



Resumen

Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican.

Después una evaluación observatorio echa a los educandos de la escuela Isaac M. Peña, he visto la necesidad de trabajar mucho en la coordinación sensorio motriz de los alumnos, es por eso que el presente documento es la elaboración de un programa de juegos recreativos para alumnos que están en etapa de formación académica, se ha tomado como referencia a los estudiantes de doce a trece años de edad. Es un proyecto que esta ejecutado en de la siguiente manera: Descripción de varios juegos como: con pelota, de ida y vuelta, de persecución, tradicionales, pre deportivos, todos ellos con el fin de recrear, y desarrollar capacidades motrices básicas. La metodología utilizada y aplicada es conocida por todos los que estamos inmersos en el ámbito de la Cultura Física. Además es importante conocerlas características de desarrollo de los alumnos de la muestra.

El desarrollo del programa va teniendo una evaluación constante para la consecución de resultados a fin de valorar el trabajo realizado, esto permite llegar a conclusiones finales del trabajo a su vez las respectivas recomendaciones.

Palabras claves.

Juegos recreativos, lúdico, estrés, coordinación sensorio motriz, capacidades motrices, métodos, técnicas, características psicomotoras, socialización, Cultura Física, educación, valores.



Contenido

DEDICATORIA:	4
AGRADECIMIENTO:	5
INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I: JUEGOS RECREATIVOS	10
1.1 JUEGOS RECREATIVOS	10
Algunos tipos juegos recreativos:.....	11
1.2 Juegos de Ida y Vuelta y de Persecución.	11
1.3 Juegos Con Pelota, Y Alcanzar Goles Con La Pelota	14
1.4 Juegos Tradicionales.-	15
1.5 Juegos Recreativos	17
1.6 Juegos Deportivos	21
CAPITULO II: METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	22
2. METODOLOGIA DE ENSEÑANZA	23
2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOMOTORAS DE NIÑOS DE DOCE A TRECE AÑOS.....	23
2.2. MÉTODOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS ACTIVOS.....	25
2.3 LÚDICO.....	26
2.4 ENSEÑANZA – APRENDIZAJE-	27
2.5 SOCIALIZACIÓN	27
CAPITULO III: ESTRUCTURA DEL PROGRAMA	29
3.1 DESARROLLO DEL PROGRAMA	30
3.2 Organización de Espacios y Tiempo.....	50
3.3 Agrupamiento de Alumnos.....	50
3.4 Selección y Organización de los Espacios y Recursos.....	50
3.5 Incorporación de Valores	50
CAPITULO IV: RESULTADOS	51
4.1 RESULTADOS.....	52
Guía de Observación.....	52
Primera Semana.....	52
4.2 Conclusiones.....	63
4.3 Recomendaciones.....	64
4.4 Anexos.....	65



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

**Trabajo de Investigación previo
a la obtención del Título de Licenciado
en Ciencias de la Educación
en la Especialización de Cultura Física**

TEMA:

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA LOS
ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA DE LA ESCUELA ISAAC MARÍA PEÑA DE LA
PARROQUIA SAN JOSÉ DE RARANGA CANTÓN SIGSIG.

AUTOR:

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA

TUTOR:

Mst. DAMIAN QUEZADA

Cuenca-Ecuador

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



2012

DEDICATORIA:

Mi trabajo la dedico con todo mi amor y cariño a Ti Dios que me diste la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa.

Con mucho cariño principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias por todo papá y mamá, por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí.

A ti Janeth por darme su amor, apoyo, confianza, compartir y brindarme su aprecio sincero.

Carlos Santiago Vázquez Cabrera



AGRADECIMIENTO:

Al concluir esta tesina expreso mi más sincero agradecimiento a la “Universidad de Cuenca”, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, a través de la escuela de “Cultura Física”, que me han dado la oportunidad de formarme profesionalmente, y especialmente al Mst. Damián Quezada, quien con gran esfuerzo y apoyo me ha guiado en el transcurso de la elaboración de esta tesina.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Carlos Santiago Vázquez Cabrera, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Ciencias de la Educación en la Especialización de Cultura Física. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Carlos Santiago Vázquez Cabrera
0104567920

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316
e-mail cdjvb@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103
Cuenca - Ecuador

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Carlos Santiago Vázquez Cabrera, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Carlos Santiago Vázquez Cabrera
0104567920

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316
e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103
Cuenca - Ecuador

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



INTRODUCCIÓN

La Escuela Fiscal Mixta “Isaac María Peña” se encuentra ubicada al este del cantón Sigsig, en la parroquia San José de Raranga. Este centro educativo oferta a la colectividad desde educación inicial hasta el octavo año de básica. El programa de juegos recreativos se realizó en esta escuela con los alumnos del 8vo año de Educación General Básica, una población de 34 estudiantes.

En el octavo año de básica se ha observado que vienen presentando una serie de problemas en el área de Cultura Física debido a que los estudiantes no tienen una buena coordinación sensorio-motriz y la insuficiencia de conocimientos en la actividad física en especial de juegos recreativos, que es base integral para el desarrollo de destrezas en el área de Cultura Física; esta falencias se debe a que los docentes del sector desconocen las nuevas corrientes psicopedagógicas y metodologías para la enseñanza-aprendizaje de la cultura física.

Se ha visto la necesidad de elaborar un programa de juegos recreativos con una metodología que busca ejecutar y satisfacer una necesidad primordial en el desarrollo integral del estudiante; a través de una participación voluntaria, motivadora y la interacción entre estudiante-docente y contenido; que permitan superar los aprendizajes con una base firme hacia un futuro de competitividades.

Este programa tiene una variedad de juegos recreativos, por lo que será muy útil para aquellos que desean realizar juegos con grupos de personas, son de fácil aplicación. Además con este programa aspiro que pueda ser de utilidad como material de apoyo para los estudiantes y profesionales de cultura física quienes desean ampliar mas sus conocimientos en actividades de recreación, los métodos son muy sencillos y prácticos a la hora de la práctica recreativa.

A continuación les presento todo el trabajo realizado en el programa establecido con la finalidad de cumplir los objetivos trazados, se ha realizado con mucha responsabilidad y compromiso con los alumnos de 8vo año de EGB quienes fueron la muestra y con el afán de cumplir a cabalidad lo exigido en la elaboración de la tesina.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPITULO I

JUEGOS RECREATIVOS

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



1.1 JUEGOS RECREATIVOS.



Grafico N° 1. Niños felices

“El juego es una actividad recreativa, inherente al ser humano, donde intervienen uno a más participantes. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.”¹

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Por lo general implica un cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos el valor competitivo se minimiza, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad.

Los juegos deben ser actividades puramente recreativas, por lo tanto los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en un campo abierto o en sectores delimitados.



Grafico N°. 2. Saltos y rodada

¹MUÑOZ DÍAZ Juan. 2007. “Juegos de Interior. C.E.I.P. Ntra. Sra. de las Nieves de Pegalajar”, Jaén. Argentina. Buenos Aires. Pág. 15



Mediante el juego podemos lograr:

- Recreación y diversión.- El cual nos lleva al disfrute en el momento de realizar juegos que divierten y nos ayuda a relajar nuestro cuerpo y mente.
- Liberación de malas energías.- Los juegos nos ayuda a relajarnos a olvidar por un momento las tensiones que tenemos en la vida diaria, por lo que las actividades recreativas nos ayuda combatir el estrés.
- Relaciones sociales.- Mediante los juegos podemos relacionarnos con personas que no conocemos, eso es una característica muy especial cuando realizamos dinámicas o juegos, nos permite interactuar con los demás.
- Objetivos físicos.- Dependiendo del tipo de juegos, estos también nos ayuda a mantener un estado de salud muy sano tanto físicamente, fisiológicamente y como mencionamos anteriormente psicológicamente, nos ayuda a mantener un buen estado físico.
- Habilidades psicomotoras.- Los beneficios de los juegos especialmente en los niños es el gran beneficio en el desarrollo psicomotor que van desarrollando durante su crecimiento, sabemos que un niño aprende jugando.
- Finalidades intelectuales.- Los juegos nos permite mayor concentración, a despejar la mente, lo cual es muy saludable para una persona, especialmente para los estudiantes, su mente se relaja.

Algunos tipos juegos recreativos:

1.2 Juegos de Ida y Vuelta y de Persecución.

“Los juegos de ida y vuelta tienen una característica de competencia entre equipos en trasladarse de un lugar a otro y regresar, dependiendo de método de juego y sus reglas que implementamos. Jugar a perseguir y a ser perseguido es una de las diversiones preferidas de la infancia”²

²MUÑOZ DÍAZ Juan. 2007. Juegos de Interior. C.E.I.P. Ntra. Sra. de las Nieves de Pegalajar, Jaén. Argentina. Buenos Aires. Pág. 20



Foto N°. 1 Transporte, jóvenes del octavo año

Los anillos.- Formar equipos, colocarlos en columna y a una señal salen dos compañeros llevando uno de su equipo, este debe estar en cuclillas y agarrado fuerte de sus piernas, los dos lo llevan y le dejan al jugador en una línea trazada y regresan por los demás, hasta llevar a todo el equipo al otro lado, gana el equipo que traslada primero a todo su grupo al lado contrario.

- **Toma y dame.-** Hacer tres equipos, deben formarse en línea recta, al frente esta una pelota, al iniciar el juego sale el primero hacia la pelota, este lanza al siguiente y luego le devuelve, deja la pelota en su sitio y regresa para colocarse al último, pero para el relevo debe tocar la mano del compañero para que este realice lo, mismo, gana el equipo que primero terminan de pasar.
- **Los zorros.-** Se divide en dos equipos, la una mitad se coloca un pañuelo en la cintura dorsal, ellos son los zorros, al dar la señal salen a correr y el otro equipo intenta quitar el pañuelo a los zorros y colocarse para pasar a ser ellos los perseguidos.



Foto N°.2Policías y ladrones

Policías y ladrones.- Este juego consiste en dividir la clase en dos grupos iguales, un grupo son los policías y el otro los ladrones los policías en parejas tomados de las manos tendrán que atrapar a los ladrones y meterlos en la cárcel que estará ubicada en un lugar de la cancha determinado por el profesor y cuando ya hallan atrapado a todos cambian de roll.

El rodeo.- Se escogen cinco estudiantes que representan los cowboys. Cada uno de ellos toma un aro y con este trata de capturar a los potros salvajes personificado por el resto de los compañeros. Cuando los captura los introduce dentro del aro, teniendo cuidado de no golpearlos.



Foto N°. 3. El rodeo



Foto N°. 4 Si te cojo me sigues

Si te cojo me sigues.- De todo el grupo se selecciona a uno, al dar la señal este empieza a perseguir al resto, el juego consiste en que si alguien se deja coger estos se toman de la mano y siguen capturando al resto, el juego termina cuando todo el grupo este capturado y todos hayan hecho una cadena.



1.3 Juegos Con Pelota, Y Alcanzar Goles Con La Pelota

“El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa”³

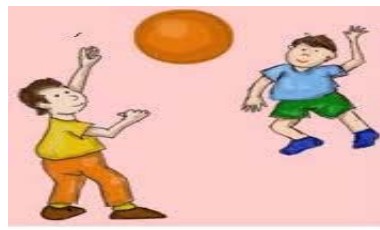


Grafico N°.3- Juegos con pelota



Foto N°. 5. Ponchando pelotas

Achicando Pelotas.- Se reparte pelotas en las dos mitades de la cancha y se divide a los alumnos y alumnas en dos grupos. El juego consiste en lanzar el mayor número de pelotas al campo contrario. Gana el equipo que menos pelotas tiene en su territorio; el momento que el profesor da la orden finaliza el juego.

Pelota túnel.- Se inicia formando a los estudiantes en columna de diez o más, sin mayor separación entre ellos. El primer jugador lanza la bola hacia atrás, rodando entre las piernas de los jugadores que se encuentran abiertas y se inician el juego. Al recibir el último jugador la pelota, sale corriendo hacia adelante, se ubica en el primer puesto y continua el juego.



Foto N°. 6. Pelota túnel

o ³Juegos Y Rondas.” Ministerio De Cultura Del Ecuador. Subsecretaria De Cultura Región Sur” 2008. Pág. 6.



Foto N°. 7. Futbol 3 pies

Futbol de tres pies.- Formar parejas y estos se amarran un pie de cada uno juntándolos, luego se forman dos equipos, el objetivo es convertir goles al arco contrario.

Futbol con parejas.- Los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano. Desarrollo: Si una pareja se suelta, comete una falta, sacando la falta el equipo contrario.

Ponchando.- Se hacen dos equipos y una línea en el suelo. Cada equipo se coloca a un lado y se lanza el balón. Si el balón toca a alguien muere. Pierde el equipo que se queda sin participantes.

1.4 Juegos Tradicionales.-



Grafico N°. 4. Carrera de ensacados

“Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular”.⁴

⁴LAVEGA BURGÚES Pere. 2000. “Juegos y Deportes Populares Tradicionales. Biblioteca Temática del Deporte. Pág. 27



La batida.- Este juego que consiste en que dos personas cojan de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella. Se acompaña los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada.



Grafico N°.5. Salto de la soga



Grafico N°.6. Salto de la soga con desplazamiento

Salto con desplazamiento.- Formar equipos, el juego consiste en ir y regresar saltando hasta una línea determinada, y luego dárselo al otro compañero. Gana el equipo que primeros terminen de saltar



Grafico N°.7. Juego del trompo

El juego de los trompos.- Este juego consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible.

El juego de la cometa.- Este juego es creativo, lo realizan en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares. El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.



Grafico N°.8. La cometa



1.5 Juegos Recreativos

“El juego lleva al niño a adquirir destrezas y conocimientos, con lo cual se convierte en un excelente medio para su desarrollo.”⁵



Grafico N°.9. Ronda



Grafico N°. 10. Halar la soga

Wascamanta.- Material.- soga.- Los niños y niñas se organizan en dos grupos a bandos. Se traza una línea en medio de los dos bandos. Los dos bandos de niños y niñas ubicados en forma aleatoria, sujetan la soga. Los dos bandos halan la soga. Pierde el juego el bando que cruza la línea. El juego se inicia nuevamente.

Capitán Manda.- Es un juego muy dinámico en la que los niños tienen que estar atentos al número de integrantes que deben hacer cuando el profesor les dé la orden.

Zapatos de venta.- Se organizan grupos los que tienen que ponerse el nombre de un color, inicia un grupo que seleccione el profesor e inicia la canción: tienen que decir el nombre de otro color, el juego es de la siguiente manera: Rojo, rojo ,rojo, y los rojos responden que hay que hay que hay, continua diciendo, tienen zapatos de venta, y responden si hay si hay si hay, termina diciendo, de que colores hay y los rojos que contestaron ahora tienen que decir el nombre de otro color e iniciar la conversación otra vez. La conversación entre equipos debe ser saltando el grupo que le toca

○ ⁵Manual De Educación Física. Edición 2005. Cultural Sa. Madrid España. Pág. 28



abrazados por la cabeza, se elimina el equipo que deja de saltar en el momento que está dialogando.

El aro.- Material, aros y palos con ganchos. Se puede realizar competencias o carreras de aros. Para jugar con el aro y hacerlo rodar, es necesario cortar un trozo de palo delgado, en cuyo extremo se coloca un pedazo de alambre en forma de gancho. Luego, se trazan líneas curvas o quebradas paralelas, de acuerdo al número de participantes. Los niños y niñas participantes hacen rodar el aro siguiendo las líneas trazadas. Gana la carrera el que llega primero a la meta. Se puede jugar haciendo rodar el aro en toda dirección.



Grafico N°. 11 Transportar el aro



Foto N°. 8. Gusano

El gusano cien pies.- En una fila uno detrás de otro con los pies en los hombros del siguiente compañero, caminar y desplazarse por el espacio delimitado.

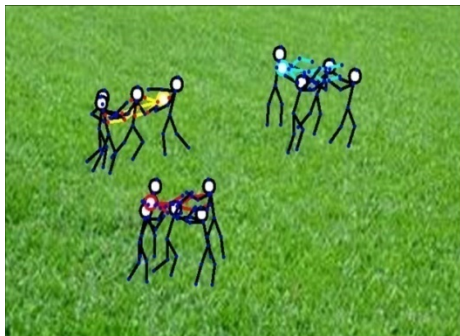


Grafico N°. 12. Transporte de pasajeros.

Transporte de pasajeros.- Desde un punto de partida, se forman grupos de 5 alumnos. A la orden de salida, cuatro de ellos trasladan al quinto a un sitio especificado por el profesor. Luego se regresan al punto de partida incluyendo el alumno transportado y llevan a otro alumno.

Buscando una casa.- Participa todo el grupo, todos deben tener un aro y estas representan sus casas, salen a darse un paseo, y el profesor va retirando casa por casa, y los que se hayan quedado sin casa van en busca de otra o que le den una posada, todos deben entrar en algún aro, nadie se debe quedar sin casa.



Grafico N°. 13. Buscando una casa

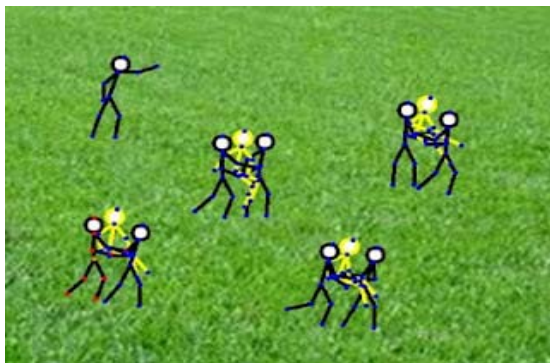


Grafico N°. 14, El trono

El Trono.- Dos entrelazan sus manos y el otro se sienta en ellas. Realizar un recorrido establecido y al terminar se deben cambiar con el que esta sentado. Los primeros 3 que se intercambien posiciones y hagan el recorrido serán los ganadores.

Malabares con pelotitas.- Primeramente elaboramos pelotitas, utilizando los siguientes materiales:

Arroz media libra y Harina media libra, entreveramos las dos porciones en un pozuelo luego tomamos una funda pequeña y ponemos una cantidad que de nuestra mano en la funda, este lo envolvemos para dejar redondo, con la



bombas grandes de fiesta que deben estar cortadas por el cuello, introduzco la funda con harina en dos bombas para que se quede seguro.

Manipulación de las pelotitas



Grafico N°. 15,
Malabares

1. Lanzar una pelota a mano derecha-izquierda en línea recta
2. Lanzar la pelota en vertical hasta la altura de los ojos
3. Lanzar la pelota a la otra mano en forma triangular, sin pasar de la altura de los ojos
4. Lanzar la pelota en vertical un poco más arriba de la cabeza
5. Lanzar la pelota a la otra mano en forma triangular por mas encima de la cabeza
6. Lanzar la pelota en vertical muy alto
7. Lanzar la pelota en forma triangular a la otra mano elevando a mas altura

Combinación de lanzadas

Juntamos los números: 1-2-5; 1-6-7; 1-3-4 etc.

Ejercicios en grupos:

Hacer equipos de seis, uno del equipo ubicado a un extremo no tiene pelota. Iniciamos el ejercicio lanzando la pelota en combinación de números, 1- 2- 5, al lanzar el último número pasamos al compañero de al lado y el que se queda sin balos pasa a colocarse al otro extremo, continúa hasta trasladarse el equipo hacia otro espacio.

Con los mismos grupos, y la combinación de los números, pero lo que cambia es que las pelotas no pasamos sino los integrantes se desplazan a coger el esférico del compañero de lado.



1.6 Juegos Deportivos

“Los juegos deportivos son aquellos juegos relacionados con la educación física y el deporte, individuales o grupales, que siguen determinadas reglas, y fomentan el desarrollo normal y sano de las capacidades físicas y mentales”⁶



Grafico N°. 15 , Vóley



Grafico N°. Saltos

Sapito.- Saltar por encima del compañero mientras pasa, el compañero debe estar en cuadrúpeda baja.

- **Mamá pato.-** Formar equipos, al dar la señal sale el primero hasta dar la vuelta a un cono, al llegar le toma de la mano al segundo de la fila, y realizan el mismo recorrido, así sucesivamente hasta que todos corran agarrados a dar la vuelta.
- **Remolque.-** En parejas, cargar al compañero apegados las espaldas y trasladarlo hacia el otro lado, regresar invirtiendo los papeles.
- **Llevemos el pañuelo.-** Se colocan en fila, van a dejar el pañuelo hasta un lugar, luego vienen le dan la mano al que sigue y ello va a traer, nuevamente viene le da la mano al tercero y lo va a dejar. Etc. y así hasta que todos van pasando, gana el equipo que termine primero.
- **La pesca deportiva.-** Se coloca peces de madera con un cáncamo, y con un madero largo, que tenga una piola y un gancho, el niño debe intentar pescar a los peces de madera.

○ ⁶Juegos Y Rondas. Ministerio De Cultura Del Ecuador. Subsecretaria De Cultura Región Sur. Pág. 6



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPITULO II

METODOLOGIA DE ENSEÑANZA

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



2. METODOLOGIA DE ENSEÑANZA.

Al iniciar este capítulo muy importante referirse a la metodología del trabajo que es aplicado en los juegos, pero antes voy hacer una breve descripción del las capacidades psicomotoras de los niños de doce a trece años que cursan el octavo año de educación general básica. Es muy importante conocer estas capacidades para tener parámetro donde poder iniciar nuestro trabajo en este programa de juegos recreativos.

2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOMOTORAS DE NIÑOS DE DOCE A TRECE AÑOS.

Los cambios que presentan los adolescentes de 12 y 13 años, es que desarrollan cambios físicos, emocionales, fisiológicos y psicológicos, es la etapa más delicada del ser humano, es cuando desarrollan su personalidad, algunos muy pronto y otros tardan un poco más, es decir no dejan todavía de ser niños, en esta edad de la adolescencia se evidencia cambios en el contexto en el que se desenvuelven, van cambiando a una etapa de maduración, buscan afiliación con personas que tengan más o menos sus mismas características, y empieza la atracción hacia el sexo opuesto.

“El desarrollo psicomotor como se va dando en todas las edades, los adolescentes presentan cambios muy importantes, pero de mucho cuidado en lo que se refiere anatómicamente para no desviar el correcto crecimiento”⁷. A esta edad ya podemos empezar a desarrollar principios de entrenamiento, para potenciar su futuro deportivo.

A continuación presento las características más importantes dentro del desarrollo psicomotor y crecimiento de los niños de doce a trece años, que son los siguientes:

Maduración Física.- Esta consiste los varones desarrollan al máximo su velocidad de crecimiento, así como el aumento de la fuerza muscular, la mayoría de los niños experimentan un crecimiento violento , el mismo que

⁷ RAMÍREZ, Humberto. 1999 “Crecimiento y desarrollo”. Fundamentos de Pediatría. Tomo I. 2ª ed. Medellín: CIB;: 23-70



dura dos o tres años. Las niñas en cambio se mantienen más elásticas o extensibles que los varones.

Maduración Perceptiva.- La habilidad de percibir los movimientos mejora, y se perfecciona una serie de destrezas perceptivas. El cerebro es capaz de procesar información con precisión y rapidez.

Maduración Cognitiva.- En esta etapa aumentan los períodos de atención y desarrollan las habilidades de hacer deducciones complejas. Son capaces de analizar y razonar diferentes problemas, aumenta su confianza en sus posibilidades intelectuales.

Maduración Psicosocial.- Como he mencionado anteriormente buscan su identidad personal, se afilian en fuertes lazos en sus relaciones interpersonales, son más maduros físicamente que emocionalmente.

El juego en los niños de 12 a 13 años.- “A los adolescentes de esta edad les gusta compartir con sus amigos y jugar con ellos juegos imaginarios (sin un fin específico distinto del placer), en los que involucran actividades físicas, o que son simplemente juegos de palabras para charlar o sabotear con los amigos del mismo sexo”.⁸

Progresivamente los jóvenes se van alejando del juego infantil para dedicar cada vez más tiempo a los deportes, los paseos, la música, la televisión y los juegos electrónicos.

Con estas actividades los adolescentes van logrando la adaptación a su nueva imagen corporal, consolidan sus relaciones extrafamiliares y se facilita el tránsito del pensamiento concreto al abstracto.

Luego de hacer un breve repaso del desarrollo psicomotor de los niños de 12 y 13 años, presento la metodología para los juegos recreativos utilizada en este programa de juegos recreativos.

⁸ICBF,1996. Un mundo de juegos. Bogotá: Presencia.



2.2. MÉTODOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS ACTIVOS.

- **Métodos.** “Son un sistema de reglas que determinan las clases de los posibles sistemas de trabajo, y que partiendo de ciertas condiciones iniciales conducen a un objetivo determinado”.⁹
- **Técnicas.** “La técnica de enseñanza es un tipo de acción concreta, planificada por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje concretos”.

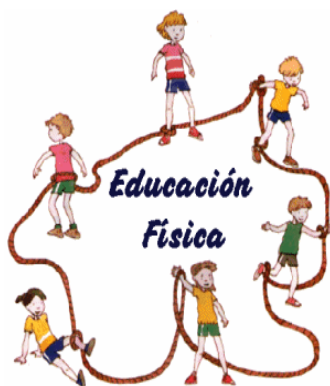


Gráfico N°. 17. Niños jugando

Los métodos constituyen recursos necesarios de la enseñanza, son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que en el programa de juegos se pretende proporcionar a los estudiantes del octavo año de educación general básica, las cuales he considerado las siguientes:

⁹ CEDMI. 1998. Métodos Técnicas y Procedimientos Activos. Pág. 77



2.3LÚDICO

Objetivo.- Este método diseña estrategias para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Lo que busca desarrollar este método es que los estudiantes se apropien de los temas tratados en este programa de juegos, y los lleve a la práctica cuando ellos quieran volver a realizar estos juegos.

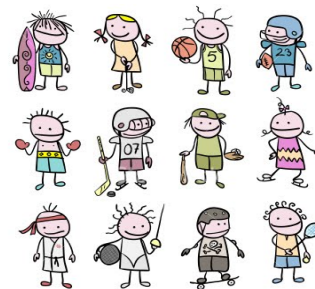


Gráfico N° 18. Niños con material de juegos lúdicos

Como toda metodología, implica un camino que busca un fin mediante la utilización de múltiples actividades de expresión lúdico-creativas.

Desarrolla el juego libre como factor esencial para integrar los diversos aspectos involucrados en la temática o situación a aprender, brindando un campo pedagógico que contribuya a que cada uno experimente en la expresión, información y conocimiento en la interacción con los demás y con los objetos de nuestro entorno.

A su vez utiliza el juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador como lo emplea la didáctica, sino que se parte de la concepción que “el juego por si mismo implica aprendizaje”, facilita interiorizar y transferir los conocimientos para volverlos significativos y llenos de contenidos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar y transferir los saberes, ser protagonista, crear y recrear el juego mismo. Y en última instancia permite dar salida a los estados de ánimo, a los sentimientos y a las ideas propias o sea a desarrollar las inteligencias emocionales.



2.4 ENSEÑANZA – APRENDIZAJE-

Objetivo.- Participar activamente en el proceso de los juegos, partiendo de lo conocido a lo desconocido, dando pautas para implementar en sus saberes nuevos juegos para su práctica en sus tiempos libres.

El proceso enseñanza aprendizaje permite que los alumnos sean partícipes activos de la construcción de los conocimientos, el profesor es el que guía la educación y es el mediador de lo conocido hacia los nuevos conocimientos.

Directo – Indirecto.

Método Directo - Indirecto.- La utilización de este método en cultura física es una de las más utilizadas para trabajar con los grupos de estudiantes, el profesor dirige y para ello selecciona técnicas, medidas didácticas, métodos de trabajo y la actividad por realizarla.

En el programa de juegos recreativos, se ha seleccionado cuidadosamente los juegos y la manera correcta de hacer llegar a los alumnos, enfocándose en el desarrollo integral de los alumnos.

2.5 SOCIALIZACIÓN

“Tienen por principal objeto sin descuidar la individualización- la integración social, el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, como asimismo el desarrollo de una actitud de respeto hacia las demás personas”.(GUTIERREZ Navarrete Jesús. 2007. Pág. 3)

Es una modalidad que debe ser incentivada a fin de que los alumnos se vuelquen a colaborar y no a competir mujeres y hombres, las características de un grupo son las siguientes:



- ✓ Trabajo mancomunado.- Representa al trabajo que se realiza en comunidad, en colaboración y predisposición de todos en perseguir un mismo objetivo.
- ✓ Participación cooperativa.- El trabajo en cooperativismo, todos apoyándose mutuamente para que lo planificado salga de la manera como se espera
- ✓ Responsabilidad colectiva.- Al momento de formar parte de una actividad, debemos ser responsables con el grupo al cual estamos representando.
- ✓ La Unión.- Todo el equipo unido por su trabajo, debe ser en conjunto no de manera excluyente.



Foto N° 9. Responsabilidad colectiva



UNIVERSIDAD DE CUENCA

CAPITULO III

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



3.1 DESARROLLO DEL PROGRAMA

Para desarrollar el programa previamente planificado, se ha considerado tomar en cuenta las horas clases que tenemos con el octavo año de Educación General Básica, son dos horas clase a la semana. El programa de los juegos recreativos tiene inicio el día miércoles 9 de mayo del año 2012, tomando referencia a lo establecido en la justificación y problematización del proyecto presentado anteriormente.

Los juegos tomados en cuenta en el programa han sido clasificados de la siguiente manera: Juegos de ida y vuelta y persecución, juegos con pelota, y alcanzar goles con la pelota, juegos tradicionales, juegos recreativos, juegos deportivos, el inicio del programa se ha partido atreves de una evaluación a los alumnos con la técnica de observación, esto ha permitido tomar referencia sobre el estado de desarrollo motor que ellos conocen, y la socialización del grupo.

Con la observación y aprobación del Sr. Director de la escuela se ha realizado el programa previsto, es quien apoya con un gran interés en el desarrollo de estos tipos de programas con los estudiantes, hace conciencia sobre el beneficio que trae este programa. “Estoy muy a gusto con el trabajo que viene presentando en la Cultura Física, sin duda muestra que tiene una gran preparación académica, ya estábamos cansados de los profesores empíricos, creo que la Educación Física va mas allá de solo correr, y es bueno que usted contribuya en el desarrollo del deporte escolar”.

Las actividades han sido distribuidos en período y sesiones de trabajo, ejecutados correctamente, llevando de manera sistematizada todo lo planificado en cada clase, todas las sesiones de trabajo contará con una parte inicial en la que se explicará los juegos para ese día, los objetivos y los logros que queremos alcanzar, luego se dará paso a la parte principal que es la aplicación de los juegos planificados, y por último la parte final en la que el profesor evaluará el trabajo de los alumnos.

**PROGRAMA DE TRABAJO**

<u>SEMANA</u>	<u>SESIÓN</u>	<u>FECHA Y HORA</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>RECURSOS</u>
1	1	9 de mayo 2012. 12h10	Bienvenida Juegos: capitán manda Zapatos de venta	Espacio adecuado
	2	11 de mayo 2012. 12h10	Juegos de ida y vuelta y de persecución: Las argollas Toma y dame Policías y ladrones	Espacio adecuado Pelotas pequeñas
2	3	18 de mayo 2012. 12h10	Juegos de persecución: El rodeo Los zorros Si te cojo me sigues	Espacio adecuado Aros Pañuelos
	4	18 de mayo 2012. 12h10	Elaboración de pelotitas de harina y arroz	Harina, arroz, fundas de plástico pequeños, bombas de fiesta.
3	5	23 de mayo 2012. 12h10	Juegos con pelota: Futbol tres pies Pelota túnel Achicando pelotas	Espacio adecuado Correas balones
	6	25 de mayo 2012. 12h10	Juegos con pelota: Futbol en parejas Ponchando Sapito	Espacio adecuado Balones
4	7	30 de mayo 2012. 12h10	Juegos tradicionales: La batida Saltos con desplazamientos Wascamanta	Espacio adecuado Sogas Cuerdas
5	8	06 de junio 2012. 12h10	Juegos recreativos: El aro Buscando una casa El gusano 100 pies	Espacio adecuado Aros y ganchos
6	9	13 de junio 2012. 12h15	Juegos tradicionales: Juego del trompo La pesca deportiva	Espacio adecuado Trompos Cañas de pescar Peces de madera
	10	15 de junio 2012. 12h10	Juegos recreativos: Transporte de pasajeros El trono	Espacio adecuado
7	11	20 de junio 2012. 12h10	Juegos deportivos: Remolque Llevemos el pañuelo Mamá pato	Espacio adecuado Pañuelos
	12	22 de junio 2012. 12h10	Juegos tradicionales Las cometas	Espacio adecuado Fundas Carrizo Piola



MUESTRA

Mujeres		Hombres		Total
<u>No discapacidad</u>	<u>Habilidad diferente</u>	<u>No discapacidad</u>	<u>Habilidad diferente</u>	
15	1	18		35
Docentes				
0		2		2
		Total beneficiarios		37



Foto N°10. Niños del programa



SEMANA N°1

<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
1	09/05/ 2012	Palabras de saludo y bienvenida a los alumnos a participar en el proyecto diseñado para ellos. Juegos de ambientación familiarización y agrupamiento. Capitán manda Zapatos de venta	Presentación del programa de los juegos Agrupamiento del grupo Realización de los juegos de ambientación Conformación de grupos Ejecución de la ronda de los zapatos de venta, cada grupo debe llamarse de un color diferente, el diálogo entre grupos siempre es de dos a quien les toque, y sin dejar de saltar, se elimina el grupo que deja de saltar o alguien se equivoca.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	35 32 30 32 35 35 0	45 m	Espacio adecuado



UNIVERSIDAD DE CUENCA



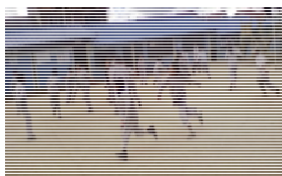
OBSERVACIONES: Es muy importante el inicio de este programa, la motivación y la participación de los alumnos fue de todos a salvo de tres niños están un poco tímidos, espero en los próximos juegos ir limando esa timidez, el propósito es lograr cumplir todos los objetivos propuestos.

<u>Sesión</u> <u>N°</u>	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
2	11/05/ 2012	Calentamiento: ejercicios de lubricación Juego de las estatuas <u>Juegos de ida y vuelta y de persecución:</u> Las argollas Toma y dame Policías y ladrones	Presentación de los juegos Conformación de los equipos 5 grupos de 7 Para los policías y ladrones, dos equipos uno de hombres y otro de mujeres, gana el equipo que más rápido capture a los oponentes Ejecución de cada uno de los juegos: Las argollas trata de un juego en el que se desarrolla un poco la fuerza, trasladando a sus compañeros al otro lugar de la cancha, el siguiente juego desarrolla la velocidad, en la que los ladrones no se deben dejar coger por los policías	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	35 32 29 35 30 35 0	45m	Espacio adecuado

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Policías y ladrones

OBSERVACIONES: los niños han mostrado interés en estos juegos, para esto ha dependido mucho en las energías que se les transmite como profesor guía de ellos, están encantados de seguir en este proyecto que les está enseñando a ser más dinámicos y a familiarizar mas con sus compañeros.

SEMANA N°2

<u>Sesión</u>	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
<u>N°</u>							

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3	18/05/ 2012	<p>Calentamiento: juego de las quemaditas</p> <p><u>Juegos de persecución:</u> El rodeo Los zorros Si te cojo me sigues</p>	<p>Presentación cada uno de los juegos</p> <p>Ejecución de los juegos:</p> <p>Conformación de dos equipos para el rodeo, con cambio de papeles, tienen un tiempo determinado para capturar. Para el último juego trabajo todo el grupo, iniciando uno, terminando todos agarrados de la mano, aquí desarrollamos la resistencia, con los que han iniciado el juego y la velocidad con los últimos en ser capturados</p>	<p>Lista de los alumnos</p> <p>Ejecuta con precisión los juegos empleados.</p> <p>Realiza con creatividad cada juego</p> <p>Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros</p> <p>Los estudiantes conocen las reglas del juego</p> <p>Los estudiantes participan activamente en los juegos</p> <p>Cuantos niños no participaron correctamente</p>	<p>35</p> <p>30</p> <p>35</p> <p>35</p> <p>35</p> <p>35</p> <p>0</p>	45 m	<p>Espacio adecuado</p> <p>Aros</p> <p>Pañuelos</p>
---	----------------	---	---	---	--	------	---



Si te cojo me sigues

OBSERVACIONES: Participación muy activa y muestran interés en los juegos, lo que he observado en esta clase es la mejoría de la socialización entre compañeros, ya no corren solo con su mejor amigo o amiga.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
4	18/05/ 2012	<u>Juegos recreativos</u> Elaboración de pelotitas de harina y arroz Manipulación de las pelotas elaboradas Lanzamientos Agarres	Explicación del trabajo a realizar: Mesclar la harina y el arroz Poner en una funda lo mesclado una porción tamaño de su puño Con las bombas de fiesta cortadas en las puntas colocar dos en cada porción de harina y arroz Inicio de manipulación de las pelotitas: combinación de lanzamientos, utilizando diferentes alturas y dando números a cada altura que se aplique el lanzamiento.	Lista de los alumnos Los estudiantes participan activamente Cuantos niños no participaron correctamente en la actividad lúdica Realizan con creatividad	35 29 6 29	45 m	Espacio adecuado Arroz, haría, fundas pequeñas, bombas de fiesta, pozuelo



OBSERVACIONES: no todos cumplieron con el trabajo para la realización de las pelotas, los que hicieron las pelotas están muy animados y les gusta la idea de la manipulación en diferentes combinaciones, pero para algunos se les hace un poco dificultoso.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



Foto N° 11. Malabares

SEMANA N°3

<u>Sesión</u> <u>N°</u>	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
5	23/05 / 2012	Calentamiento con un juego: carrerita lenta por todo el espacio a diferentes direcciones, y a la señal van realizando diferentes saludos con los que se encuentren. <u>Juegos con pelota:</u> Futbol tres pies Pelota túnel Achicando pelotas	Presentación de cada uno de los juegos Ejecución de los juegos: Conformación de los equipos 4 parejas por equipo para el futbol 3 pies, tienen un tiempo de juego 5 equipos de 7 para jugar pelota túnel, gana el equipo que termina de pasar todos el balón por el túnel formado por los participantes Dos equipos para achicando pelota, es un juego de competencia, gana el equipo que menos pelota tiene en la cancha de su lado.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 34 26 34 34 34 0	45 m	Espacio adecuado Cordones balones

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

--	--	--	--	--	--	--	--



Achicando Pelotas

OBSERVACIONES: un poco dificultoso el hacer futbol tres pies, lo disfrutaron al realizar, los otros juegos en equipos lo realizaron muy activamente, se sienten muy bien realizando los juegos. Desde esta fecha se trabajará solo con 34, por la razón de que una alumna se retiro del establecimiento por problemas familiares.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u> a	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
6	25/05/2012	Calentamiento: las quemaditas utilizando un balón. <u>Juegos con pelota:</u> Futbol en parejas Ponchando Sapito	Presentación de los juegos a realizarse este día Conformación de equipos: 4 parejas por equipo, el juego consiste en que no deben soltarse las manos las parejas conformadas, el juego se realizó en forma de cuadrangular, el primer equipo que meta un gol gana el encuentro. Para ponchando conformo 2 equipos. Uno en cada mitad de cancha, el objetivo es quedarse con menos balón en su cancha. Para el juego del sapito, se conforma equipos de 7, gana el equipo en ir y regresar a su puesto.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 34 27 34 34 28 2	45 m	Espacio adecuado Balones



Los juegos han sido captados por todos los participantes, les gusto mucho, especialmente el de ponchar, cabe destacar las ganas de la mayoría de estudiantes que participaron en este día.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



Futbol en pareja

SEMANA N°4

<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
7	30/05/ 2012	Calentamiento con juegos de saltos estáticos y dinámicos. <u>Juegos tradicionales</u> La batida Saltos con desplazamientos Wascamanta	Presentación de los juegos Conformación de los equipos Para la batida tengo 3 sogas, organizo tres equipos, dos de cada equipo son los que baten y los demás deben entrar para realizar los saltos. el objetivo es lograr que cada equipo entren todos y den al menos 5 saltos. En los saltos con desplazamiento, realizamos 5 equipos de 7, gana el juego el equipo que terminan primeros. El juego del wascamanta, se realiza formando 4 equipos tratando de que sea parejo, la manera de este juego es de un cuadrangular, pierde el equipo que pasa la línea.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 27 27 34 34 34 0	45 m	Espacio adecuado cuerdas



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Salto de la sog

OBSERVACIONES: muy buena participación de los alumnos, todos motivados y colaboradores en los juegos. Se va notando cada sesión la integración de todo el grupo y trabajan todos en conjunto, están involucrados en los juegos.

SEMANA N°5

<u>Sesión</u>	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
<u>N°</u>							

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

8	06/06/2012	Calentamiento: juego con los aros Juegos recreativos: El aro Buscando una casa El gusano tres pies	Presentación de los juegos a realizarse ente día Organización de cuadrillas para transportar los aros, contamos con 7 aros exclusivamente para el juego y 7 ganchos, el trabajo lo realizamos por turnos. Primero lo hacemos como manera de ambientación, y luego como competencia. Buscando una casa.- utilizamos todos los aros, es un juego que rescata la solidaridad y cooperación al momento de buscar una casa, todos deben entrar en una casa. En el gusano 100 pies lo hacemos con la conformación de equipos, para luego de dada la explicación realizar una competencia de traslado.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 26 32 34 25 34 0	55 m	Espacio adecuado Aros Ganchos
---	------------	--	--	--	---------------------------------------	------	-------------------------------------



Las casas

OBSERVACIONES: Los alumnos interesados en transportar el aro, unos pocos lo realizan sin dificultad, lo importante es que todos lo intentan. Buscando una casa es muy divertido y creativo, ya que tienen que entrar todos en los aros que van quedando. Y a lo que respecta el gusano 100 pies se divirtieron mucho buscando la manera más rápida de llegar a la línea trazada.

SEMANA N°6

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
9	13/06/ 2012	Explicitación para los juegos de ese día. Juego del trompo La pesca deportiva	Presentación de los juegos Ejecución de los juegos: Juego del trompo: participan de 11 en 11 los alumnos, se trata de que hagan bailar al trompo en su mano y arriar la tapita de cola que tiene cada niño, ganan los que van y regresan primero. Pesca deportiva, igualmente en grupos tienen la oportunidad de agarrar los pescados de madera, gana el niño que mas pescados agarro.	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 24 34 34 34 34 0	55 m	Espacio adecuado Trompo Tapas de cola Cañas de pescar Peces de madera

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



Pesca Deportiva

OBSERVACIONES: Dentro lo que respecta el juego de los trompos un 80% de niños lo dominan, este juego ha sido parte de los juegos de la población de esta parroquia, lo dominan muy bien. Lo nuevo para ellos era la pesca deportiva, porque al inicio no sabían cómo lo realizarían en la escuela, y al presentarles los materiales les gusto mucho y participaron muy alegremente.

<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
10	15/06/ 2012	Calentamiento: con carreritas lentas en diferentes direcciones. Transporte de pasajeros El trono	Presentación de los juegos a realizarse ente día Conformación de equipos. Para el juego del transporte de pasajeros debe ser equipos de 7, el objetivo es que todos los integrantes deben ser trasladados a otro lugar, les deben llevar en sus manos por encima de sus cabezas. El juego del trono, son equipos de tres, el del medio va sentado en las manos de los del costado que están fuertemente agarrados, gana el grupo que regresa primero, son tres carreras para que cada alumnos sea transportado	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 34 34 34 30 34 0	50 m	Espacio adecuado



UNIVERSIDAD DE CUENCA

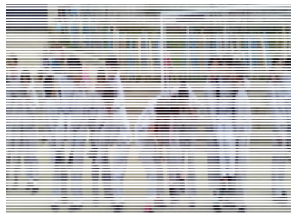


Foto N° 16. El Trono

OBSERVACIONES: los juegos fueron muy divertidos todos colaboraron y se esforzaron, les pareció muy interesante y desafiante al mismo tiempo, por lo que tenían que llevar a sus compañeros encima de sus cabezas, lo que lo superaron muy satisfactoriamente.

SEMANA N°7

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
11	20/06/ 2012	Explicitación de los juegos. Remolque Llevemos el pañuelo Mamá pato	Presentación de los juegos Ejecución de los juegos: Para el juego del remolque lo hacemos en parejas que tienen que estar colocados de espalda con espalda, gana la pareja que va cargando al otro lado, invierten los papeles y regresan. El juego del pañuelo se conforma 5 equipos de 7, gana el equipo que termine primero en llevar el pañuelo. Mamá pato.- igualmente los equipos de siete sale el primero y tiene que ir i volver hasta que todos vayan en equipo dados las manos, y para ver quién gana, igualmente en la carrera, el que salió primero se queda en su puesto y luego el segundo, así sucesivamente, hasta que el último que fue en salir llegue solo	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	34 34 34 34 31 34 0	55m	Espacio adecuado Trompo Tapas de cola Cañas de pescar Peces de madera



El Pañuelo

OBSERVACIONES: Fueron juegos muy activos, los alumnos participaron correctamente, se nota el cambio y el desarrollo que han ido teniendo durante todos los juegos que ha sido programado en beneficio de ellos, ahora es un grupo más unido y comparten todos en unión.

<u>Sesión</u> N°	<u>Fecha</u>	<u>Contenido</u>	<u>Método y formas de organización</u>	<u>Resultados esperados</u>	<u>Valor</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Materiales</u>
12	22/06/2012	Las cometas	Salida a un espacio libre. Instrucciones para la elaboración de la cometa Todos reunidos en un círculo grande, empezaron a construir sus cometas. La prueba final, hacer volar sus cometas	Lista de los alumnos Ejecuta con precisión los juegos empleados. Realiza con creatividad cada juego Participa en juegos socializados, reglados cooperando con los compañeros Los estudiantes conocen las reglas del juego Los estudiantes participan activamente en los juegos Cuantos niños no participaron correctamente	29 29 29 29 29 29 0	120 m	Espacio adecuado



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Las Cometas

OBSERVACIONES: Fue la última sesión de juegos que hemos compartido, todo el grupo unido, se puede decir que el objetivo principal que ha sido unir a todos a través del juego se ha cumplido, ha sido una experiencia única, y las cometas ha sido para yo poder observar y aprender de ellos, son muy hábiles, y he visto la forma de cómo ellos arman sus cometas, esta vez fue para mí el aprendizaje.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



3.2 Organización de Espacios y Tiempo.

El programa fue ejecutado al aire libre, utilizando como recursos la cancha de la escuela en la que se realizó el más del 90% de los juegos, solamente para la elaboración de las cometas salimos a un lugar despejado en la que se pueda trabajar y volar las cometas. El tiempo empleado en cada sesión de juegos es de más de 40 minutos.

3.3 Agrupamiento de Alumnos

Lo que se ha planteado es una dinámica en la que los alumnos han participado en forma individual, en parejas en grupos de tres o más, grupos mixtos a según el juego, donde se desarrollen actitudes de cooperación y colaboración

3.4 Selección y Organización de los Espacios y Recursos

He distribuido las sesiones en función del material que se va a utilizar en cada una de ellas, puesto que las limitaciones de espacio aconsejan que no se utilicen una gran cantidad de materiales que puedan ser un obstáculo para el desarrollo de las mismas. Si bien el recurso más utilizado será el que nos ofrece nuestro propio cuerpo y el de los demás, también se utilizarán otros materiales como: principalmente el espacio adecuado, aros, balones, ganchos, cuerdas, materiales para manualidades, pañuelos.

3.5 Incorporación de Valores

El trabajo que se ha empleado durante este período de trabajo, en cuanto al programa de juegos recreativos a tenido como principal objetivo la familiarización entre todos los que conforman el octavo año de educación general básica, además del respeto y la solidaridad que debe haber en un grupo, el trabajo en grupo se ha ido puliendo hasta llegar a integración, y finalmente han desarrollado



UNIVERSIDAD DE CUENCA

destrezas de juegos que pueden utilizar en sus tiempos libres, así como también el rescate de algunos juegos tradicionales.

CAPITULO IV RESULTADOS

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

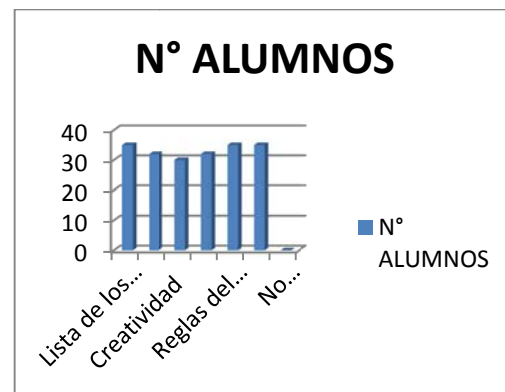
4.1 RESULTADOS

Guía de Observación

Primera Semana

SESIÓN 1

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	35
Precisión	32
Creatividad	30
Cooperación	32
Reglas del juego	35
Participación	35
No participación	0



Cuadro N° 1

Esta representación muestra el inicio del programa con un total de asistencia y en las destrezas a desarrollar hay una variación de algunos estudiantes, en cuanto a reglas de juego todos lo respetan.

SESIÓN N° 2

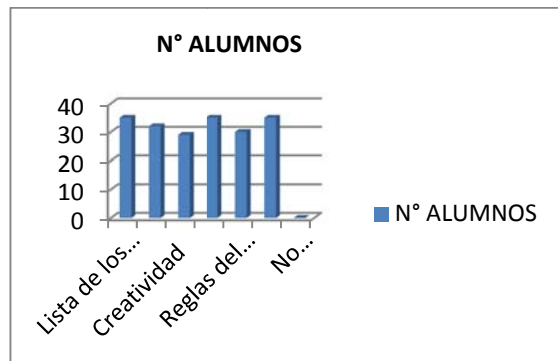
CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	35
Precisión	32
Creatividad	29
Cooperación	35
Reglas del juego	30
Participación	35
No participación	0



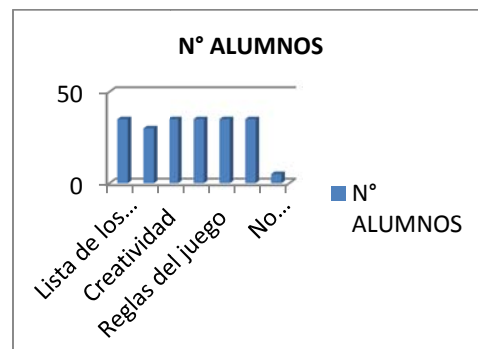
Cuadro N° 2

Este segundo día de trabajo, igualmente hay una buena participación de los alumnos, en las destrezas no hay buen desarrollo, lo que en las siguientes clases se pretende mejorar.

Segunda Semana

SESIÓN N° 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	35
Precisión	30
Creatividad	35
Cooperación	35
Reglas del juego	35
Participación	35
No participación	5



Cuadro N°3

Hay mas predisposición de los alumnos al trabajar este día, muestran más voluntad y ganas de trabajar, hay un incremento en la evaluación cualitativa.

SESIÓN N°4

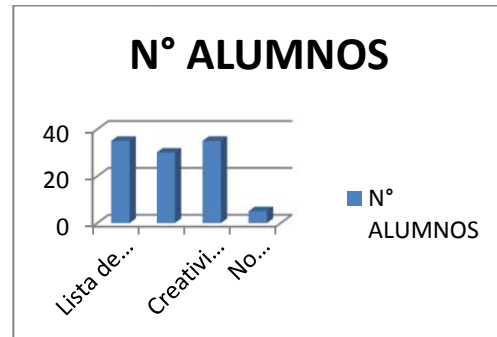
CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	35
Participación	30
Creatividad	35
No participación	5



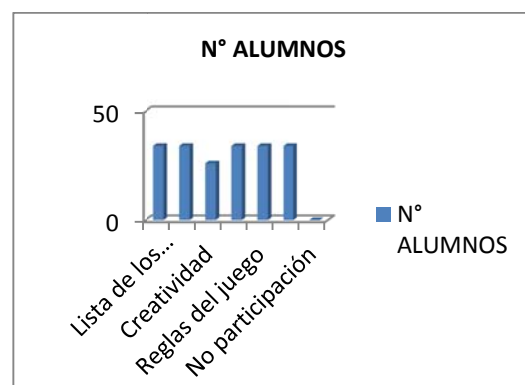
Cuadro N°4

La asistencia es total, pero la participación es la cantidad de 30 alumnos, 5 no trabajaron, tuvieron que asistir a una reunión del Gobierno estudiantil.

Tercera Semana

SESIÓN N°5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	34
Creatividad	26
Cooperación	34
Reglas del juego	34
Participación	34
No participación	0



Cuadro N°5

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



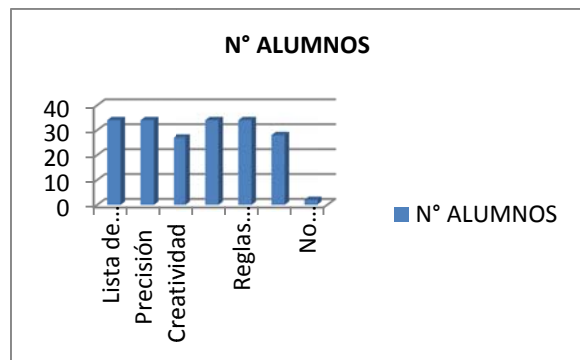


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Esta semana nos quedamos con 34 alumnos, una chica se retiro de la escuela, los juegos lo realizan muy intensamente pero lo que carecen es de creatividad de algunos estudiantes.

SESIÓN N° 6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	34
Creatividad	27
Cooperación	34
Reglas del juego	34
Participación	28
No participación	2



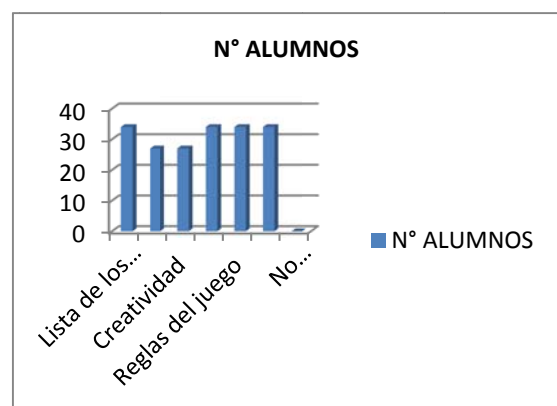
Cuadro N°6

Seguimos con el mismo problema de creatividad, además esta semana la participación de algunos no es la mejor, se hablara personalmente con ellos el motivo de su actitud.

Cuarta Semana

SESIÓN N° 7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	27
Creatividad	27
Cooperación	34
Reglas del juego	34
Participación	34
No participación	0



CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





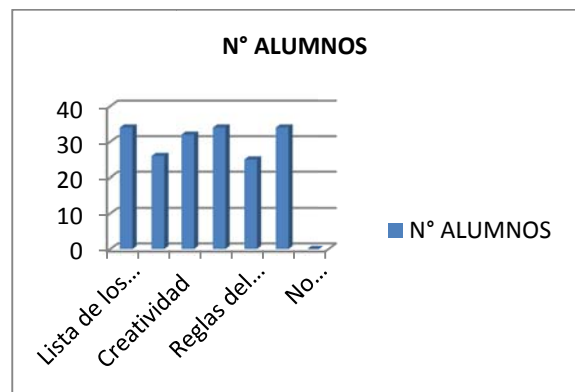
Cuadro N°7

La participación es total lo que sigo insistiendo es la creatividad y precisión que esta vez se noto en algunos estudiantes.

Quinta Semana

SESIÓN N° 8

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	26
Creatividad	32
Cooperación	34
Reglas del juego	25
Participación	34
No participación	0



Cuadro N°8

Va mejorando en cuanto a la creatividad pero la precisión no lo mejoran algunos estudiantes, esta semana no han cumplido bien las reglas de juego.

Sexta Semana

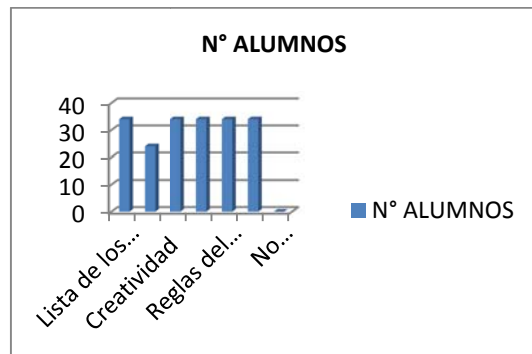
SESIÓN N°9





UNIVERSIDAD DE CUENCA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	24
Creatividad	34
Cooperación	34
Reglas del juego	34
Participación	34
No participación	0

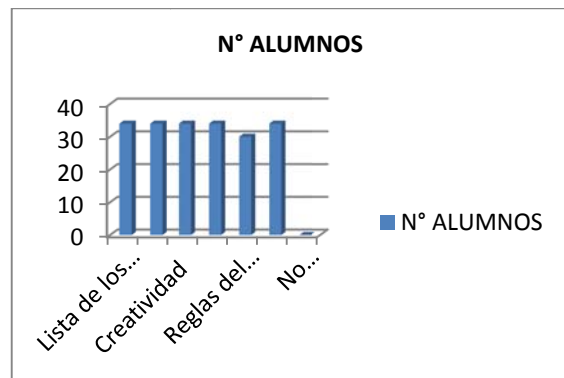


Cuadro N°9

Se insiste en la precisión de los juegos espero mejorar en las otras clases en lo demás están bien, la actitud de ellos es superar y mejorar.

SESIÓN 10

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	34
Creatividad	34
Cooperación	34
Reglas del juego	30
Participación	34
No participación	0



Cuadro N°10

Ha sido un día muy satisfactorio han mejorado notablemente en todo, un poco los chicos rompen las reglas de juego, pero es normal, puesto que lo que interesa es el disfrute en el trabajo.

Séptima Semana

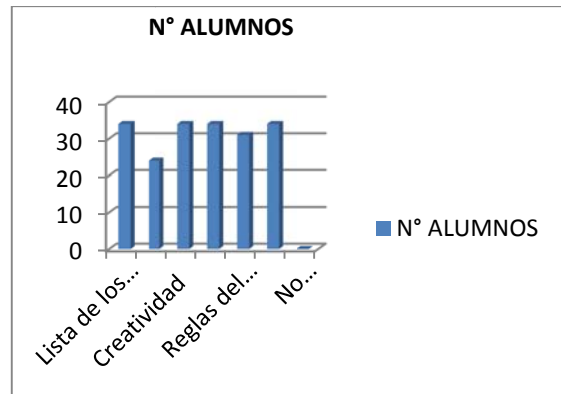
CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





SESIÓN N° 11

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	34
Precisión	24
Creatividad	34
Cooperación	34
Reglas del juego	31
Participación	34
No participación	0

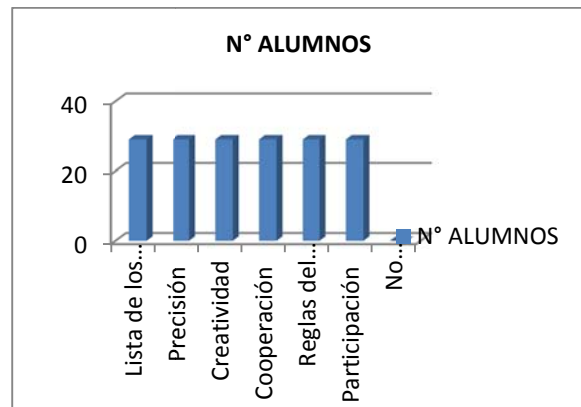


Cuadro N°11

La creatividad a vuelto a bajar en algunos chicos, y las reglas de juego está igualmente irrumpido por algunos alumnos, en lo demás están bien, lo que me gusta del grupo son muy unidos y juegan disfrutando a lo máximo

SESIÓN N° 12

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	29
Precisión	29
Creatividad	29
Cooperación	29
Reglas del juego	29
Participación	29
No participación	0



Cuadro N°12

Fue un día especial de de compartimiento entre los alumnos, tenemos la participación de 29 alumnos. El entusiasmo que mostraron es lo mejor a comparar





UNIVERSIDAD DE CUENCA

de todas las clases, están muy motivados y lo que les apena que es el último día del programa.

EVALUACIÓN FINAL DEL DESARROLLO DE LOS ALUMNOS QUE FUERON PARTE DEL PROGRAMA

N°	NOMBRE Y APELLIDO	COMPORTAMIENTO			PROGRESO MOTOR			CONOCIMIENTO Y CREATIVIDAD		
		INTEGRACIÓN	PARTICIPACIÓN	CUMPLIMIENTO	CALIDAD DE MOVIMIENTO	PROCESO DE APRENDIZAJE	PROGRESO DE DESTREZAS	INVENCIÓN	REGLAS	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
1	Arias Urgiléz Jessica Maribel	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
2	Arias Arias Mayra Gabriela	S	S	PS	S	S	S	PS	S	PS
3	Calle Jiménez Tania Paulina	MS	S	S	S	S	S	PS	S	PS
4	Delgado Delgado Henry Fabián	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
5	Delgado Tirado Ángel Alfredo	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
6	Delgado Tirado Jessica Alexandra	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
7	Delgado Tirado José Rene	MS	S	S	S	S	S	PS	S	PS
8	Guartan Jiménez Guido Álvaro	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
9	GuartánLituma Fabiola del Rocío	PS	PS	PS	PS	PS	PS	PS	S	PS
10	GuazhimalUrgiléz Yolanda Margarita	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
11	Jiménez Jiménez Diana Maribel	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
12	LitumaLituma Leonardo Fabián	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
13	LitumaSinchique Jessica Johanna	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
14	LitumaZhunio Martha Marlene	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
15	López Sánchez Omar Alex	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
16	Marín López Doris Andrea	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
17	Marín Sánchez Freddy Rodrigo	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
18	Mora Llanzi Priscila	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

	de Jesús									
18	Pillecela Pucha Edwin Geovanny	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
20	Samaniego Delgado Jessica Marisol	S	S	MS	S	S	S	PS	S	PS
21	Samaniego Tirado Cumandá del Pilar	S	S	PS	PS	S	PS	PS	S	PS
22	Sánchez Fernández Iván Mauricio	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
23	Sánchez Jiménez Edwin Eduardo	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
24	Sánchez Jiménez Rosa Alexandra	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
25	Lituma Sánchez Ángel Alfredo	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
26	Sinchique Pillacela Jonathan Mauricio	MS	S	S	S	S	S	PS	S	PS
27	Tirado Delgado Nancy Marisol	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
28	Tirado Guartan Miguel Ángel	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
29	Tirado López Jaime Leonardo	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
30	Tirado Marín Félix Javier	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
31	Urgiléz Jiménez Ángel Abel	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
32	Urgiléz Marín María Dolores	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
33	Urgiléz Tirado Ana Gabriela	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
34	Urgiléz Vásquez Walter Jonnathan	S	S	S	S	S	S	PS	S	PS
35	Sanchez Luis Gonzalo	PS	S	S	S	S	S	PS	S	PS

RESULTADO FINAL.

COMPORTAMIENTO

INTEGRACIÓN

PARTICIPACIÓN

CUMPLIMIENTO

MS	3
S	30
PS	1

MS	3
S	30
PS	1

MS	3
S	30
PS	1

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

PROGRESO MOTOR

CALIDAD DE MOVIMIENTO

MS	
S	32
PS	2

PROCESO DE APRENDIZAJE

MS	
S	33
PS	1

PROGRESO DE DESTREZAS

MS	0
S	33
PS	1

CONOCIMIENTO Y CREATIVIDAD

INVENCION

MS	0
S	0
PS	34

REGLAS

MS	0
S	34
PS	0

RESOLUCION DE PROBLEMAS

MS	0
S	0
PS	34

TABULACION DE ENCUESTA FINAL
JUEGOS RECREATIVOS
8vo año EGB



Este cuadro muestra que a 30 estudiantes les pareció muy bueno a 4 estudiantes bueno, esto muestra que los juegos fueron muy atractivos.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





UNIVERSIDAD DE CUENCA



Por encima del rango de 20 están los alumnos que califican a la pregunta de mucho y en un rango de 10 califican de poco



Las respuestas muestran que por encima del rango de veinte fueron comprendidos mucho, en un rango de diez fueron poco y cero en nada.



CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

En el rango de más de veinte responden que fue muy bueno, en el rango de menos de 10 responden que fue bueno, y regular tiene 0.



A todos los estudiantes les gustaría seguir participando en más juegos.

4.2 Conclusiones

1. Los juegos implementados en este programa han causado interés en los estudiantes, adquirieron más conocimientos en juegos de ida y vuelta, persecución, con pelota, recreativos, tradicionales y pre deportivos, que ellos pueden practicar en sus tiempos libres, además por la facilidad de realizar y organizar estos juegos.
2. La metodología utilizada en el programa ha sido eficaz y comprensiva para los alumnos, esto ha permitido que ellos perciban y capten lo que se pretendía enseñar en cada uno de los juegos realizados, dando valor importante al juego como un método más de enseñanza aprendizaje.

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

3. Se demostró un avance en el desarrollo psicomotor de los alumnos, pese a que falta más trabajo con ellos, quienes son capaces de superación, en movimientos, socialización, creatividad y desarrollo de destrezas.
4. Todos los resultados demuestran que el trabajo realizado ha sido de avance en el proceso educativo de los alumnos, por su gran diversidad de juegos y la manera de cómo se realizó, permitiendo que sean más creativos al momento de realizar juegos con sus compañeros.
5. En la evaluación final los alumnos resaltaron los juegos que más les gustó; entre ellos los juegos de los zapatos de colores, buscando una casa, el trono, si te cojo me sigues, los malabares con las pelotas que fue lo más llamativo para ellos, relacionaron con sus capacidades desarrolladas y ejecutaron algunos juegos demostrando capacidad de organizar y en especial el compañerismo y solidaridad entre ellos.

4.3 Recomendaciones

1. Los docentes debemos continuar actualizándonos y hacer más variedad de juegos, que contribuyan el correcto desarrollo integral de la educación, por esta razón es importante realizar actividades diferentes para no caer en la monotonía
2. Los métodos para la enseñanza de juegos debe ser sencilla y de fácil comprensión. Se puede tomar al juego como un medio de enseñanza para la Cultura Física, haciendo este el proceso de aprendizaje en todos los años de básica. “Niño que juega, crece feliz”

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



3. Es importante que la Educación Física busque contribuir el desarrollo de capacidades motrices de los estudiantes, especialmente a través del juego, debemos estar enfocados en ese aspecto, sobre todo si se trata de actividades recreativas.
4. Un proceso de enseñanza siempre debe buscar cambios en la motricidad, afectividad, socialización, en la salud y elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, acortando barreos y enfocándolos a una sociedad justa e integradora.
5. Recomendamos que los programas de juegos recreativos tenga la atención e interés de quienes lo realizan, es importante las energías que se les debe transmitir, las ganas de trabajar, tenemos que contagiarlos de alegría, estos a su vez están prestos a colaborar con su profesor, y se crea un ambiente familiar e integrador.

4.4 Anexos

ANEXO 1.GUIA DE OBSERVACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	N° ALUMNOS
Lista de los alumnos	
Precisión	
Creatividad	
Cooperación	

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Reglas del juego	
Participación	
No participación	

Anexo 2

**EVALUACION FINAL DEL DESARROLLO DE LOS ALUMNOS
QUE FUERON PARTE DEL PROGRAMA**

N°	NOMBRE Y APELLIDO	COMPORTAMIENTO			PROGRESO MOTOR			CONOCIMIENTO Y CREATIVIDAD		
		INTEGRACIÓN	PARTICIPACIÓN	CUMPLIMIENTO	CALIDAD DE MOVIMIENTO	PROCESO DE APRENDIZAJE	PROGRESO DE DESTREZAS	INVENCION	REGLAS	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										

Anexo 3

ENCUESTA FINAL

TEMA: JUEGOS RECREATIVOS

ESCUELA: ISAAC MARIA PEÑAAño de básica: 8vo AÑO EGB

¿Qué le pareció los juegos recreativos realizados en este programa?

Muy bueno

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Bueno

Regular

¿Los juegos a contribuido a relacionarse más con sus compañeros?

Mucho

Poco

Nada

¿La dinámica de los juegos fueron comprendidos para la realización correcta de los juegos?

Mucho

Poco

Nada

¿El espacio, el tiempo y materiales utilizados fueron cómodos para la realización de los juegos?

Muy bueno

Bueno

Regular

¿Le gustaría seguir participando en más juegos recreativos?

Si

No

SUGERENCIAS:-----

Anexo 4

FOTOS

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Bibliografía

CARLOS SANTIAGO VÁZQUEZ CABRERA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1. BOULCH Jean Le. 1995. "El desarrollo psicomotor". Paidós Ibérica. Barcelona España.
2. CAROLI Rita y MARINELO Donato. 1995. "El Gran Libro De Los Juegos". Editorial de Vecchi. Barcelona España.
3. CASIMIRO Antonio. 2003. "Juegos y Hábitos deportivos". Almería: Universidad de Almería, Servicio de Publicaciones. España.
4. CASTILLO G María. 2011. "Los Juegos Recreativos Tradicionales en la Formación de Valores de los Niños". UEB / 2011. Guaranda.
5. CEDMI. 1998. Métodos Técnicas y Procedimientos Activos.
6. COBOS María Pilar. 1998. "El desarrollo psicomotor y sus alteraciones". Ediciones Pirámide. España.
7. Folklore Del Coro Infantil Ecuatoriano. Darío Guevara. 1999
8. FOQUET Olger. 2003. "1001 Ejercicios y Juegos de Recreación". Paidotribo. Barcelona - España
9. GONZALEZ Carlos A. 2000 "Actividades Recreativas". INDE PUBLICACIONES. España - Zaragoza.
10. GUTIERREZ Navarrete Jesús. 2007.
11. ICBF, 1996. Un mundo de juegos. Bogotá: Presencia.
12. Juegos Y Rondas. Ministerio De Cultura Del Ecuador. Subsecretaria De Cultura Región Sur.
13. Kuhn, T. (2004). *La estructura de las revoluciones científicas*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
14. Manual De Educación Física. Edición 2005. Cultural Sa. Madrid España
15. MUÑOZ DÍAZ Juan. 2007. "Juegos de Interior. C.E.I.P. Ntra. Sra. de las Nieves de Pegalajar", Jaén. Argentina. Buenos
16. Ongallo, C. (2005). *Revista económica de Castilla-La Mancha*. "La gestión del conocimiento y la normalización de sus buenas prácticas".. 2004 p 183-208
17. Popper, K. (1994) *Desarrollo del conocimiento científico*. Buenos Aires: Paidós.
18. RAMÍREZ, Humberto. 1999 "Crecimiento y desarrollo". Fundamentos de Pediatría. Tomo I. 2ª ed. Medellín: CIB.
19. Wikipedia.Org/Wiki/Juegos_Tradicionales
20. Www.Monografias.Com/Trabajos89/Factores-Aprendizaje-Destrezas-Basicas