



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II” DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013”.
PROPUESTA ALTERNATIVA.**

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física.

AUTOR:

GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID

DIRECTOR:

MSC. ALFONSO CHAMORRO G.

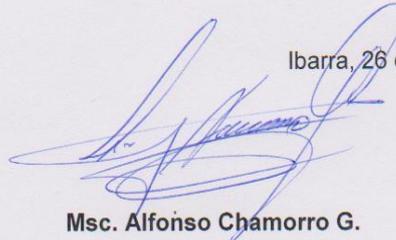
Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de Director de Trabajo de Grado titulada; "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN PABLO II" DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013". PROPUESTA ALTERNATIVA. Trabajo realizado por el Sr. Rolando David Guerrón Aguilar, de la especialidad de Licenciado en Educación Física, Deportes y Recreación, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometidos a la evaluación del jurado examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Ibarra, 26 de marzo del 2014



Msc. Alfonso Chamorro G.
DIRECTOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de investigación que constituye el resultado de la constancia y deseos de superación lo dedico con mucho cariño y amor primero a nuestro Dios, a mis padres por darme los valores necesarios y primordiales del ser humano, también considero justo expresar un reconocimiento sincero a la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, a las autoridades y catedráticos que se han esmerado por hacer posible la culminación de una carrera profesional en beneficio de la niñez.

Muy particularmente hago ostensible mi profundo agradecimiento al Msc. Alfonso Chamorro G. asesor del Trabajo de Grado quien con su valioso aporte académico que en el cual contribuyo en la realización de este trabajo investigativo.

David

DEDICATORIA

A los actores del quehacer educativo, en especial a quienes tratan de alcanzar día a día una verdadera educación, para lograr una formación integral y el mejoramiento de los logros académicos de los niños y niñas de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA.

David.

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR ... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
AGRADECIMIENTO	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE.....	V
ÍNDICE DE CUADROS.....	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XII
CAPÍTULO I.....	1
1.- EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1.- Antecedentes.....	1
1.2.- Planteamiento del Problema.....	3
1.3.- Formulación del Problema.....	5
1.4.- Delimitación del Problema.....	5
1.4.1.- Unidades de Observación.....	5
1.4.2.- Delimitación Espacial.....	5
1.4.3.- Delimitación Temporal.....	5
1.5.- OBJETIVOS.....	6
1.5.1.- Objetivo General.....	6
1.5.2.- Objetivos Específicos.....	6
1.6.- Justificación e Importancia.....	6
1.7.- Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II.....	9
2.- MARCO TEÓRICO.....	9
2.1.- FUNDAMENTACION TEÓRICA.....	9
2.1.1.- Fundamentación Pedagógica.....	9
2.1.2.- Fundamentación epistemológica.....	10
2.1.3.- Fundamentación Sociológica.....	11
2.1.4.- Fundamentación Psicológica.....	12
2.2.- CONTENIDOS.....	13

2.2.1.- La Actividad Lúdica.....	13
2.2.2.- Metodología de la Educación Física.....	15
2.2.3.- Metodología del Proceso enseñanza-aprendizaje.....	16
2.2.4.- Definición.....	16
2.2.5.- Enseñanza.....	17
2.2.6.- Aprendizaje.....	17
2.2.7.- Estrategias de Enseñanza.....	17
2.2.8.- Estrategias de Aprendizaje.....	18
2.2.9.- Estrategias Metodológicas.....	18
2.2.10.- Tipos de Estrategias:.....	18
2.2.11.- Aprendizaje de Cultura Física.....	19
2.2.12.- EL Aprendizaje como Proceso Creador.....	20
2.2.13.- Clasificaciones de Estrategias de Aprendizaje.....	21
2.2.14.-Habilidad.....	21
2.2.15.- Definición de Juego.....	21
2.2.16.- Características Esenciales del Juego.....	22
2.2.17.- ¿Qué es Jugar?.....	23
2.2.18.- Juego.....	23
2.2.19.- Juego y Educación.....	24
2.2.20.- El Juego y sus Clases.....	25
2.2.21.- Juego y Aprendizaje.....	26
2.2.22.- Juego y Educación Física.....	27
2.2.23.- Características del Juego.....	28
2.2.24.- Tipos de Juegos.....	29
2.2.25.- El Juego Dirigido.....	30
2.2.26.- Clasificación.....	30
2.2.27.- CLASIFICACION SEGÚN LOS PARTICIPANTES.....	31
2.2.28.-CLASIFICACION SEGÚN LOS RECURSOS EMPLEADOS.....	31
2.2.29.- CLASIFICACION SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES.....	31
2.2.30.- Modalidad del Juego Dirigido.....	32
2.2.31.- Juego Recreativo.....	32
2.2.32.- Juegos Pre-deportivo.....	32
2.2.33.- Juego Tradicional.....	33

2.2.34.- Función del Juego en la Infancia.	34
2.2.35.- Importancia de los Juegos Infantiles.....	34
2.2.36.- Los Juegos infantiles y la Educación Física.....	35
2.2.37.- El Juego como medio Educativo:.....	36
2.2.38.- Importancia del Juego en la Escuela Primaria.....	36
2.3.- Posicionamiento Teórico Personal.	37
2.4.- Glosario de Términos.	38
2.5.- Subproblemas, Interrogantes.....	44
2.6.- Matriz Categorial.....	45
CAPÍTULO III.....	46
3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
3.1.- Tipos de Investigación.	46
3.1.1.- Investigación de Campo.	46
3.1.2.- Investigación Bibliográfica.	46
3.1.1.- Investigación Descriptiva.	46
3.2.- Métodos.....	46
3.2.1.- El Método Inductivo – Deductivo.	46
3.2.2.- El Método Descriptivo.....	47
3.2.3.- El Método Analítico.....	47
3.3.- Técnicas.	47
3.4.- Población.....	47
3.5.- Muestra.....	48
CAPÍTULO IV.....	49
4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	49
4.1.- Encuesta a Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” 50	50
4.2.- Encuesta a Profesores de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”..... 59	59
CAPÍTULO V.....	75
5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
5.1.- Conclusiones.	75
5.2.- Recomendaciones.....	76

5.3.- Contestación a las Interrogantes.....	76
CAPÍTULO VI.....	78
6.- PROPUESTA.....	78
6.1.- Título de la Propuesta.....	78
6.2.- Justificación e Importancia.....	78
6.3 Fundamentación.	79
6.3.1.- Fundamentación Teórica.	79
6.4.- Objetivos.....	85
6.4.1.- Objetivo General.....	85
6.4.2.- Objetivos Específicos.....	86
6.5.- Ubicación Sectorial y Física.....	86
6.6.- Epítome de la Guía Didáctica de Actividades Lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en la Cultura Física.	87
6.7.- Desarrollo de la Propuesta.	88
6.7.- Impactos.	127
6.8.- Difusión y socialización.....	127
6.9 BIBLIOGRAFÍA	128
Anexo N° 1.- Árbol de Problemas.	131
Anexo N° 2.- Matriz de Coherencia.....	132
Anexo N° 3.- Matriz Categorical.....	133
Anexo N° 4.- Encuesta a Profesores.....	134
Anexo N° 5.- Encuesta a Estudiantes.....	137
Anexo N° 6.- FOTOS	138

ÍNDICE DE CUADROS

4.1.- Encuesta a Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”	50
CUADRO N° 1	50
CUADRO N° 2	51
CUADRO N° 3	52
CUADRO N° 4	53
CUADRO N° 5	54
CUADRO N° 6	55
CUADRO N° 7	56
CUADRO N° 8	57
CUADRO N° 9	58
4.2.- Encuesta a Profesores de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”	59
CUADRO N° 1	59
CUADRO N° 2	60
CUADRO N° 3	61
CUADRO N° 4	62
CUADRO N° 5	63
CUADRO N° 6	64
CUADRO N° 7	65
CUADRO N° 8	66
CUADRO N° 9	67
CUADRO N° 10	68
CUADRO N° 11	69
CUADRO N° 12	70
CUADRO N° 13	71
CUADRO N° 14	72
CUADRO N° 15	73
CUADRO N° 16	74

RESUMEN

Las actividades lúdicas en el nivel primario, pretende que los niños y niñas adquieran conocimiento de sus vivencias corporales, en el cual descubren el mundo a través de los movimientos lúdicos, que es el juego, que mediante los diferentes tipos de movimientos puedan coordinar y diferenciar las partes del cuerpo en el tiempo y espacio. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo de las actividades lúdicas, en los niños y niñas ya que disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades. Frente a esta realidad se estructuró una guía de actividades lúdicas que cuenta con técnicas de aprendizaje que permitan a los profesores aplicar la guía metodológica con orientaciones elaboradas pedagógicamente y siguiendo un proceso lógico y sistemático. Hubo la factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, recursos humanos, materiales, económicos, apoyo del personal docente y alumnos de la Institución Educativa Investigada. Los objetivos planteados fueron: Identificar los juegos lúdicos para el desarrollo de cualidades físicas en los niños y niñas de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II". Identificar que tipos de capacidades coordinativas utilizan los profesores para las clases de Cultura Física. Elaborar una propuesta alternativa para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física. El marco teórico se fundamenta en la teoría de "Piaget", para ello la metodología de investigación utilizada fue el método empírico basado en la observación, lo que es el método inductivo – deductivo método científico, el método descriptivo, el método analítico, y el método estadístico, a través de la investigación de campo y documental, para obtener datos reales se aplicó encuestas a profesores y estudiantes de dicha Institución. El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, las conclusiones y recomendaciones también permiten evaluar el trabajo de los docentes en el área lúdica para afianzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje.

ABSTRACT

The ludic activities at the Primary level, aims' children get knowledge of their bodily experiences, in which to discover the world through ludic movement's that is the game, that through the different kinds of movement can coordinate and differentiate the body parts in the time and space. One of the cause that slow the learning process is the talk of development of ludic activities, in the children as it lowers the development of skills and abilities. Face of this fact has structure a ludic activities guide that count with learning techniques that allow teachers apply the methodological guide with guidelines' prepared pedagogically and following a logical and systematic process. There was feasibility in which there bibliographic information, human, material, economic resources and support of teachers and students of the school investigated. The objectives were: To identify the ludic games for the development of physical qualities in children of "Juan Pablo II" school. To identify what types of coordination skills use the teachers for Physical Education classes. To elaborate an alternative approach to improve learning in Physical Education classes. The theoretical work is based in "Piaget" theory for this of methodoly of research used was the empirical method based on the observation, which is educative, deductive, scientific, descriptive, analytical and statistical method, through of field and documentary research, for obtain real data was applied surveys to teachers and student of that Institution. The analysis and interpretation of results is done in tables, rates and graphics that allow better observe the result the result, conclusion and recommendations also allow evaluate the work of teachers in the ludic area to strengthen continuously the development of techniques to achieve a better learning.

INTRODUCCIÓN.

La presente investigación tiene como intención de efectuar La Falta de actividades Lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en la Unidad Educativa “Juan pablo II” del cantón Ibarra provincia de Imbabura en el periodo 2012 – 2013.

La siguiente investigación está estructurada de seis Capítulos, los mismos que contienen toda la información necesaria, para poder desarrollar la propuesta y transformarla en una alternativa de trabajo, donde se detallan concretamente lo que contienen los capítulos.

En el Capítulo I, se observan los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, resaltando los objetivos generales y específicos y la justificación como factor primordial.

En el Capítulo II, se ejecuta el marco teórico del trabajo de grado que se realiza a base de información bibliográfica de los contenidos.

En el Capítulo III, se ubica el tipo de investigación, la metodología utilizada y sobre todo las técnicas e instrumentos que se aplico.

En el Capítulo IV, se efectúa el análisis de la información obtenida a base de las técnicas utilizadas; en este caso, las encuestas y los cuestionarios.

En el Capítulo V, se expresa en las conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo VI, se describe la propuesta como una alternativa de trabajo.

CAPÍTULO I

1.- EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.- Antecedentes.

Con frecuencia se escucha hablar sobre la crisis de la Cultura Física y sus consecuencias dentro de la sociedad, cada vez más la juventud que ingresa al sector productivo carece de iniciativa y crítica, indispensables para poderse identificar dentro del conglomerado humano.

El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende, la solidaridad se forma y se consolida el carácter y se estimula el poder creador.

A las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje no se ha dado la debida importancia en el nivel primario, mediante el cual se vuelve rutinario para los estudiantes, esto no permite al estudiante que no descubra sus destrezas individuales. El profesor debe estar innovándose para convertirse en un actor creativo, dinámico haciendo que el aprendizaje del niño sea más activo y duradero.

Si cada día ofreciéramos a los estudiantes actividades lúdicas el estudiante se divertiría en el entorno que lo rodea.

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano es una actitud una predisposición del ser frente a la cotidianidad, en esos espacios en que se produce el disfrute, goce y felicidad, el sentido del humor la disciplina; además es un instrumento de aprendizaje donde se pone mayor dinamismo y participación en las relaciones entre profesores y estudiantes, ya que esto permite estrechar relaciones de compañerismo y amistad dentro y fuera del aula.

Los juegos siempre han desempeñado un papel importante en la cultura humana. A lo largo de la historia, nuestros antepasados han dejado gran cantidad de juegos, ya fueran juegos de habilidad o de suerte, individuales o en grupo, con premios o sin ellos. Los premios por ganar podían ser de entretenimiento, prestigio social, objetos deseables o dinero. Los juegos desempeñan una función importante para los niños en la transición al comportamiento adulto.

Fergus P. (2008) El juego. Editorial Trillas.

El juego ha sido observado en casi todas las culturas humanas, pasadas y presentes. Es un autentico elemento cultural universal. Para un niño, el atractivo que representa el juego debe ser muy grande, pues incluso en sociedades en donde hay poco tiempo para jugar los niños se las arreglan de alguna manera para integrar el juego en sus rutinas laborales diarias.

Por otra parte, hay enormes diferencias tanto en la cantidad como en los tipos de juegos humanos que se han observado en forma transcultural y dentro de la culturas. En algunas sociedades, los niños participan en juegos muy complejos y elaborados; en otras, los juegos son bastante

simples; y en otras más, los juegos competitivos de cualquier naturaleza prácticamente no existen.

La competencia de un ingrediente indispensable en el juego de muchos niños y, sin embargo, existen sociedades en donde el juego competitivo se desconoce por completo. En las sociedades complejas como las nuestras hay grandes variaciones individuales y subculturas dentro del juego competitivo. Algunos juegos de niños requieren una gran habilidad intelectual, mientras que en muchas culturas es la estrategia física, no la intelectual, la que determina quien ganará y quien perderá. En cuanto a los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, esto indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

En términos sencillos, el juego de niños (as) en la edad preescolar permite alcanzar niveles de pensamiento, habilidades y destrezas.

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Juan Pablo II” es una institución Fiscal mixta que funciona con régimen de sierra y está ubicada en la parroquia El Sagrario del Cantón Ibarra Provincia de Imbabura.

1.2.- Planteamiento del Problema.

En la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” se observó la falta de práctica de actividades lúdicas en las clases de Cultura Física y esta merece una aplicación o estudio consiente, ya que no pueden ser improvisaciones generalizadas para la impartición de la materia hacia los alumnos.

En muchos casos los docentes han olvidado las actividades lúdicas, a pesar que tienen material adecuado ya que mediante juegos permite al

niño(a) tener un buen desarrollo de su personalidad con las aplicaciones de las actividades lúdicas, siendo esta de vital importancia en la Educación Física.

Las actividades lúdicas son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos. Pero hay situaciones en la realidad que descuidan la teoría ordenada a la luz del juego y el maestro olvida el beneficio que el juego propicia en la enseñanza aprendizaje de los niños/as en la Educación Física.

La calidad de la educación depende, en buena medida, de la correcta aplicación de técnicas, de un proceso permanente, sistemático, no improvisado, es un acto intencional planificado por el profesor con objetivos claros y alcanzables, para que puedan enfrentar los desafíos propuestos por los cambios didácticos pedagógicos ocurridos.

Los profesores tienen que darle importancia a las actividades lúdicas como principal estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje.

Así mismo, se habla que el juego tiene su origen biológico y es inherente al niño el cuál es el centro de observación en donde desarrolla la fantasía y la creatividad explorando por sí mismo su mundo circundante.

El juego es el modo principal a través del cual el niño(a) aprende y se desarrolla a través en todas sus dimensiones. En las últimas décadas han dejado claro que el juego no sólo es un canal de expresión del niño(a), ni tampoco una ventana hacia su vida interior, sino que es el modo privilegiado a través del cual se desarrolla y adquiere las principales competencias de las diferentes dimensiones de su desarrollo.

De este modo, el juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos a nivel de las diferentes variables del funcionamiento

general, entre las cuales podemos mencionar el desarrollo del yo, el estilo cognitivo, la adaptabilidad, el funcionamiento del lenguaje, la responsabilidad emocional y conductual, el nivel de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, los estilos de afrontes, las estrategias de resolución de problemas y los modos de aproximarse a percibir e interpretar el mundo circulante, entre otros.

1.3.- Formulación del Problema.

¿Cómo mejorar el aprendizaje de la Cultura Física, mediante el empleo de las actividades lúdicas en los niños(as) de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” de la parroquia El Sagrario de la Ciudad de Ibarra Provincia de de Imbabura?

1.4.- Delimitación del Problema.

1.4.1.- Unidades de Observación.

Grupo humano:

Estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”

1.4.2.- Delimitación Espacial.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” de la Parroquia El Sagrario de la ciudad de Ibarra.

1.4.3.- Delimitación Temporal.

La presente investigación se realizó en el año escolar 2012 – 2013.

1.5.- OBJETIVOS

1.5.1.- Objetivo General

Determinar las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”

1.5.2.- Objetivos Específicos

1. Diagnosticar las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en niños(as) de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”.
2. Identificar clases de juegos que utilizan los profesores de Cultura Física en sus respectivas clases.
3. Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física.

1.6.- Justificación e Importancia

La investigación se realizó para el mejoramiento de las actividades lúdicas dando a los profesores nuevas estrategias metodológicas para una buena enseñanza ya que existen profesores que les hace falta conocer de este tema. En la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” no se realizan actividades lúdicas, ya que estas permiten al niño un gran desenvolvimiento y desarrollo en su entorno y en el mundo que lo rodea.

En la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” parroquia El Sagrario de la Ciudad de Ibarra, se realizó la investigación, esto constituye un aval para poder demostrar que no se conoce de cerca el problema, y sobre todo

que, la labor de recolección de datos tiene ya la aceptación de directivos, docentes, y estudiantes de la institución, porque se ha obtenido conversaciones informales con los profesores de dicha institución y se tiene la aceptación necesaria para realizar esta labor investigativa.

El trabajo que se realizó será de utilidad, porque así se puede emitir criterios fundamentados frente a cada uno de los sistemas de evaluación y demostrar las bondades de una innovación en la metodología enseñanza aprendizaje, el manual de actividades lúdicas será original, no será algo totalmente desconocido sino que el trabajo constituirá un nuevo aporte, aunque sea modesto, a lo ya conocido.

También será de interés para los docentes y estudiantes, con el fin de que conozcan la importancia de la actividad lúdica y puedan ponerla en práctica con mayor frecuencia.

Una de las sugerencias metodológicas para el trabajo fuera del aula, es elaborar actividades lúdicas tomando en cuenta las diferencias individuales del estudiante, de modo que abarque la mayor cantidad posible de variantes sin sobrecarga la temática a tratarse, buscando siempre fortalecer tanto las actitudes como las aptitudes.

1.7.- Factibilidad

Se cuenta con el aval necesario, de los recursos humanos, económicos, y de tiempo, y en relación con las posibilidades de obtención de datos y su procesamiento. El trabajo de investigación se lo realizó en la Unidad Educativa "JUAN PABLO II" para lo cual se cuenta con la aceptación de la Rectora de la institución.

Es factible ya que existe teoría del tema que fue investigando el cual mediante estas teorías me permitieron reforzar mi investigación, cuento con bibliografías de diferentes tipos de autores que me ayudó para

realizar el marco teórico, tuve los recursos suficientes para poder avanzar con mi investigación, tengo el respaldo de las autoridades y la colaboración de los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de educación básica de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” cuento con todos los recursos económicos como financieros, cuento con todos los materiales necesarios para llevar a cabo mi investigación, tengo el respaldo de un tutor que sabe mucho del tema que voy a investigar y me está guiando de una manera satisfactoria, y lo más importante tengo el apoyo de mis padres.

CAPÍTULO II

2.- MARCO TEÓRICO.

2.1.- FUNDAMENTACION TEÓRICA.

2.1.1.- Fundamentación Pedagógica.

Según Moreno, Monserrat (2008) (p. 5), “Piaget consigue dar una nueva visión del desarrollo intelectual, y con ello se produce un giro de la psicología de la inteligencia. Sus investigaciones le llevan a elaborar una teoría interaccionista según la cual la estructura del pensamiento humano se construye a medida que este se desarrolla, gracias a la interacción de los factores internos del individuo y de los externos que proceden de su medio; ambos son igualmente importantes”.

Luis Q. (2012). La actividad del juego en la edad preescolar. Editorial Solovieva.

La formación permanente de los docentes de Educación Básica es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las

metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde la pedagogía, entendida ésta en su sentido moderno, como disciplina o campo de saber en el que se realizan investigaciones en el orden de la teoría y la práctica sobre la educación y la formación humana, es posible que los maestros del Área de Educación Física, Recreación y Deportes se acerquen a una reflexión didáctica en torno a ¿qué enseñamos?, ¿cómo enseñamos?, ¿cómo evaluamos? y ¿para qué enseñamos?

La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica

Para la Pedagogía Lúdica -el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones. Esto lo forma, lo capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidad y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar -"entrar en juego"- nos compromete globalmente, generando una tensión relacional / lúdica que nos posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad. El abordaje pedagógico del juego es complejo. Desde una perspectiva antropológica, el juego se muestra como una actividad creativa esencialmente humana.

2.1.2.- Fundamentación epistemológica.

Villarroel (2009) Según Pérez Gómez manifiesta que “el modelo cognoscitivo o cognitivo explica el aprendizaje en

función de las experiencias, información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra organiza, y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanentemente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende, sus esquemas mentales, reaccionan emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales” (p. 16).

El aprendizaje provoca la modificación y transformación de las estructuras al mismo tiempo, una vez cambiadas, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor riqueza y complejidad.

2.1.3.- Fundamentación Sociológica

Según Jiménez (2008): La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 4).

Las actividades lúdicas le ofrecen al niño una Transmisión de pautas culturales vigentes en un Determinado grupo (enculturación) y la

interiorización que hace de ellas cada persona. Que le capacitan para desenvolverse con eficiencia y soltura en el seno de la sociedad mediante la socialización, los miembros de la sociedad desarrollan aptitudes para vivir en el seno de un grupo humano.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

2.1.4.- Fundamentación Psicológica

Según Coll Citado por Hernández G. (2008) manifiesta, “El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural, y este puede ser sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de otros” (p. 30)

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general,

pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

La lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La actividad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

2.2.- CONTENIDOS

2.2.1.- La Actividad Lúdica

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia

cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo.

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

importancia en el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. en el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

2.2.2.- Metodología de la Educación Física.

La metodología es la ciencia y el arte de enseñar y aprender. Es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza, teniendo como base principalmente la biología, psicología, filosofía y sociología.

Es arte, en cuanto a que establece unas normas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico basándose en los datos científicos y empíricos de la educación, la metodología se materializa mediante el acto didáctico, en el que surgen la comunicación entre sus componentes, es decir, el encuentro entre el docente (profesor) y el discente (alumno), para la adquisición de unos conceptos, procedimientos y unas actitudes.

La educación física es la educación que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo, desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano, esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y

cognitivos de orden superior, de igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad.

Para el logro de estas metas se vale de ciertas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo. sin embargo, lo que es incuestionable, son las aportaciones que la práctica de la educación física ofrece a la sociedad: contribuye al cuidado y preservación de la salud, al fomento de la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, la ocupación del tiempo libre, impulsa una vida activa en contra del sedentarismo, etc. los medios utilizados son el juego motor, la iniciación deportiva, el deporte educativo, la recreación, etc. la tendencia actual en educación física es el desarrollo de competencia que permita la mejor adaptabilidad posible a situaciones cambiantes en el medio y la realidad.

2.2.3.- Metodología del Proceso enseñanza-aprendizaje.

El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad. Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

2.2.4.- Definición.

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de

apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.

2.2.5.- Enseñanza.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

2.2.6.- Aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

2.2.7.- Estrategias de Enseñanza.

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos. Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las

[características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

2.2.8.- Estrategias de Aprendizaje.

Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico. Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

2.2.9.- Estrategias Metodológicas.

La clase de Educación Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente

2.2.10.- Tipos de Estrategias:

Instruccionales (impuestas) y de aprendizaje (inducidas), son estrategias cognoscitivas, involucradas en el procesamiento de la información a partir de textos, que realiza un lector, aun cuando en el primer caso el énfasis se hace en el material y el segundo en el aprendiz (Aguilar y Díaz Barriga 2009).

Las estrategias constituyen formas con las que el sujeto cuenta para controlar los procesos de aprendizaje.

Las estrategias ayudan al estudiante a adquirir el conocimiento con mayor facilidad, a retenerlo y recuperarlo en el momento necesario, lo cual ayuda a mejorar el rendimiento escolar.

2.2.11.- Aprendizaje de Cultura Física.

Al hablar de aprendizajes pocas veces hacemos referencia a la educación física, ya que damos por sentado que éstos, sólo tienen lugar en el contexto del aula.

Sin embargo, si entendemos por aprendizaje, "la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos que representan un cambio en nuestra percepción del mundo, en nuestra ideología o en nuestras conductas", entonces aceptamos que en el campo de la educación física, así como en el del deporte, también se llevan a cabo aprendizajes.

El término "aprendizaje", pocas veces se ve incluido en la programación que los maestros de educación física realizan para cada una de sus sesiones de clase. Es usual que los docentes utilicemos los términos: actividad, trabajo, práctica y desarrollo entre otros, pero olvidamos asentar que cada una de las sesiones de clase, deben ser programadas con base en los aprendizajes que los niños debieran adquirir en el transcurso de las mismas.

Aprende a distinguir el espacio en el que se encuentra y mucho después a reconocer el tiempo en el que se ubica. Al ingresar al preescolar, sus aprendizajes, sus interacciones y su vocabulario se incrementan. Aprende ahora conceptos tales como: adentro y afuera; aumenta su lenguaje y le da sentido a términos como: arriba y abajo; a un lado y al otro. Más difícil se tornan los aprendizajes derecha e izquierda. Y reconoce la diferencia entre el día y la noche; entre el hoy y el mañana.

Vamos así, descubriendo que todos los aprendizajes que adquiere el hombre desde que nace, son producto de su crecimiento, de su maduración y de su desarrollo natural. Sin embargo, todos estos aprendizajes se ven enriquecidos a través de los estímulos que proporciona el contexto en el que el niño se desenvuelve.

Es aquí cuando tienen lugar los aprendizajes escolares en los que se hallan insertos todos los anteriormente enunciados, mismos que corresponde estimular al profesor de educación física dentro de cada una de sus sesiones de clase.

2.2.12.- EL Aprendizaje como Proceso Creador.

Natalia B. (2012) CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE. El juego como herramienta pedagógica. Ed. Narcea (p.68)

El aprendizaje significativo.

Los últimos estudios psicológicos sobre el proceso de aprendizaje y el funcionamiento de la memoria han impulsado el concepto de aprendizaje significativo, término acuñado por Ausubel en 1963 para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo.

Según Ausubel, (1963) el aprendizaje significativo se da “cuando el alumno relaciona los conceptos y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee: construye nuevos conocimientos a partir de lo que ha adquirido anteriormente porque quiere y está interesado en ello”. Tras un periodo de tiempo variable, la disconformidad lleva a la ruptura. Esa gestalt ya no sirve y es necesario romperla. Al hacerlo, el autor entra en confusión, en caos, porque ha roto lo viejo, pero no sabe que es lo que viene a continuación. Este es un momento crucial: si la persona logra sostener todo el tiempo que haga falta este difícil estado de confusión, se pondrá en camino hacia una nueva creación; si, por el contrario, busca rápidamente aplacar su ansiedad, impedirá que la mente entre en estado necesario para desarrollar su propia aptitud creativa.

Cuando se concibe el aprendizaje como un proceso creador, algunos elementos que en el modelo de enseñanza tradicional se rechazan o están mal vistos cobran un valor nuevo y ayudan a romper los viejos

estereotipos: se pueden, por tanto, reivindicar como educativas realidades tales como la lentitud, los errores, el caos y el aburrimiento, o se puede apreciar el valor del silencio.

2.2.13.- Clasificaciones de Estrategias de Aprendizaje.

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias meta cognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales.

2.2.14.-Habilidad.

La habilidad es un cierto nivel de competencia de un sujeto para cumplir con una meta específica, La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Es la capacidad de ejecución aceptable de un movimiento, donde sólo el propio movimiento es importante. No se tiene en consideración el resultado o efectividad.

Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo. Lo que se realiza con gracia y destreza.

2.2.15.- Definición de Juego.

Fergus P. (2008). El Juego Ed. Trillas.

¿Qué es exactamente el juego? ¿Cuál es la línea divisoria entre el juego y el trabajo? ¿Puede una actividad ser trabajo y juego al mismo tiempo? ¿Puede una actividad

comenzar como una cosa y gradualmente convertirse en otra? En realidad, no hay una manera sencilla de definir el juego, y las fronteras entre el juego y otras actividades, como el trabajo, la exploración y el aprendizaje, no siempre se encuentran bien definidas. Sin embargo, los psicólogos han identificado varios elementos que son comunes en el juego, y ahora intentaremos desarrollar una definición de juego mediante la evaluación de algunas de estas características esenciales generalmente aceptadas.

2.2.16.- Características Esenciales del Juego.

Antes de que una actividad pueda ser descrita como juego, primero debe presentar cinco características fundamentales (Rubin, Fein y Vandenberg, 1983). En primer término el juego se encuentra motivado de manera intrínseca. Es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera. La segunda característica relacionada con el juego consiste en que debe ser elegido libremente por los participantes. Si a los niños se le obliga o incluso se les presiona con amabilidad para que jueguen, quizá no consideren la actividad como un juego en absoluto. En un estudio (Kuing, (1979) por ejemplo se rebeló que si una maestra de jardín de niños asignaba una actividad de juegos a sus alumnos, ellos tendían a considerarla como trabajo, aunque describían una actividad idéntica como juego si se les permitía elegirla por sí mismo.

La tercera característica esencial del juego es que debe ser placentero. Los niños deben disfrutar de la experiencia, o no puede ser considerada un juego. Si consideramos a Scott, el niño de primer año de primaria que con renuencia acepto jugar futbol solo porque sus padres así lo deseaban, resulta evidente que su actividad en el campo de futbol no cumplía con ninguna de las características del juego mencionadas hasta el momento. Sin duda, el futbol no es una actividad intrínsecamente motivada para Scott su motivación para hacerla era complacer a sus

padres. No es una actividad elegida como libertad porque fue elegida para él por sus padres. Por último, ¿una actividad que genera tanto estrés en el participante difícilmente puede ser descrita como placentera!

La cuarta característica del juego es su naturaleza no literal. Es decir, involucra un cierto elemento de imaginación, una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador. Esto es particularmente cierto cuando se trata del juego simbólico, tan característico en los años preescolares, cuando los niños pasan tanto tiempo experimentando con nuevos papeles y representando situaciones imaginarias. En quinto término, en el juego el jugador participa de manera activa. El niño debe involucrarse física, psicológicamente, o en ambas formas, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.

2.2.17.- ¿Qué es Jugar?

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

2.2.18.- Juego.

Según WIKIPEDIA (2008), el juego es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además

de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas

El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

El juego, en cambio, en su expresión original, constituye una actividad libre, nunca impuesta desde afuera. Se desarrolla en el campo de lo irreal o ficticio, ya que se articula a partir de una situación imaginaria, en un espacio y tiempo propios.

La actividad lúdica no prevé ni un desarrollo ni un desenlace; tiene por tanto un destino incierto. Es una actividad improductiva, que, aparentemente, no sirve para nada; no produce bienes ni servicios, ni se espera de ella rendimiento alguno.

Lo que se valora en el juego, en cambio, es el proceso y no el resultado. Las reglas del juego no se imponen desde fuera, ni se rinden por ningún objetivo previo, sino que se establecen libremente según un acuerdo aceptado por todos. El juego, a diferencia del trabajo, siempre produce placer y diversión.

Andy Goldstein (2012). Creatividad y Aprendizaje.

2.2.19.- Juego y Educación.

Históricamente se ha reconocido al juego como un importante medio educativo, así Larroyo (1996) menciona en cultura como la azteca, se destacaba la importancia del juego en la educación de los jóvenes, desde una perspectiva militar, según el autor “los juegos mismos tenían un

designio educativo. Eran imitaciones de futuras labores que se habrían de ejecutar”.

El juego asocia las nociones de totalidad, reglas y libertad. Se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global y con el hemisferio izquierdo, lógico, racional y concreto: da rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio y tiempo concreto y sometiéndolo a unas reglas y estructuras lógicas.

Larroyo F. (1996) historia general de la pedagogía Ed. P. 113.

2.2.20.- El Juego y sus Clases.

Natalia B. (2012). Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. (p, 48)

Huizinga define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. Considera que el ser humano se define no solo por su capacidad para pensar (homo sapiens), sino también por su capacidad para el juego (homo ludens). Esta capacidad del juego es para el autor “uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida”.

Con los juegos en los que predomina el simulacro, el jugador se pierde de su mundo convirtiéndose en otro: se despoja temporalmente de su personalidad y finge otra encontrando en ello placer y diversión. Ejemplo de este tipo de juegos serian los juegos de imitación, en los que se encuentran representaciones teatrales y aquellos en que los niños intentan imitar al adulto, sirviéndose frecuentemente de juguetes que

reproducen en miniatura herramientas, utensilios, armas o maquinas de las que se sirven las personas o profesores.

Por último, los juegos en los que predomina el vértigo (ilinux) pretenden construir por un instante la estabilidad de la percepción y entrar en una especie de pánico voluptuoso. Se trata, en todos los casos, de acceder en una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila bruscamente la realidad. Ejemplo de este juego seria los movimientos giratorios, las cometas y las caídas; la montaña rusa, y muchas otras propuestas de parques de atracción.

2.2.21.- Juego y Aprendizaje.

ROSLER R. (2008)

Es un error común que el docente es un arte intuitivo. Existe una gran cantidad de técnicas didácticas que pueden mejorar el rendimiento educativo. Es importante que el docente conozca las características de sus estudiantes prepare estrategias para captar la atención del auditorio y se adapte a los alumnos.

El docente en el aula debe mostrarse todo el tiempo activo y creativo con los estudiantes, debe buscar maneras divertidas de aprender antes que el conozca a sus educandos, las técnicas de enseñanza que tienen disponibles y el momento adecuado para usarlas. La experiencia en el uso de estas técnicas solo se puede conseguir con la práctica, permitiendo al estudiante sentirse motivado y dispuesto a participar en la clase.

Una de las características que se le atribuye al juego como medio de enseñanza-aprendizaje es que este junto con tantas otras actividades lúdicas resultan altamente motivantes.

El juego constituye una variedad de estímulo que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo, ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. La continua ejercitación que soporta el juego, constituye el motor que proporciona el acceso al conocimiento de sí mismo y del mundo circundante, de igual forma la maduración de determinadas habilidades y la mejora de las capacidades físicas.

En cuanto al desarrollo intelectual, el juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización, elementos indispensables para la formación de conceptos. En el juego el niño observa, experimenta y ejecuta tal cantidad de actividades que le permiten dar orden a la realidad que lo rodea, lo que a la postre se traducirá en una estrategia de razonamiento que le hará ser capaz de superar al inmediatez de lo directamente percibido.

2.2.22.- Juego y Educación Física.

El juego constituye el medio más significativo de intervención en la Educación Física, en donde cumple con los más variados objetivos; sin olvidar los objetivos que cumple desde el campo social, intelectual y afectivo, favorece el desarrollo de las cualidades físicas básicas, favorece el mejoramiento de las capacidades físicas condicionantes, permite la adquisición de habilidades motrices básicas, facilita el aprendizaje de movimientos técnicos tácticos de carácter deportivo y de expresión corporal.

Además de esto las aplicaciones de los juegos en el terreno de la educación física son múltiples;

- Constituye el desarrollo de la personalidad a través del movimiento, afirmando el juego social y aceptando la regla como norma.

- Mediante el se consiguen objetivos y se desarrollan contenidos: aportando vivencias motrices u sociológicas en la parte introductoria, central y final de una clase.
- Propicia mediante el placer y la diversión la creación de hábitos que perduran hacia una actitud positiva frente a la actividad física.
- Fomentar la sociabilidad y la inteligencia, por medio de la riqueza que proporcionan los juegos.

El juego se parte de habilidades y destrezas apreñendidas previamente, hechos que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permitirá desarrollar distintas capacidades.

2.2.23.- Características del Juego.

Natalia B. (2012). Creatividad y Aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. (p, 50)

Partiendo de las definiciones que dan del juego Huizinga, cuya aportación ha sido esencial para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definatorias:

El juego es una actividad libre. El juego “en su expresión original” lo denomina Hilda Cañeque “Juegos y vida” (2008), responde al deseo y a la elección subjetiva que es el jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.

El juego es placentero, divertido. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo

destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.

El juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.

El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

Con finalidad en sí mismo.

Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.

Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

2.2.24.- Tipos de Juegos.

Luz Stella Osorio – Javier Taborda Chaurra. (2011) “El desarrollo de la fuerza en el niño” Teoría y Práctica. Editorial Kinesis.

El juego humano no es un tipo de comportamiento exclusivo de la niñez, el hombre juega durante toda su vida de varios sentidos y formas, presentándose bajo circunstancias y modos diferentes. El primero de ellos es cuando se presenta espontáneamente, forma característica en la niñez, en donde es el propio jugador el que establece los límites temporales y espaciales de la actividad, este caso de **juego libre o espontáneo**, cuyas características ya se han analizado, constituye un fin en sí mismo, se realiza por iniciativa propia y es auto dirigido por el propio jugador o jugadores.

El juego libre deja de serlo cuando se estereotipa, se convierte en un modelo y se sistematiza, así pues se hace su aparición el **juego dirigido**,

que reglamentado y esquematizado por una persona ajena al jugador, cumple unos objetivos educativos de cualquier otro tipo exteriores a la propia actividad lúdica.

En la aplicación del juego en el campo educativo hace imprescindible la dirección del mismo para la consecución de los objetivos que le son propios a este campo, pues frente al aspecto fundamental del juego libre, el juego dirigido establece objetivos, lo ordena y lo presenta en función de los objetivos que contribuyen su finalidad.

2.2.25.- El Juego Dirigido

De acuerdo con lo anterior podemos definir el juego dirigido (también llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico etc.), como una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, la industria de los juguetes, etc.

Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio de para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, etc., a los que se le pone siempre la intención de quien lo aplica y en lo que casi toda la acción de su desarrollo está prevista de antemano.

2.2.26.- Clasificación.

La clasificación de los juegos dirigidos ha surgido de acuerdo a criterios heterogéneos, según las condiciones que determinan el tipo de juego que se emplea, algunos ejemplos de ellos son las siguientes:

2.2.27.- CLASIFICACION SEGÚN LOS PARTICIPANTES

Cantidad de jugadores	Edad de los participantes
Juegos individuales Juegos por parejas Juegos en pequeños grupos Juegos en equipo Juegos masivo	Juegos infantiles Juegos juveniles Juegos para adultos

Fuente: El juego en la Educación Física Básica, Gladys Elena Campo Sánchez.

CLASIFICACION SEGÚN EL CONTENIDO
Juegos emotivos Juegos pre deportivos Juegos didácticos Juegos educativos Juegos sociales Juegos deportivos

Fuente: El juego en la Educación Física Básica, Gladys Elena Campo Sánchez.

2.2.28.-CLASIFICACION SEGÚN LOS RECURSOS EMPLEADOS.

SITIO DE REALIZACION	UTILIZACION DE MATERIAL
Juegos de interior, salón, mesa, etc. Juegos de exterior al aire libre, de patio, de campo, de piscina, etc.	Juegos de pelota Juegos con aros Juegos con cuerdas

Fuente: El juego en la Educación Física Básica, Gladys Elena Campo Sánchez.

2.2.29.- CLASIFICACION SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES.

Sensoriales	Complejidad de la tarea	Motores	De desarrollo anatómico	Gestuales o predeportivos
Auditivo Visuales Táctiles Del gusto De olfato De orientación	Genéricos Específicos Adaptados Deportivos	De velocidad De locomoción De salto De equilibrio De lanzamiento De coordinación	Musculares Articulares	Para la adquisición de habilidades. Para el manejo de elementos.

Fuente: El juego en la Educación Física Básica, Gladys Elena Campo Sánchez.

2.2.30.- Modalidad del Juego Dirigido.

El juego desde el punto de vista pedagógico encierra una serie de valores recreativos, culturales, psicológicos, es por eso que posee distintos campos de aplicación, en lo que se han configurado modelos de juegos, cada uno de ellos con sus características particulares. A continuación mencionamos las distintas formas de presentación desde el ámbito específico de la educación física.

2.2.31.- Juego Recreativo.

Esta corriente surge como respuesta a la incesante utilización del juego en aprendizaje concreto. Su idea fundamental se basa en el rescate del sentido profundo del juego como actividad exclusiva de diversión y entretenimiento sin atender a sus formas de aplicación.

2.2.32.- Juegos Pre-deportivo.

El juego pre-deportivo es una forma lúdica motora esencialmente agónica, de tipo medio entre el juego simple y el deporte, que contiene elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva.

El objetivo fundamental del juego pre deportivo es el de enriquecer al jugador, con la adquisición de variadas respuestas motrices concretas, que le ayuden a adaptarse a las necesidades que requiere la práctica del deporte, al tiempo que se puede mejorar las habilidades básicas genéricas y desarrollar armónicamente las capacidades físicas tanto condicionantes como coordinativas.

2.2.33.- Juego Tradicional

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se origina en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada por pautas culturales propias. Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por buena parte del mundo y constituyen la huella palpable de las migraciones de los pueblos y la aculturación o proceso de transmisión cultural a través del contacto entre grupos de diferentes culturas.

Aunque hoy en día se han perdiendo gran parte de los juegos tradicionales, ya que debido a razones de seguridad, los niños cada vez juegan menos en la calle y el televisor y los videojuegos han pasado a ser su sustituto en los cada vez más pequeños apartamentos, la escuela tiene el deber de intentar mantener su conversación.

Fergus. P. Hughes (2008) JUEGO CON REGLAS. (p. 130)

Los juegos con reglas pueden ser de naturaleza sensoriomotora, como los juegos de canicas o de pelota, las escondidas, la roña, el avión o la gallina ciega. Pero quizá tengan origen intelectual, como las demás, los naipes, o el turista y otros juegos de mesa. Sin embargo, ya se trate de juegos sensorio-motores o juegos intelectuales, presentan dos características esenciales. En primer lugar, involucran las competencias entre dos o más jugadores. En segundo lugar, están regidos por un conjunto de reglas aceptadas con anticipación por todos los jugadores y que no se pueden modificar durante el transcurso del juego, a no ser que los jugadores hayan

determinado antes que se aceptarían ciertas modificaciones. Las reglas mismas pueden estar establecidas por un código, como en el juego del ajedrez, o pueden existir en la forma de un acuerdo temporal entre los jugadores. En otras palabras, los niños pueden aprender las reglas de sus compañeros mayores o establecer sus propias reglas al comienzo de un juego en especial.

2.2.34.- Función del Juego en la Infancia.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

2.2.35.- Importancia de los Juegos Infantiles.

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él.

Chaten (citado por Domínguez, 2008). Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidad tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

“El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

2.2.36.- Los Juegos infantiles y la Educación Física.

Los juegos infantiles de educación física, en su diferente intensidad y características especiales, constituyen eslabones que conducen al muchacho, en el camino de su formación general, hacia la práctica de los deportes. Esta tarea ha de lograrse en progresión pura hasta el deporte. Han de conducir a la juventud por su camino, si se aplica con éxito, en condiciones de servir a la Sociedad. En un nivel básico, el juego brinda situaciones en donde se pueden practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio.

2.2.37.- El Juego como medio Educativo:

El juego es de hecho una palabra que trata de escapar a una definición, mientras que la palabra educación se asocia a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transmisión de aquellos conocimientos y valores que considera esenciales.

El alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno distendido, agradable, lleno de reflexión y que a la vez se le induce a la adaptación a situaciones motrices de distinta naturaleza, es una persona que va a participar en este proceso de enseñanza-aprendizaje recibiendo los estímulos educativos necesarios para su formación integral, y a la vez va a hacerlo disfrutando del juego, de esa actividad privilegiada de la educación física.

El juego que se orienta desde la escuela, debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo.

El juego y la educación son compatibles y necesarios, por lo que bien servidos, constituyen un binomio inseparable, en el crecimiento de cualquier alumno.

2.2.38.- Importancia del Juego en la Escuela Primaria.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia

distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

2.3.- Posicionamiento Teórico Personal.

El trabajo que se realizó fue para analizar las planificaciones que aplican los profesores de Cultura Física en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, esto me permitió tener en claro la realidad del conocimiento pedagógico que indican las cualidades de los estudiantes, para luego mejorar por medio de las actividades lúdicas

Desde la perspectiva de la Educación Física y teniendo en cuenta que el punto de partida de cualquier proceso de aprendizaje son los conocimientos que ya han sido adquiridos previamente, se ha de comenzar la intervención por las actividades lúdicas.

El juego como técnica en aprendizaje en los niños(as) constituye un proceso de importancia en la forma de la personalidad del niño sobre todo en la fase escolar, desarrolla la participación y la integración a la vida social con valores de los niños(as).

La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

El proyecto se embarca a los estudiantes de quinto, sexto, séptimo de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” de la parroquia el Sagrario de la ciudad de Ibarra.

2.4.- Glosario de Términos.

Abordaje.- Aproximación de un barco a otro hasta tocarlo, especialmente con la intención de entrar en lucha.

Adaptativas.- Ajustar o acomodar una cosa a otra: compraremos un vehículo que se adapte a nuestras necesidades. Dar a una obra intelectual forma distinta de la original para que pueda ser difundida por un medio y entre un público distintos de aquellos para los que fue concebida.

Agónico.- Relativo a la agonía o propio de este estado que precede a la muerte.

Agudamente.- Se aplica a la persona capaz de entender la naturaleza de las cosas, especialmente de las complicadas o confusas.

Antropológica.- Ciencia que estudia la especie humana en cuanto a su evolución biológica, su comportamiento social y cultural y sus aspectos geográficos e históricos.

Aptitud.- Cualidad que hace que un objeto sea apropiado para un fin.

Asimilación.- comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Autónoma.-Que goza de autonomía.

Biológico.- ciencia que trata de los seres vivos.

Cognitivo.-Pertenece o relativo al conocimiento.

Cognoscitivas.- De lo que es capaz de conocer.

Conductual.- Pertenece o relativo a la **conducta** (ll manera en que los hombres se comportan en su vida).

Didáctica.- propia, adecuada para enseñar o instruir.

Dinamicen.-Comenzar a funcionar una cosa o adquirir un mayor desarrollo e importancia una actividad: la industria informática se ha dinamizado en los últimos años.

Dista.- Estar apartada una cosa de otra por un espacio o un tiempo: esta localidad dista cinco kilómetros; tu casa dista mucho de la mía.

Distinción.-Diferencia que hace que dos o más cosas sean distintas: hoy vamos a analizar la distinción entre los diferentes tipos de oraciones.

Ductilidad.- Propiedad que tienen algunos metales de someterse a grandes deformaciones y estirarse en forma de hilos o alambres sin romperse, por lo que se pueden modelar o trabajar con facilidad.

Emulación.- Imitación de algo hecho por otra persona, intentando igualarlo o superarlo.

Enculturación.- Proceso por el cual la persona adquiere los usos, creencias, tradiciones, etc., de la sociedad en que vive.

Espontáneo.- Que es natural y sincero en el comportamiento o en el modo de pensar.

Estereotipo.- Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o por una sociedad y que tiene un carácter fijo e inmutable: esa novela está llena de estereotipos: el malo es muy malo y el bueno es buenísimo.

Estigmatizado.- Dejar a una persona marcada al hacerle una imputación por la que pierde o se pone en duda su honra y buena fama.

Explícita: Que expresa clara y determinante- mente una cosa.

Exteriorizar.- Hacer patente, revelar o mostrar (algo) al exterior.

Ficticio.- Se denomina ficción a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas o de otro tipo, cuando presentan un mundo imaginario al receptor.

Gestalt.- es un sustantivo de la lengua alemana (por lo que siempre debe escribirse en mayúscula) que, aunque ha sido traducido como forma o configuración, suele utilizarse sin traducción ya que no cuenta con un equivalente exacto en el idioma español.

Gozar.- Sentir placer, satisfacción o alegría.

Ilíx.- se basan en buscar vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso...se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana.

Inducidas.- 1.-Influir en una persona para que realice una acción o piense del modo que se desea, especialmente si es negativo: su amigo lo indujo al delito. 2.-Establecer una ley general a partir del conocimiento de unos hechos particulares por medio de un razonamiento: inducir una ley tras la observación de unos hechos.

Instintivo.- que es causa y efecto del impulso que mueve la voluntad.

Intelectual.-1.-Relativo al intelecto.

2.- Se aplica a la persona que se dedica a un trabajo o actividad que requiere especialmente el empleo de la inteligencia: entre los intelectuales del país se encuentran escritores y científicos de fama internacional.

Interactivo.- Que procede por interacción.

Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Interiorización.-Hacer propio o asentar de manera profunda e íntima en la mente, especialmente un pensamiento o un sentimiento.

Intrínseca.- Que es propio o característico de una cosa por sí misma y no por causas exteriores: la blancura es una característica intrínseca de la nieve. Extrínseco.

Instructivo.- Que sirve para enseñar o instruir. Que es obra o resultado de un instinto; determinado por el instinto.

Instrucción.- Enseñanza de los conocimientos necesarios para una actividad.

Imprescindible.- Que es muy necesario porque sin su presencia no es posible lo que se pretende, que no puede faltar o ser remplazado.

Impuestas.- Causar una intensa impresión de admiración, sorpresa, respeto o miedo: la mera visita a un cementerio le impone.

Lúdico.- perteneciente, relativo al juego.

Ludoteca Lugar donde se guardan, prestan e intercambian juegos y juguetes.

Marginar.-Dejar a una persona o grupo de personas en una situación de aislamiento y rechazo a causa de la falta de integración en un grupo o en la sociedad.

Nórdicos.- Grupo de lenguas del grupo germano septentrional. Persona que es del norte de Europa. Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. 2007 Larousse Editorial, S.L.

Pedagógica.- con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Preestablecidas.- Que está establecido u ordenado con anterioridad por una ley o precepto.

Psíquicas.- Relativo a la mente. Relativo o perteneciente al alma o a la actividad mental. Diccionario Enciclopédico Vox 1. © 2009 Larousse Editorial, S.L

Repensar.- Volver a pensar con detención, reflexionar.

Sabiduría.- 1.-Capacidad de pensar y de considerar las situaciones y circunstancias distinguiendo lo positivo de lo negativo. 2.-Conocimiento profundo en ciencias, letras o artes.

Satisfacción.-Capacidad y buena disposición para ejercer o desempeñar una determinada tarea, función, empleo, etc.

Sensorio motora.- En la teoría de Piaget, es la fase (que se extiende desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años) durante la cual los niños conocen el mundo, sobre todo en función de sus impresiones sensoriales y sus actividades motoras.

Sistemático.- que sigue o se ajusta a un sistema.

Sugestivo.-Que sugiere o provoca ideas.

Trasciende.- Exhalar olor vivo que se extiende a gran distancia. /Empezar a conocerse o divulgarse una cosa. /Extenderse los efectos de una cosa a otras, produciendo consecuencia. Comprender, averiguar algo que está oculto.

Vivencial.-Relativo a las vivencias.

Volitivo.-1 Se aplica al acto o fenómeno de la voluntad.

2.- Se aplica a la construcción o término lingüístico que expresan la voluntad.

2.5.- Subproblemas, Interrogantes.

¿De qué manera podemos diagnosticar las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en niños(as) de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?

¿Cómo identificar las clases de juegos que utilizan los profesores de Cultura Física en sus respectivas clases?

¿Cómo utilizar la propuesta alternativa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física.

2.6.- Matriz Categorical.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.	ACTIVIDADES LÚDICAS	<p>Tipos de actividades</p> <p>Desarrollo de cualidades</p> <p>Capacidades coordinativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con los movimientos. • Juega con la música. • Juega con las reglas. • Resistencia • Fuerza • Velocidad • Ritmo • Equilibrio • Reacción
Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. El aprendizaje también es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	<p>Métodos de estrategias</p> <p>Recursos o medios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicativo • Participativo • Uso de conos • Uso de pequeñas vallas • Uso de pelotas

CAPÍTULO III

3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.- Tipos de Investigación.

3.1.1.- Investigación de Campo.

Se realizó en la Unidad Educativa “Juan Pablo II” lugar donde contamos con el número de estudiantes y profesores para aplicar el cuestionario, y también cuento con el respectivo apoyo de las autoridades de la institución.

3.1.2.- Investigación Bibliográfica.

Me permitió obtener la información necesaria, que servirá de base para generar y fundamentar conocimientos sólidos y confiables de; libros, revistas, internet con temas relacionados a mi tema de investigación.

3.1.1.- Investigación Descriptiva.

Describe el lugar donde se observó los hechos o fenómenos, se logró caracterizar un objeto de estudio como son las actividades lúdicas en los quintos, sextos, y séptimos años de educación básica en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

3.2.- Métodos.

3.2.1.- El Método Inductivo – Deductivo.

Este método me permitió la construcción del marco teórico que va de lo general a lo particular y el análisis de resultados del diagnóstico,

conclusiones y recomendaciones enfocados a la elaboración de la guía didáctica de las Actividades Lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en la Unidad Educativa “Juan Pablo II” de la ciudad de Ibarra.

3.2.2.- El Método Descriptivo.

Sirvió para describir que tipo de actividades lúdicas utilizan los profesores en las clases de Cultura Física, que existía escases en la implementación de juegos en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

3.2.3.- El Método Analítico.

Es de importancia desglosar la información y descomponerla en sus partes, determinando sus causas y efectos, en lo referente a las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

3.3.- Técnicas.

1.- Encuesta.- Se aplicó a los profesores de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” con el único afán de conocer un porcentaje de conocimiento referente al tema de investigación.

2.- Instrumentos. Se aplicó un cuestionario a los estudiantes de quinto, sexto, séptimo de educación básica, mediante esta técnica me permitió obtener resultados positivos para mi investigación.

3.4.- Población.

La población que va a participar en esta investigación esta detallada en el siguiente cuadro.

UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II” EDUCACIÓN GENERAL	ESTUDIANTES
Quinto de Básica “A”	43
Quinto de Básica “B”	46
Sexto de Básica “A”	40
Sexto de Básica “B”	38
Séptimo de Básica “A”	42
Séptimo de Básica “B”	41
TOTAL	250

3.5.- Muestra.

No se utilizó la muestra, por cuanto se estudio a la totalidad de los sujetos, que constituye un referente con los cuales se trabajó durante la investigación.

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de instrumentos como las encuestas, que fueron aplicadas para los profesores y estudiantes de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”.

Los datos obtenidos fueron organizados, tabulados, para luego elaborar tablas de frecuencia y porcentaje de acuerdo a los ítems formulados en las encuestas.

Con los resultados obtenidos se elaboraron los gráficos estadísticos correspondientes para visualizar de manera clara y realizar el análisis e interpretación y con ello poder elaborar las conclusiones.

A continuación se expone el análisis de cada pregunta de las encuestas que se aplicó tanto para los profesores y estudiantes con el mismo formato dado la capacidad intelectual y crítica en el área investigada.

4.1.- Encuesta a Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

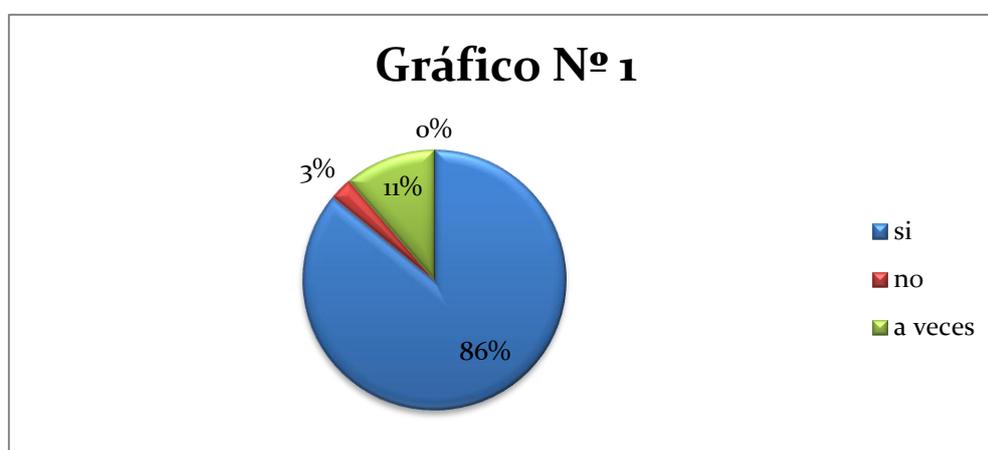
Realizadas las encuestas a los estudiantes de los quintos, sextos y séptimos años de educación básica de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” de la ciudad de Ibarra podemos llegar al siguiente análisis e interpretación.

1.- Te gustaría que en las clases de Cultura Física te enseñen diferentes tipos de juegos?

CUADRO Nº 1

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	215	86%
NO	7	3%
A VECES	28	11%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa “Juan Pablo II”



Fuente: Cuadro Nº 1.

ANÁLISIS.- De acuerdo con los resultados obtenidos de los estudiantes, se puede notar que más de las cuartas quintas partes si les gusta que en las clases de Cultura Física les enseñen diferentes tipos de juegos y una quinta parte no están de acuerdo con los diferentes tipos de juegos en las clases de Cultura Física.

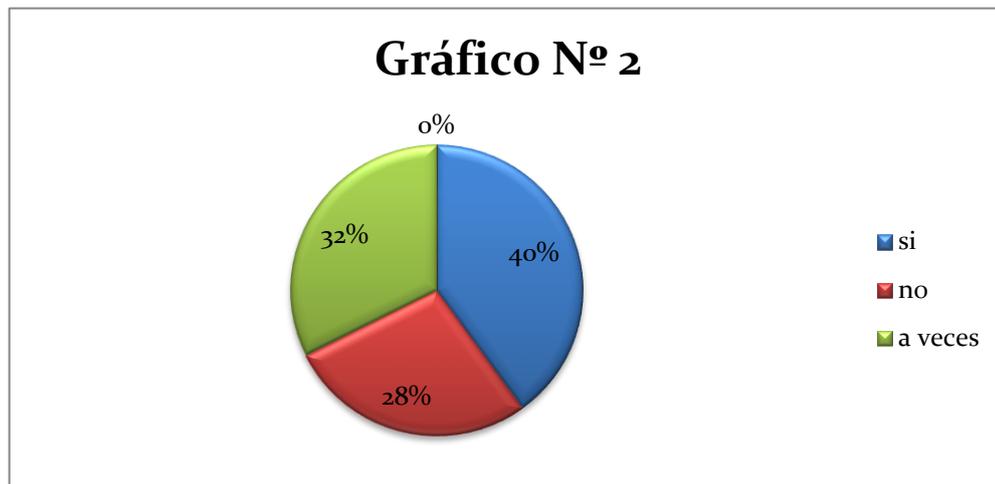
PREGUNTA N° 2

2.- Te gustan los juegos con música?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	100	40%
NO	69	28%
A VECES	81	32%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 2.

ANÁLISIS.- De acuerdo con los resultados de los estudiantes, se puede notar que más de las tres cuartas partes si les gustan los juegos con música y las dos cuartas parte no están de acuerdo con los juegos con música.

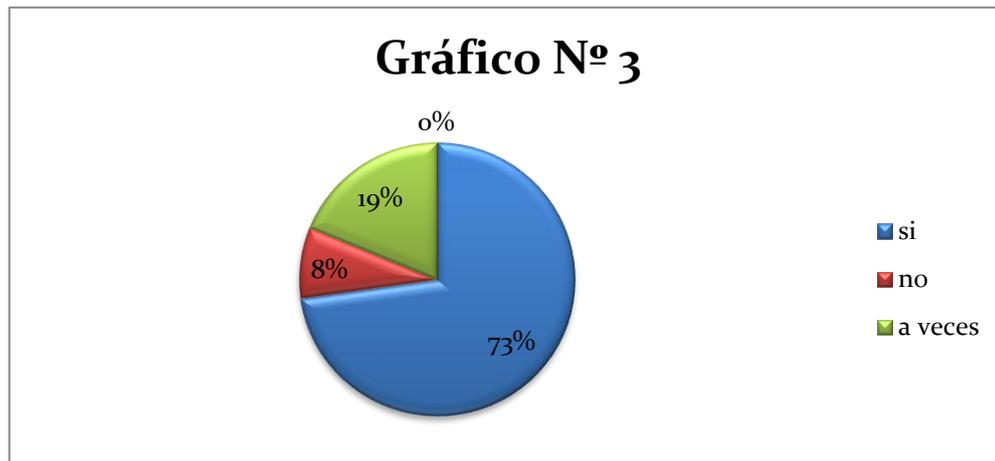
PREGUNTA N° 3

3.- Te gustan los juegos que tengan sus respectivas reglas?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	182	73%
NO	21	8%
A VECES	47	19%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 3.

ANÁLISIS.-En el gráfico observado, se puede notar que más de las cuartas quintas partes si les gustan que los juegos tengan sus respectivas reglas y las dos quintas partes no están de acuerdo que los juegos tengan reglas.

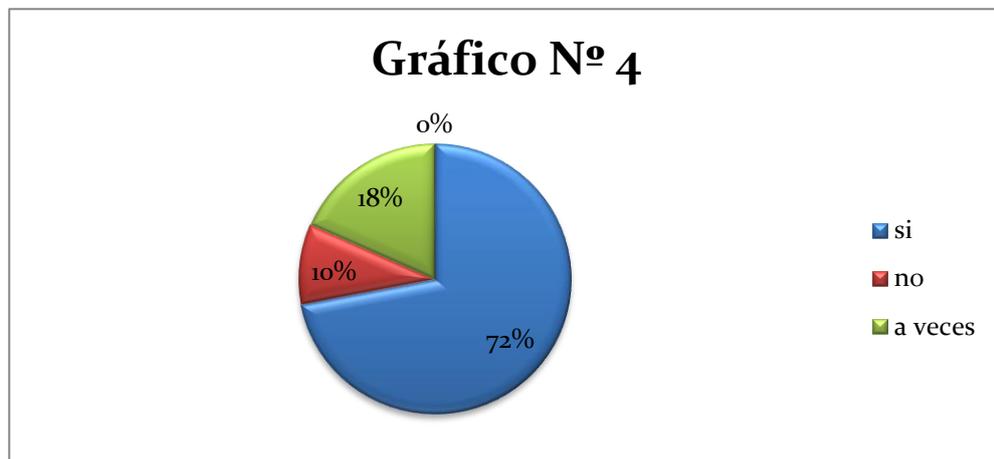
PREGUNTA N° 4

4.- Te gustan los juegos de resistencia?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	180	72%
NO	24	10%
A VECES	46	18%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 4.

ANÁLISIS.- En el gráfico observado más de las tres cuartas partes de estudiantes si les gustan los juegos de resistencia y una cuarta parte a veces les gusta los juegos de resistencia.

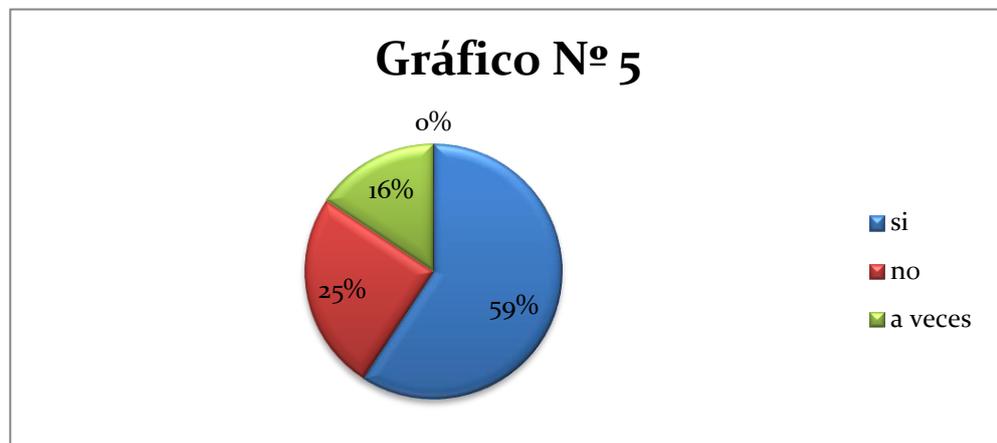
PREGUNTA N° 5

5.- Te gustan los juegos de fuerza?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	148	59%
NO	63	25%
A VECES	39	16%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 5.

ANÁLISIS.- En el gráfico observado más de las tres cuartas partes los estudiantes si están de acuerdo con los juegos de fuerza y las dos cuartas partes no están interesados en los juegos de fuerza.

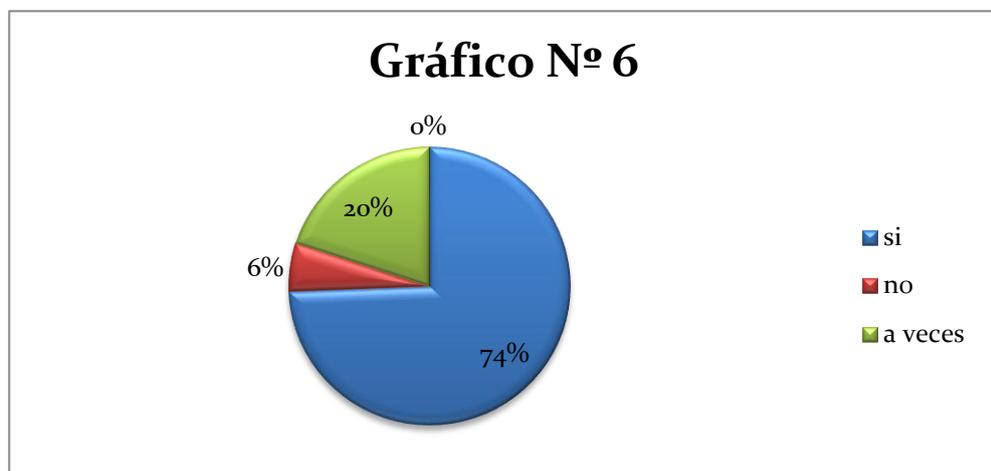
PREGUNTA N° 6

6.- ¿Te gustan los juegos de velocidad?

CUADRO N° 6

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	186	74%
NO	14	6%
A VECES	50	20%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 6.

ANÁLISIS.- De acuerdo a las respuestas de los estudiantes, se puede notar que más de las cuartas quintas partes equivalentes a un mayor de porcentaje responden que si les gusta los juegos de velocidad y las dos quintas partes no les gusta los juegos de velocidad.

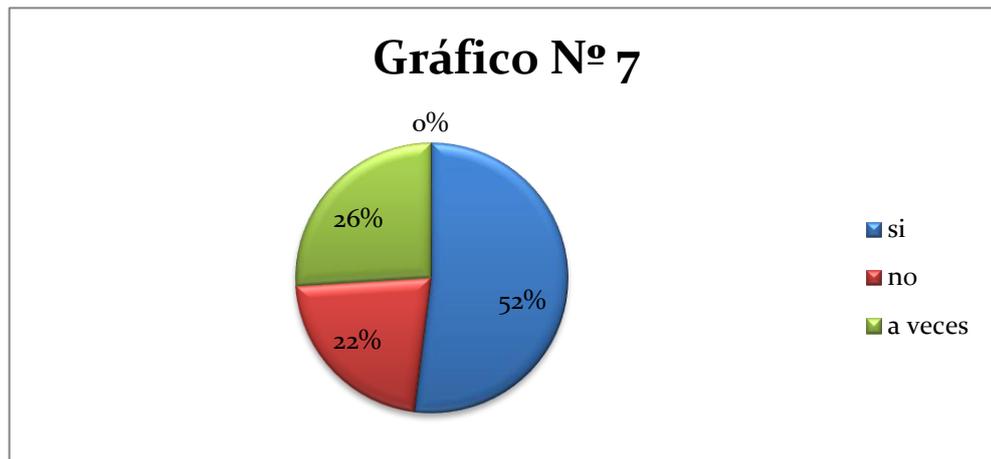
PREGUNTA N° 7

7.- Te gustan los juegos con ritmo?

CUADRO N° 7

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	130	52%
NO	55	22%
A VECES	65	26%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 7.

ANÁLISIS.- En el gráfico observado más de las tres cuartas partes del porcentaje obtenido por los estudiantes si les gustan los juegos con ritmo y las dos terceras partes no están de acuerdo con los juegos con ritmo.

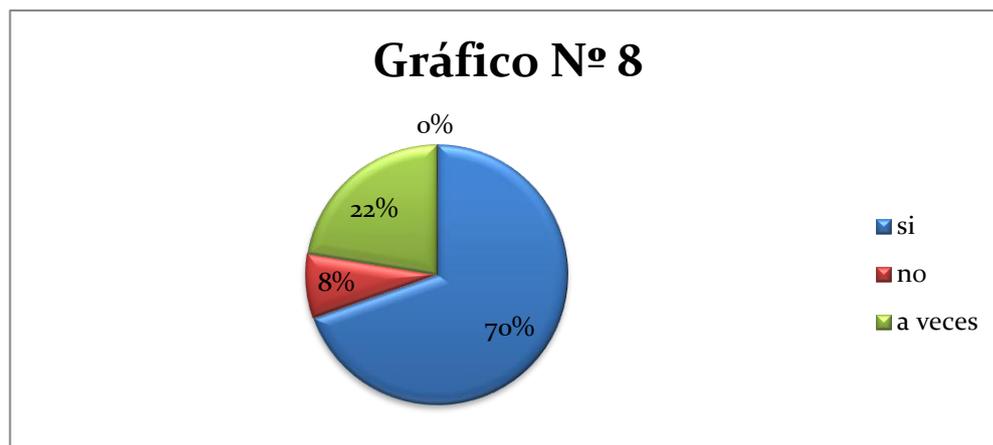
PREGUNTA N° 8

8.- Te gustan los juegos que tengan equilibrio?

CUADRO N° 8

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	174	70%
NO	20	8%
A VECES	56	22%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 8.

ANÁLISIS.- De acuerdo a las respuestas obtenidas de los estudiantes, se puede notar que más de las tres cuartas partes responden que sí les gustan los juegos que tengan equilibrio, mientras que las dos cuartas partes responden que a veces. Lo que demuestra que los estudiantes sí están interesados en los juegos con ritmo.

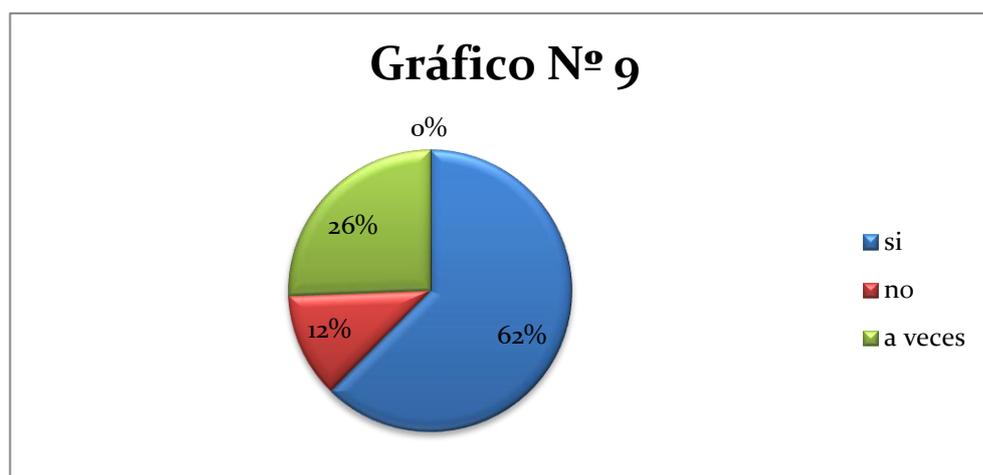
PREGUNTA N° 9

9.- Te gustan los juegos que tengan reacción?

CUADRO N° 9

ALTERNATIVA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	156	62%
NO	30	12%
A VECES	64	26%
TOTAL	250	100%

Fuente: encuesta a estudiantes: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 9.

ANÁLISIS.- En cuanto a los juegos que tengan reacción, los estudiantes responden más de las cuartas quintas partes si le gusta, y las dos quintas partes dicen que a veces les gustan los juegos de reacción por lo tanto es un mínimo porcentaje. Lo que indica que la mayoría está de acuerdo que se incluya los juegos de reacción.

4.2.- Encuesta a Profesores de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

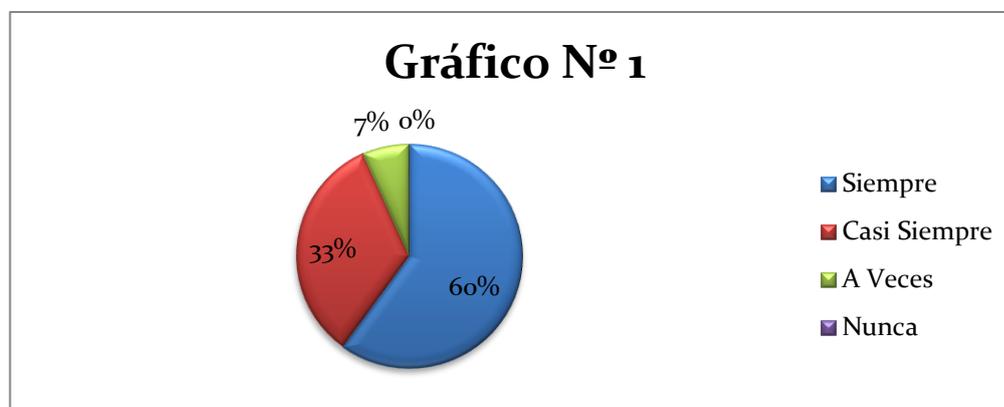
Realizadas las encuestas a los profesores de educación básica de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” de la ciudad de Ibarra podemos llegar al siguiente análisis e interpretación.

1.- ¿Cree Ud. Que es necesario que se incluyan las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física?

CUADRO N° 1

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	60%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	1	7%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa “Juan Pablo II”



Fuente: Cuadro N° 1

ANÁLISIS; De acuerdo en el grafico observado más de las cuartas quintas partes de los profesores dicen que siempre se incluyan las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física y una quinta parte dicen que A Veces se incluyan las actividades lúdicas.

2.- ¿Utiliza para el aprendizaje de Cultura Física, juegos con música?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	10	67%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 2

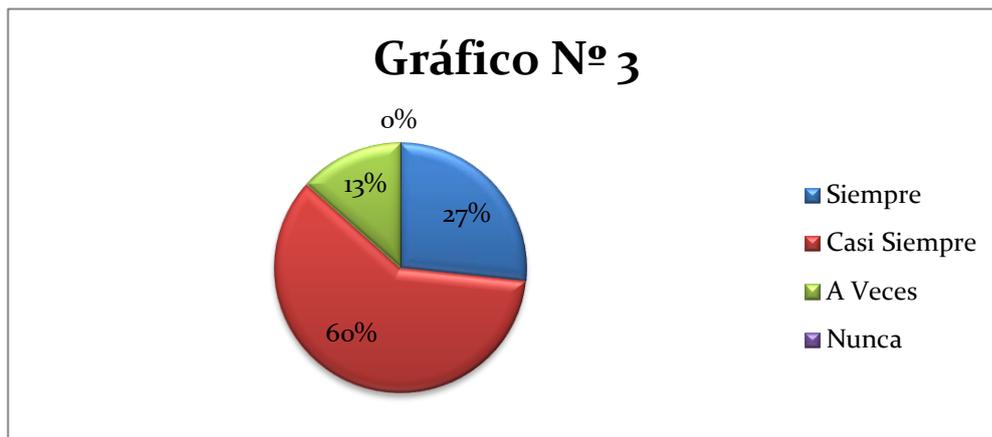
ANÁLISIS; Más de las tres cuartas partes de los profesores se observa que A Veces aplican juegos con música en las clases de Cultura Física y una cuarta parte que Casi Siempre utilizan juegos en sus clases de Cultura Física.

3.- ¿Para incrementar las actividades lúdicas en los alumnos aplica juegos con sus respectivas reglas?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	27%
CASI SIEMPRE	9	60%
A VECES	2	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 3

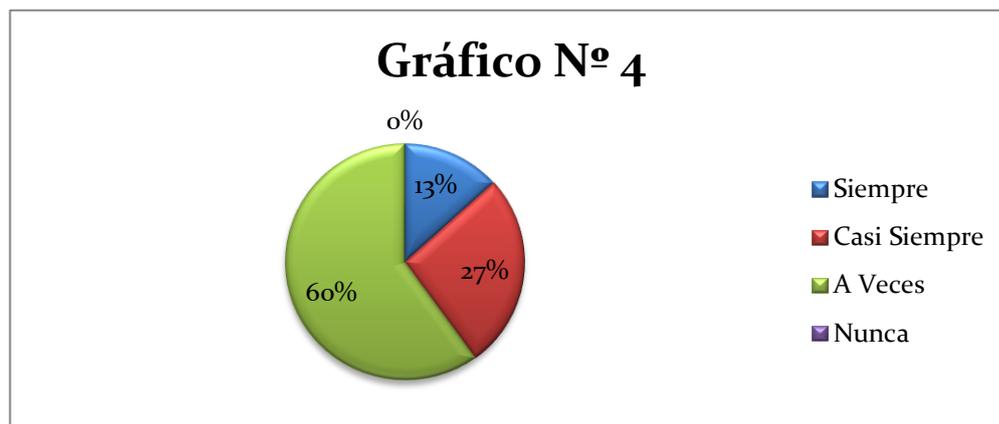
ANÁLISIS; Más de las tres cuartas partes de los profesores se observa que Casi Siempre aplican juegos con reglas en las clases de Cultura Física para incrementar las actividades lúdicas y una cuarta parte que es mínima A Veces utilizan juegos con reglas en las clases de Cultura Física.

4.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la resistencia?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	13%
CASI SIEMPRE	4	27%
A VECES	9	60%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 4

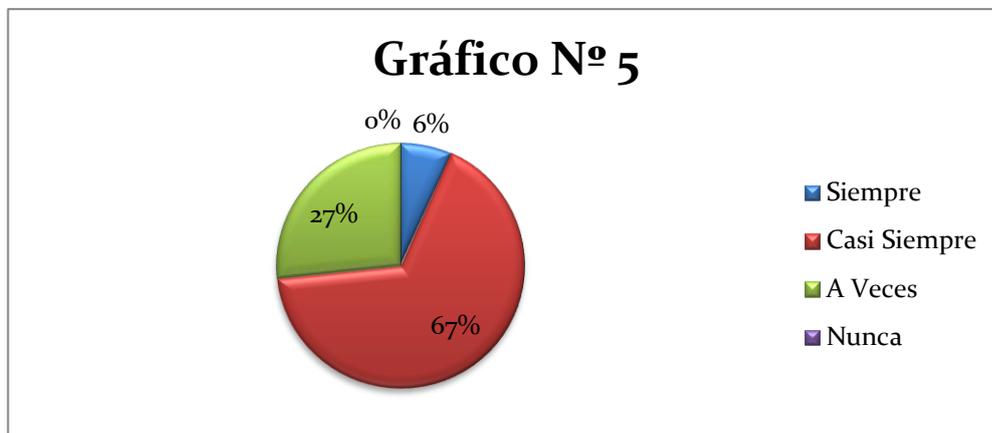
ANÁLISIS; En cuanto a la utilización de juegos para mejorar la resistencia, los profesores responden más de las tres cuartas partes que A Veces utilizan, y una cuarta parte que siempre utilizan juegos para mejorar la resistencia.

5.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la fuerza?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	6%
CASI SIEMPRE	10	67%
A VECES	4	27%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 5

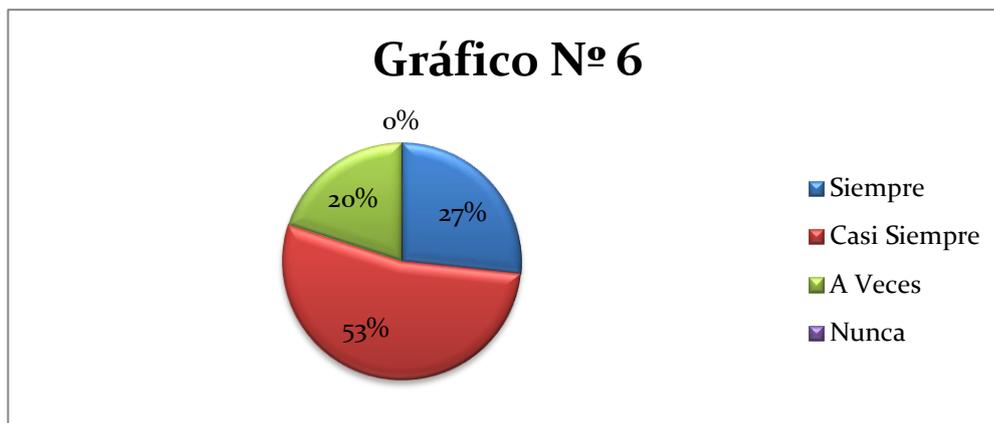
ANALISIS; Más de las cuartas quintas partes de los profesores se observa que Casi Siempre utilizan juegos para mejorar la velocidad y las dos quintas partes se observa que A Veces utilizan juegos para mejorar la velocidad en las clases de Cultura Física.

6.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la velocidad?

CUADRO N° 6

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	27%
CASI SIEMPRE	8	53%
A VECES	3	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 6

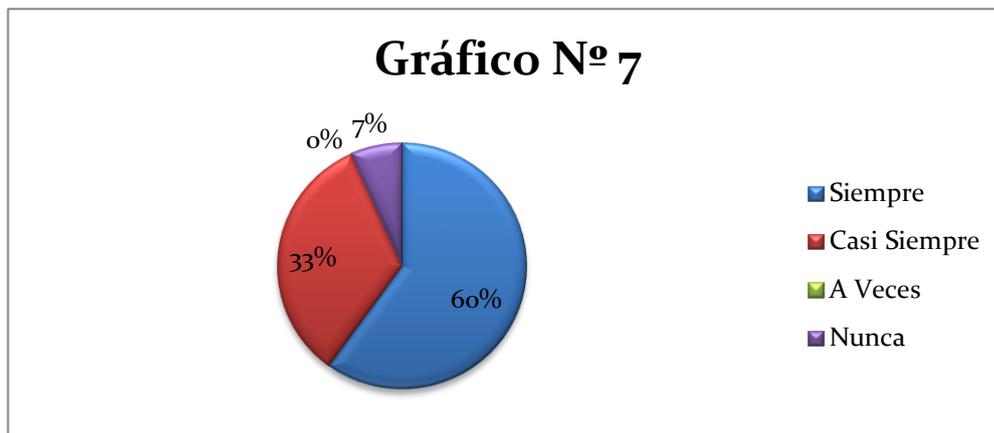
ANALISIS; Se observa más de las dos cuartas partes los profesores Casi Siempre utilizan juegos para mejorar la velocidad en las clases de Cultura Física y una cuarta parte A Veces utilizan juegos con velocidad.

7.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar el equilibrio?

CUADRO N° 7

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	60%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	0	0%
NUNCA	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 7

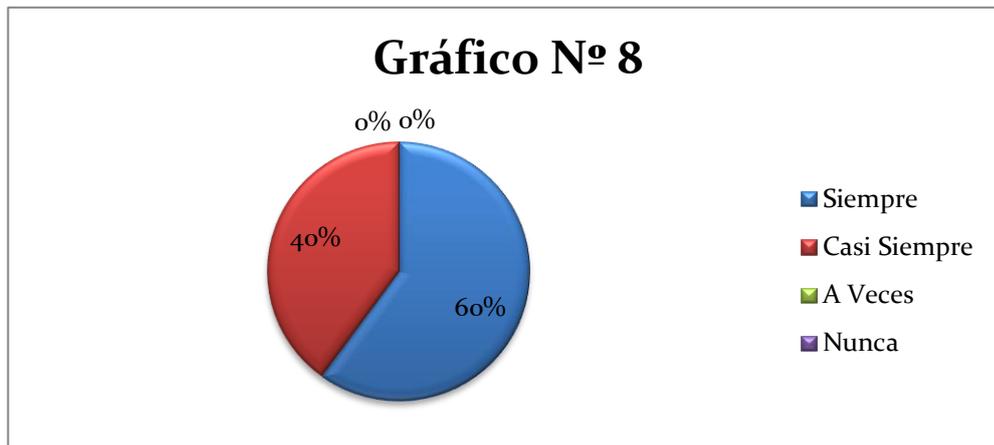
ANALISIS; Más de las tres cuartas partes de los profesores se observa que Siempre utilizan juegos para mejorar el equilibrio y una cuarta parte que es mínima se observa que Nunca utilizan juegos para mejorar el equilibrio.

8.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método analítico?

CUADRO N° 8

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	60%
CASI SIEMPRE	6	40%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 8

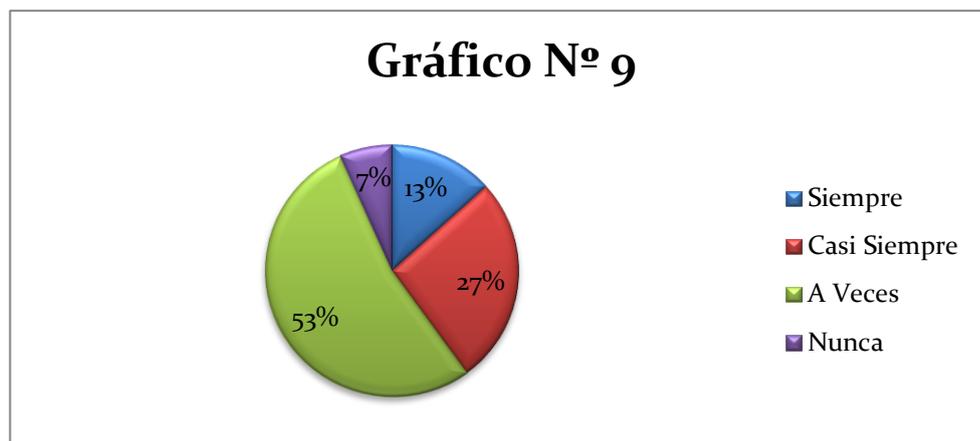
ANALISIS; Las tres cuartas partes de los profesores Siempre utilizan el método analítico en las clases de Cultura Física y una cuarta parte Casi Siempre utilizan el método analítico.

9.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método sintético?

CUADRO N° 9

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	13%
CASI SIEMPRE	4	27%
A VECES	8	53%
NUNCA	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 9

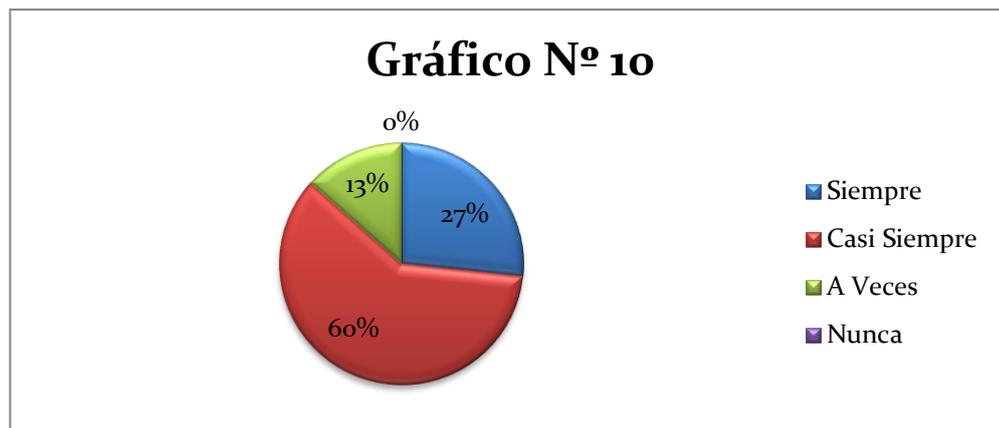
ANALISIS; Para más de las cuartas quintas partes los profesores A Veces utilizan el método sintético en las clases de Cultura Física y una cuarta parte no lo utiliza el método sintético.

10.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método mixto?

CUADRO N° 10

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	27%
CASI SIEMPRE	9	60%
A VECES	2	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 10

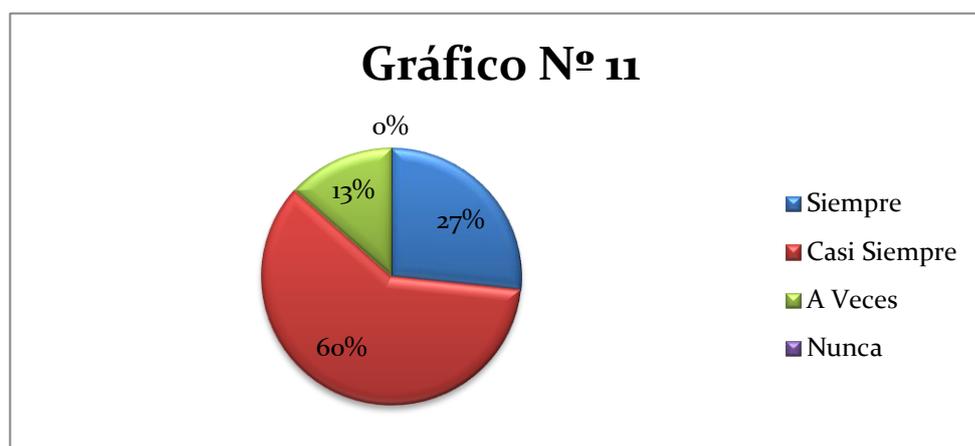
ANALISIS; Se observa más de las tres cuartas partes los profesores Casi Siempre utilizan el método mixto en las clases de Cultura Física y una cuarta parte A Veces utilizan el método mixto.

11.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza implementos para el desarrollo de habilidades de los alumnos?

CUADRO N° 11

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	27%
CASI SIEMPRE	9	60%
A VECES	2	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 11

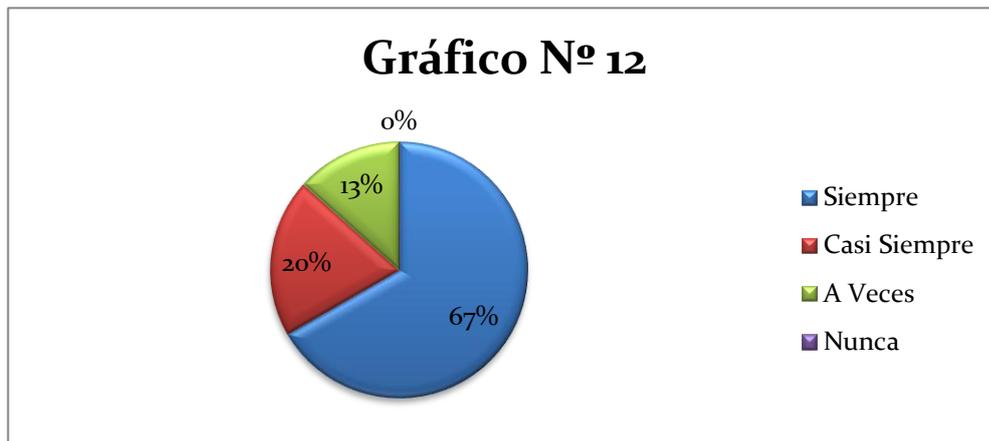
ANALISIS; Se observa más de las dos cuartas partes los profesores Casi Siempre utilizan implementos para el desarrollo de habilidades en los alumnos y una cuarta parte A Veces utilizan implementos en las clases de Cultura Física.

12.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; conos?

CUADRO N° 12

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	67%
CASI SIEMPRE	3	20%
A VECES	2	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 12

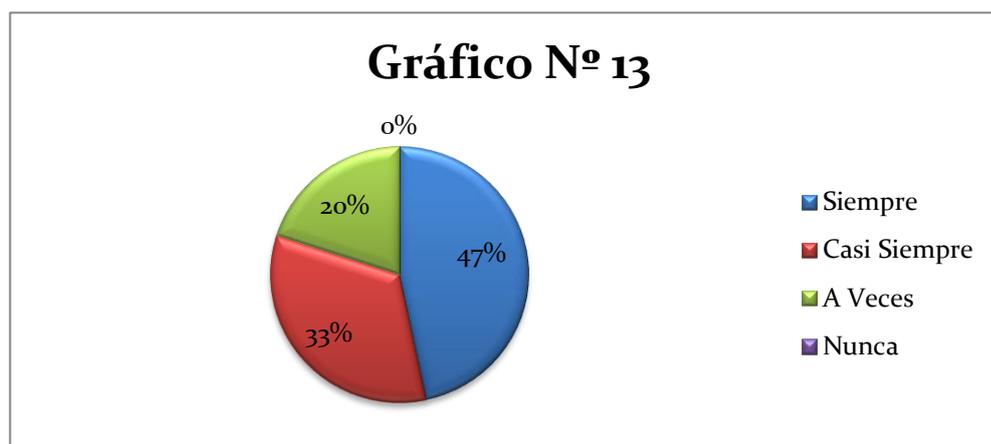
ANALISIS; En el grafico se observa más de las cuartas quintas partes los profesores Siempre utilizan material auxiliar en las clases de Cultura Física y una cuarta parte A Veces utiliza material auxiliar como los conos.

13.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; pequeñas vallas?

CUADRO N° 13

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	47%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	3	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 13

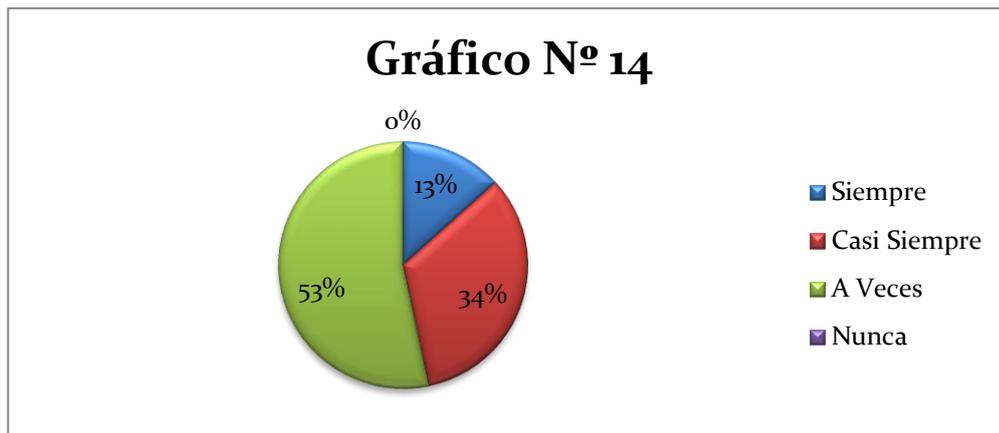
ANALISIS; En cuanto a la utilización de pequeñas vallas como material auxiliar tres cuartas partes de los profesores Siempre lo utilizan y una cuarta parte A Veces utilizan las vallas como material auxiliar.

14.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; sogas y ulas?

CUADRO N° 14

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	13%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	8	53%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 14

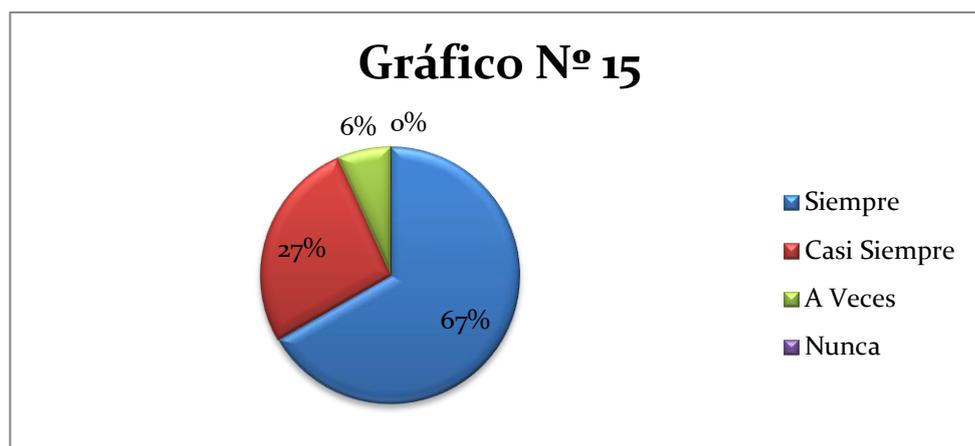
ANALISIS; En cuanto a la utilización de sogas y ulas como material auxiliar las tres cuartas partes de los profesores A Veces lo utilizan y una cuarta parte Siempre utilizan las ulas y las sogas como material auxiliar.

15.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física implementos como; balones de futbol y de básquet?

CUADRO N° 15

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	67%
CASI SIEMPRE	4	27%
A VECES	1	7%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 15

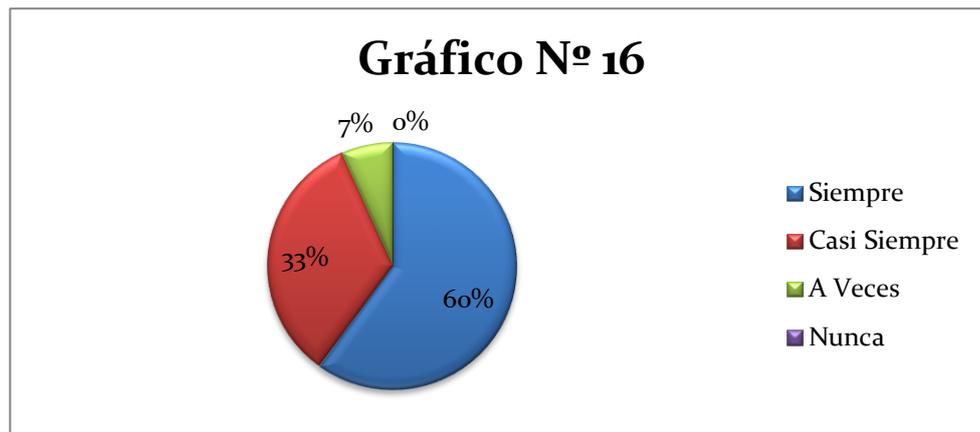
ANALISIS; En el grafico se observa más de las tres cuartas partes los profesores Siempre utilizan implementos como: balones de futbol y de básquet en las clases de Cultura Física y una cuarta parte A Veces utiliza estos implementos.

16.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física implementos como; red, aros, arcos etc.?

CUADRO N° 16

ALTERNATIVA	PROFESORES	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	60%
CASI SIEMPRE	5	33%
A VECES	1	7%
NUNCA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta a profesores: Unidad Educativa "Juan Pablo II"



Fuente: Cuadro N° 16

ANALISIS; En el grafico se observa más de las tres cuartas partes los profesores Siempre utilizan implementos como: red, aros y arcos en las clases de Cultura Física y una cuarta parte A Veces utilizan los implementos.

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1.- Conclusiones.

Al culminar el trabajo bibliográfico documental y de campo sobre el tema:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II” se ha llegado a las siguientes conclusiones, las mismas que ponemos a consideración de nuestros lectores.

5.1.1.- Se ha logrado identificar y determinar que no utilizan con frecuencia las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física por lo que esta se ha vuelto rutinaria.

5.1.2.- Mediante la encuesta realizada a los estudiantes de quintos, sextos y séptimos años de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” se confirmó que desconocen en su mayoría lo que es las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física.

5.1.3.- Se ha demostrado mediante diferentes tipos de juegos, que los estudiantes ponen más interés mediante el juego en el aprendizaje de la Cultura Física.

5.1.4.- Los juegos de velocidad, resistencia, equilibrio y fuerza mejorarán si se tiene una guía didáctica que otorgue información a los diferentes

tipos de juegos que existen mediante el cual beneficiaría a los profesores y a los estudiantes.

5.2.- Recomendaciones.

5.2.1.- Los profesores deben estar innovándose en diferentes tipos de actividades lúdicas que les permitan brindar una mejor enseñanza, en este caso es recomendable que se busque diferentes recursos para poder aprender más sobre este tema de los juegos.

5.2.2.- Los profesores deben utilizar con mayor frecuencia las actividades lúdicas en los estudiantes para un mayor interés en las clases de Cultura Física.

5.2.3.- Aplicar cada día nuevos juegos innovadores para optimizar las destrezas de correr, saltar que le permitan al estudiante disfrutar en la clase de Cultura Física.

5.2.4.- Es necesario informar de manera más amplia a los estudiantes acerca de las Actividades Lúdicas, para crear en ellos de manera más participativa y activa para la implementación de juegos.

5.2.5.- Mejorar la participación del los estudiantes utilizando con mayor frecuencia las actividades lúdicas, dejando a un lado al impartir las clases de forma tradicional y rutinaria.

5.2.6.- Se recomienda a los profesores aplicar la guía didáctica de juegos para un mayor aprendizaje en las clases de Cultura Física.

5.3.- Contestación a las Interrogantes.

5.3.1.- ¿De qué manera podemos diagnosticar las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en niños(as) de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?

Se logró diagnosticar las actividades lúdicas mediante la aplicación de juegos de: Velocidad, Fuerza, Equilibrio y Resistencia.

5.3.2.- ¿Cómo identificar las clases de juegos que utilizan los profesores de Cultura Física en sus respectivas clases?

Mediante el análisis y observación de las planificaciones que aplican los profesores al momento de dar sus respectivas clases.

5.3.3.- ¿Cómo utilizar la propuesta alternativa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física.

Los profesores deben utilizar con responsabilidad la guía didáctica de juegos para un mayor aprendizaje en las clases de Cultura Física.

CAPÍTULO VI

6.- PROPUESTA

6.1.- Título de la Propuesta

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II”.

6.2.- Justificación e Importancia

La investigación realizada en la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”, se observó la necesidad que tienen los profesores de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo dentro y fuera del aula, potenciando todas las capacidades de los niños y niñas, brindando mayores oportunidades para alcanzar su desarrollo integral a través de las actividades lúdicas

La propuesta que se presentó es sencilla e innovadora tanto para los profesores como para los estudiantes, mejorando la calidad de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula.

Compartir experiencias y adquirir conocimientos significativos sobre todo transformara la Unidad Educativa mediante clases motivadoras, mediante la utilización de juegos innovadores.

Mediante la investigación realizada se beneficiaron los profesores y estudiantes de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”.

Esta guía que fue producto de nuestras experiencias, esfuerzo y dedicación permanente, sirvió para el mejoramiento de la calidad educativa, no solo de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” sino que se propague a todo el sector educativo que desee dar un cambio educativo.

6.3 Fundamentación.

6.3.1.- Fundamentación Teórica.

Natalia Bernabeu Morón – Andy Goldstein (Creatividad Y Aprendizaje) (2012).

Algunas teorías acerca del juego.

Desde el mundo antiguo hasta nuestros días, han sido múltiples los intentos por acercarse a una definición que brinde la totalidad de lo que el juego significa en la esencia del hombre, tal como lo confirma la abundancia de la literatura sobre el tema, especialmente desde el comienzo de siglos XIX, cuando el hombre por el proceso de industrialización se vio obligado a trabajar en empresas cada vez mayores, surgió una preocupación por tratar de manera sistémica el fenómeno del juego, derivado directamente de la preocupación acerca de la infancia dentro del proceso educativo.

A pesar de las diferentes teorías que han tratado de explicar la naturaleza del juego, se advierte en ellas dos enfoques claramente diferenciados: uno causal o de causa eficiente, en el que se trata de averiguar el porqué del juego y el otro, un aspecto teológico o de causa final en el que el planteamiento se centra en él para que el juego. Estas dos tendencias de ningún modo se contradicen sino que más bien se completan lo que genera a la postre un concepto más amplio del tema que nos interesa.

Uno de los autores que más ha explorado el significado del juego desde su vertiente sociológica ha sido **Johan Huizinga**, cuyos logros más importantes consistió en haber analizado las características esenciales del juego y haber señalado su importancia en la historia evolutiva de la civilización.

Para **Jean Piaget**, el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Para este psicólogo y pedagogo Suizo, el juego además de cumplió una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas. Dentro de su teoría de desarrollo infantil, la actividad lúdica refleja las estructuras intelectuales propias de cada momento de desarrollo, de tal forma que a cada etapa corresponde un tipo de juego.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos

El docente del nivel primario no debe ser un simple espectador del proceso enseñanza aprendizaje, por lo contrario tiene que ser un sujeto activo y realizar las actividades junto con el alumno.

La clase de Cultura Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente.

WIKIPEDIA (2008) JOSÉ MARÍA CAGIGAL define “el juego como “una acción libre, espontanea, desinteresada e interesada, que saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y especial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la información”.

También tomamos en cuenta al autor Jiménez quien dice que “La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

ARNOLF RUSSEL aclara acerca del término del juego que es “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”

Wikipedia Cagigal, J. (2008) Hombres y deportes. Ed. Taurus.

FLEISMMAN Y GAGNE el aprendizaje es el proceso neuronal interno que se supone tiene lugar siempre que se manifiesta un cambio en el rendimiento y que no es debido ni al crecimiento vegetativo ni a la fatiga.

El aprendizaje es el cambio en el rendimiento, que suele ser permanente, que guarda relación con la experiencia y que se excluye todo lo que sea debido a la maduración o a una alteración o defecto de algún órgano. En si todas las teorías tratan de demostrar las causas que determinan las actividades lúdicas, la metodología y el aprendizaje, se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juega lo más importante es el hecho que todo juego está dotado de placer, que produce la actividad lúdica, y es un mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es la alegría de jugar y estar motivad.

Clasificación del Juego.

A cerca del concepto del juego; sus clasificaciones también han sido fruto de las corrientes de pensamiento relacionadas, en gran parte, con las corrientes gestadas al interior de la Educación Física.

El juego es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas. Es de primordial importancia durante la infancia y no deja de tener significación en toda la vida del hombre, ya que aun en su juventud y en su madures continua jugando.

El niño le dedica una gran parte de su tiempo al juego, el cual puede estar organizado. El juego libre es flexible y no requiere de una planeación previa, el niño juega espontáneamente con su cuerpo, con algún objeto, en si es una experiencia abierta e individual.

CAÑEQUE. H. (2008).CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO. El juego en su expresión original.

El juego en su expresión original

Nos vamos a referir en este apartado, específicamente, a aquellas cualidades que presenta el proceso lúdico cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo. Estamos considerando de esta manera por ejemplo, aquellas secuencias de tiempo donde varios niños se encuentran y juegan con ollas, sartenes, coladores y cucharas de cocina en su casa o a aquellos contactos corporales entre padre e hijo quienes, sobre el piso, crean sobre la base de la fuerza, increíbles figuras fijas y en desplazamiento; o a los juegos previos a la cópula sexual, o a las maniobras de disfrazarse y representar con trastos viejos sin recibir indicación alguna o a las infinitas acciones a desarrollar entre un bebé, su mamá y la sabanita...

Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, que a partir de ahora llamaremos "en su expresión original", ya que debido al mal trato que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado

olvidada, taponada o confundida. Es importante visualizar en imágenes este modelo de juego, que a partir de ahora llamaremos "en su expresión original", ya que debido al mal trato que ha sufrido el tema en general, esta variante ha quedado olvidada, taponada o confundida.

Desde este modelo, las características esenciales del juego siguiendo las líneas generales a Roger Caillois en Teoría de los juegos.

1. El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
2. La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
3. Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas, en forma deliberada y rigurosamente aceptada.
4. Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Todas estas características se ven simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

Juego activo con reglas.

Yulia Solvieva (2012) La actividad del juego en la edad preescolar. (p.61)

Actividades.

- 1.- El profesor propone conocer un juego diferente.

2.- El profesor explica las reglas del juego.

3.- Los estudiantes repiten las reglas con sus propias palabras. ¿Quién quiere explicarnos a todos cómo vamos a jugar?

4.- El profesor propone la distribución de los papeles de acuerdo con las instrucciones del juego. Las opciones para la elección son: de acuerdo con el deseo de los estudiantes, al azar (preparar papelitos con signos que señalan los papeles y los niños escogen), de acuerdo con la propuesta del profesor. Se recomienda utilizar todas estas opciones en diversas sesiones.

5.- Elección del observador. Es importante elegir para cada juego a un observador entre los niños, cuyo papel es observar y cuidar el orden entre ellos y el respeto de todas las reglas del juego. Obviamente, el profesor le ayuda al observador a cumplir con su papel.

6.- Realización del juego. El profesor los ayuda a seguir todas sus reglas.

7.- Al final de cada juego se realizan comentarios en el grupo; ¿les gusta el juego?, ¿todos cumplieron bien con las reglas?, ¿Quién no se equivocó?, ¿a quién le hace falta seguir más las reglas?, ¿jugaremos más el día de mañana?, ¿Quién va a dirigir el juego el día de mañana?, ¿Qué otro juego les gustaría jugar mañana? No se olviden de sus propuestas, mañana lo haremos todos juntos.

Si miramos a nuestro alrededor nos damos cuenta que nuestra vida gira en tanto al juego, es por esto que tratar de definir al juego de manera clara y precisa, suele ser complicado, puesto que este se involucra en contextos pedagógicos, laborales, socializadores, que buscan el desarrollo de procesos creativos, afectivos, motrices, entre otros; ante esto podemos decir que el juego es una actividad espontánea, natural e innata, con una tendencia aun más antigua.

El juego es una actividad lúdica espontánea que genera placer que permite desarrollar en el individuo una serie de potencialidades sicomotoras, que están presentes en él desde el mismo momento de su nacimiento hasta la muerte, y que durante el transcurso de su vida se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre.

[Http://www.redcreacion.org/documentos/camping/Alvarado.html](http://www.redcreacion.org/documentos/camping/Alvarado.html)

Desarrollo Físico.

El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar una pelota o levantar objetos, al brincar las cajoneras o cualquier obstáculo mínimo y al correr atrás de los demás niños. Con estas actividades desarrollan sus habilidades y destrezas.

Aquí se destacan los juegos que comprenden las actividades lúdicas.

En este grupo el resultado del juego es muy importante ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores. Este tipo de juegos sirve para practicar, aprender, desarrollara actividades lúdicas, y perfeccionar lo que ya se tiene. El niño practica todas sus facultades desarrollándolas cada vez que los juegos son más complicados.

6.4.- Objetivos.

6.4.1.- Objetivo General.

Elaborar una guía de Actividades Lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en las clases de Cultura Física a través de la utilización de juegos para un mayor interés en las clases.

6.4.2.- Objetivos Específicos.

Seleccionar los diferentes juegos que son: los de fuerza, velocidad, equilibrio y resistencia para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes de los quintos, sextos y séptimos años de educación básica.

Dotar de un instrumento, Guía didáctica de Actividades Lúdicas para que los profesores apliquen, mejoren sus clases y que estas sean más dinámicas en la enseñanza de la Cultura Física.

6.5.- Ubicación Sectorial y Física.

Fotos de la Institución.



Provincia.- Imbabura.

Cantón.- Ibarra.

Parroquia.- El Sagrario.

Barrio.- Ciudadela del Chofer.

Dirección.- Avenida Alfredo Gómez Jaime y Víctor Manuel Guzmán 3131.

Rectora.- Lic. Elena Navarrete.

Beneficiarios.- Autoridades, Docentes y Estudiantes (niños y niñas) de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II” de la ciudad de Ibarra.

6.6.- Epítome de la Guía Didáctica de Actividades Lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en la Cultura Física.

GUÍA DIDÁCTICA			
INTRODUCCI	UNIDAD N° I	UNIDAD N° II	UNIDAD N°III
SABIAS QUÉ?	JUEGOS DE VELOCIDAD	JUEGOS DE FUERZA	JUEGOS DE RESISTENCIA
MI ASPIRACIÓN	CONTENIDO	INTRODUCCI ÓN	INTRODUCCI ÓN
OBJETIVOS: GENERAL Y ESPEÍFICOS	JUEGO CIEN PIES	JUEGOS	JUEGO 1
JUEGOS DE:	CINTITAS.	LOS CANGREJOS	CABEZA Y COLA
VELOCIDAD	CASERIA DE ANIMALES	EL VAIVÉN	JUEGO 2
EQUILIBRIO	LOS ANIMALES	PECHITO ARRIBA	EL OSO
FUERZA	JUEGOS DE EQUILIBRIO	EL BOLO	JUEGO EL CARTERO
RESISTENCIA			JUEGO TAN RAPIDO COMO...

6.7.- Desarrollo de la Propuesta.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II”.

El juego es tan importante en la vida de los niños como la alimentación y la educación, es por eso que se debe dar mayor importancia en el nivel primario, donde siempre será un aliado de la didáctica, enseñanza aprendizaje, sin olvidar el hogar, que es el lugar donde el niño convive más tiempo.

“El juego es la base existencial de la infancia” autor (Arnulf Rüssel).

JUEGOS PARA CULTURA FÍSICA



SABIAS QUÉ?

La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir. Los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

<http://es.scribd.com/doc/actividades-ludicas>.

MI ASPIRACIÓN

Con la utilización de esta guía lo que pretendo es brindar un apoyo a los profesores de los quintos, sextos y séptimos años de educación básica para facilitar sus labores diarias en el desarrollo de sus clases de Cultura Física por medio de las actividades lúdicas, ya que quienes se beneficiaran de esta guía son los niños y niñas de la Unidad Educativa "Juan Pablo II".

A demás pretendo aprovechar los siguientes aspectos:

Juegos:

De velocidad

De fuerza.

De resistencia.

Equilibrio.



Objetivo general

Elaborar una guía de Actividades Lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en las clases de Cultura Física a través de la utilización de juegos para un mayor interés en las clases.

Objetivos específicos

- ✚ *Seleccionar los diferentes juegos que son: los de velocidad, fuerza, resistencia y equilibrio para desarrollar habilidades y destrezas en los*

estudiantes de los quintos, sextos y séptimos años de educación básica.

- ✚ *Dotar de un instrumento, Guía didáctica de Actividades Lúdicas para que los profesores apliquen, mejoren sus clases y que estas sean más dinámicas en la enseñanza de la Cultura Física.*

¿CÓMO UTILIZAR LA GUÍA DE JUEGOS?

Este trabajo ha sido elaborado con el único objetivo de apoyar a docentes, y a estudiantes.

Tomando en cuenta la importancia de aplicar de la manera correcta, usando cada ejercicio de manera constante, para obtener resultados positivos los mismos que serán a largo o corto plazo dependiendo del interés profesional de las mismas.

Los juegos que se presenta en esta pequeña guía, son para que los niños y niñas disfruten de las clases de Cultura Física.



DIVERSIÓN

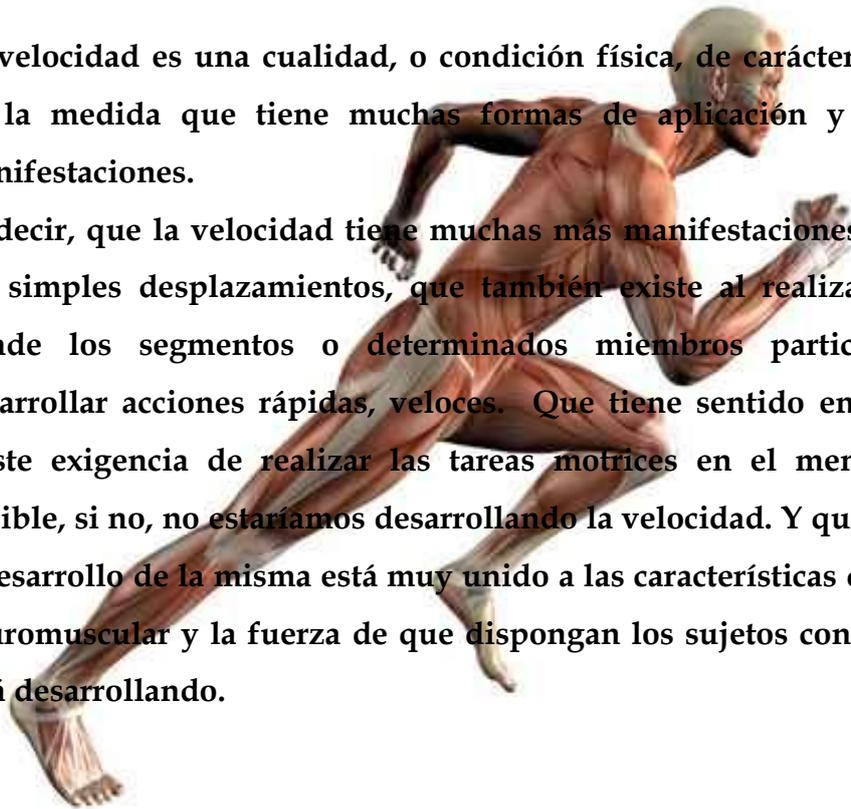
UNIDAD Nº 1

JUEGOS DE VELOCIDAD Y EQUILIBRIO

CONTENIDO

La velocidad es una cualidad, o condición física, de carácter complejo, en la medida que tiene muchas formas de aplicación y diferentes manifestaciones.

Es decir, que la velocidad tiene muchas más manifestaciones que la de los simples desplazamientos, que también existe al realizar acciones donde los segmentos o determinados miembros participan para desarrollar acciones rápidas, veloces. Que tiene sentido en tanto que existe exigencia de realizar las tareas motrices en el menor tiempo posible, si no, no estaríamos desarrollando la velocidad. Y que la mejora y desarrollo de la misma está muy unido a las características del sistema neuromuscular y la fuerza de que dispongan los sujetos con los que se está desarrollando.



JUEGO Nº 1

CIEMPIÉS.



Imagen:Nº1

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Ciempies.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	Los estudiantes estarán corriendo por el espacio en todas las direcciones. El director se hace en un lugar no muy lejano de ellos. Cuando el grite "cien pies", los niños corren a atraparlo, formando entre todos un cien pies tomados unos tras de otros por los hombros. El que llegue primero hace las veces de director y así sucesivamente, hasta que varios(as) de los estudiantes cumplan con dicho papel.

JUEGO Nº 2

CINTITAS.



Imagen:Nº2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Cintitas.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva y cintas de diferentes colores.
DESARROLLO	Cada estudiante tiene un color asignado. El profesor dirá un color de cintita y quien tenga ese color debe salir a coger sin discriminación a sus compañeros. Cuando atrape a cualquiera, se dice un color nuevamente, ojala diferente, hasta que sean agotados todos los colores de cintitas.

JUEGO N° 3

CACERÍA DE ANIMALES.



Imagen:N°3

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Cacería de Animales.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	Los estudiantes están distribuidos por grupos iguales a los que se les da nombres de animales. Los grupos se ubican tras una línea de salida. Entre esta y una línea de salvación se ubica un cazador. Cuando el cazador da la orden, las vacas o los perros o los lobos o los zorros o los gatos o los ratones, etc. Pasarán corriendo sin que el cazador los agarre. Si alguno de ellos es atrapado pasa a ser cazador, es decir que se aumentaría así el número de cazadores.

JUEGO N° 4

LOS ANIMALES.



Imagen:N°4

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Los Animales.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	Los niños y niñas distribuidos por el espacio imitaran a algunos animales cantando. "No soy un cocodrilo, ni un orangután, ni una feroz serpiente, ni un ave de corral, ni un burro, ni un topo, ni un elefante loco, yo soy un conejito que me gusta atrapar, a todos los niños que vayan a jugar". Después de cantar, el orientador saldrá a coger a los niños (as). Se repite varias veces.

JUEGO Nº 5

CARA A CARA.



Imagen:Nº5

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Cara a Cara.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	Los niños y niñas formaran dos círculos, uno dentro del otro. Cada participante de la cara a su pareja que está en el otro circulo. El orientador estará en el centro de los círculos y dirá varias veces. Espalda con espalda o cara a cara. Cuando diga cambiar de pareja, inmediatamente todos los participantes correrán a cambiar y el orientador tomara el lugar de cualquiera. Al que le haya sido quitado la pareja, pasara al centro a dirigir el juego.

JUEGO N° 6

EL GATO EN APUROS.



Imagen:N°6

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El Gato en Apuros.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	Uno de los niños o niñas hace las veces de gato, cinco de ellos hacen de ratones y los demás forman un círculo tomados de las manos. Dentro del círculo hay objetos que deben coger los ratones si logran entrar en él. El gato puede entrar y salir del círculo cuantas veces quiera, los ratones intentan coger objetos. Si el gato atrapa a algún ratón, esta pasa a ser gato y ayuda a coger a los demás. Luego se cambian los ratones y el gato.

JUEGO Nº 7

SEMÁFORO TÚNEL.



Imagen:Nº7

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Semáforo Túnel.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	Los estudiantes forman un círculo tomando de las manos y pasan por debajo de un túnel o semáforo que forman dos estudiantes tomados de las manos. El profesor advierte que, cuando se diga "verde", el grupo deberá girar a la derecha y cuando se diga "amarillo", girarán a la izquierda. Pero, atenciónj. Cuando se diga "rojo" los estudiantes que forman el túnel o semáforo deben bajar las manos y atrapar a los que pasen en ese momento por el lugar. Los que sean atrapados harán parte del semáforo.

JUEGO N° 8

CORRE, RODAR Y RETORNAR.



Imagen:N°8

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Corre, Rodar y Retornar.
OBJETIVO	Desarrollar la velocidad en los estudiantes.
MATERIALES	Canchas deportivas y colchonetas.
DESARROLLO	<p>El grupo se divide en subgrupos de tres participantes cada uno. Estos se ubicaran organizados en hilera tras una línea de partida. A una señal, el primero de cada grupo parte a realizar un recorrido inicial de 10 metros hasta una línea demarcada al frente. Allí, en una colchoneta que le ha sido asignado a su grupo debe rodar al frente y rodar atrás, pararse y retornar a la línea inicial para darle la salida al segundo compañero(a). Gana el equipo en el cual todos los participantes hayan realizado la tarea motriz directa. El juego se repite en tres oportunidades, de tal manera que, tras el descanso de 2 minutos entre cada repetición, cada niño(a), en total haya recorrido 60 metros.</p>

JUEGOS DE EQUILIBRIO

INTRODUCCIÓN.

El equilibrio.

Es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio (adquirir una postura adecuada) estando en movimiento o en reposo.

¿Qué es necesario para desarrollar el equilibrio?

Es importante lograr que el niño logre un adecuado conocimiento de su cuerpo (esquema corporal) y de las nociones espaciales, las cuales se iniciarán en relación al propio cuerpo, seguidamente en relación a los objetos, finalmente reconociendo y representándolas gráficamente.



JUEGO Nº 1

CARRERA DE SANCOS.



Imagen:Nº1

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Carrera de sancos.
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Dos tarros y cuerdas por participantes.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: Cada participante construye dos Zancos, utilizando tarros resistentes, que pueden ser de leche en polvo, pintura etc. Se abren dos huecos pequeños en un lado y otro de la base de los tarros y se pasa un cordel muy largo y resistente.</p> <p>DESARROLLO: Una vez hecho los zancos se podrá usar de diversas formas, haciendo competencias de zancos individuales y por grupos con diferentes requisitos.</p>

JUEGO N° 2

DESEQUILIBRIO



Imagen:N°2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Desequilibrio.
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: Los participantes forman un círculo sencillo tomándose de las manos y se numeran con los números 1 y 2.</p> <p>DESARROLLO: Los estudiantes N° 1 se inclinan lentamente hacia adelante, sin flexionar el tronco, al mismo tiempo los N° 2 hacen lo propio hacia atrás.</p> <p>El desequilibrio de cada jugador permite que el grupo alcance el equilibrio, al verse contrarrestadas las fuerzas que se ejercen en direcciones contrarias.</p>

JUEGO Nº 3

SAN JERÓNIMO.



Imagen:Nº3

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	San Jerónimo.
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva con objetos.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: se señalan dos sitios: uno la cueva de San Jerónimo y el otro la gruta, además se esconde un objeto cualquiera.</p> <p>Desarrollo: A la señal todos los participantes parten en busca del objeto del objeto escondido quien lo encuentre hace las veces de "San Jerónimo", este sale corriendo hacia la cueva y cuando se encuentre allí grita San Jerónimo.</p> <p>En ese instante todos los participantes quedan en un solo pie y sin poder tocar tierra con el otro pie, luego van en busca de la gruta para evitar ser tocado por San Jerónimo.</p> <p>Cuando "San Jerónimo" toca a algún jugador, este le ayuda en su labor de perseguir a los demás. Cuando no queda ninguno por alcanzar, empieza de nuevo el juego.</p>

JUEGO Nº 4

PELEA DE GALLOS



Imagen:Nº4

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Pelea de Gallos
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	ORGANIZACIÓN: Los jugadores en parejas, se colocan en cuncillitas uno en frente del otro. DESARROLLO: Cada jugador intentara hacer caer a su pareja, golpeándose las palmas y sin perder la posición inicial.

JUEGO Nº 5

REALIZA TU FIGURA



Imagen:Nº5

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Realiza tu figura.
OBJETIVO	Mejorar la coordinación, el equilibrio y cooperación en equipo.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	<p>En grupos de 5 personas o más, realizar la figura más original e intentar aguantar durante 5 segundos.</p> <p>Variantes: Poner condiciones, como por ejemplo que haya 3 pies tocando el suelo: o 4 pies y 2 menos.</p>

JUEGO Nº 6

PIRÁMIDES SENCILLAS



Imagen:Nº6

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Pirámides Sencillas.
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: Se organizan grupos de cinco a seis participantes.</p> <p>DESARROLLO: Tres jugadores en cuadrúpedo, uno al lado del otro. Sobre ellos dos mas y sobre estos dos el tercero.</p> <p>REGLAS: Se puede variar el grupo de componentes de las pirámides y la estructura de esta.</p>

JUEGO N° 7

CARRERA CON LADRILLOS



Imagen:N°7

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Carrera con ladrillos.
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Varios ladrillos.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: Divididos en grupos, cada equipo con tres ladrillos.</p> <p>DESARROLLO: Cada jugador debe completar un recorrido establecido previamente, caminando sobre tres ladrillos: colocara los pies sobre los ladrillos, llevando en la mano el tercero, el que colocara adelante, para luego colocar su pie sobre él, luego colocara el ladrillo que quedo libre, a la vez que apoyo el otro pie sobre el otro ladrillo, y así se continuara hasta que finalice el recorrido, en donde le hará entrega de los ladrillos a un compañero de equipo para que este ultimo continúe el recorrido.</p>

JUEGO Nº 8

AI BOj



Imagen:Nº8

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Ai Boj
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	<p>ORGANIZACIÓN: Los participantes forman una hilera de cada uno pasa su mano derecha por debajo de sus piernas y toma la mano izquierda del compañero de atrás.</p> <p>DESARROLLO: A la señal cada grupo intenta abrazar y a medida que se desplazan entonan la siguiente canción. Ai Boj, Ai Boj, a casa a descansar!</p>

UNIDAD Nº II

JUEGOS DE FUERZA

INTRODUCCIÓN.

El concepto de fuerza, entendida como una cualidad funcional del ser humano, se refiere a la “capacidad que nos permite vencer una resistencia u oponerse a ella mediante contracciones musculares”.

Nuestros músculos tienen la capacidad de contraerse generando una tensión. Cuando esa tensión muscular se aplica contra una resistencia (una masa), se ejerce una fuerza, y caben dos posibilidades: que la supere ($\text{fuerza} > \text{resistencia}$) o que no puede vencerla ($\text{fuerza} < \text{resistencia}$).

La fuerza como capacidad física básica se define como la capacidad de generar tensión intramuscular frente a una resistencia, independientemente de que se genere o no movimiento.



JUEGO N° 1

LOS CANGREJOS.



Imagen:N°1

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Los Cangrejos.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Patio de la institución.
DESARROLLO	Los participantes ubicados en todo el terreno en posición de cangrejo con las manos y los pies apoyados en el piso, mirando hacia arriba y con la columna alineada, intentaran derivar a los compañeros que se encuentran ubicados en las mismas posiciones. Todos deben estar en movimiento. El estudiante que mas cangrejos desequilibre con el cuerpo, será el ganador del juego.

JUEGO Nº 2

EL VAIVÉN.



Imagen:Nº2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El Vaivén.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Una colchoneta y un globo.
DESARROLLO	Los participantes acostados en colchonetas, con los pies descalzos, realizan flexiones y extensiones con las rodillas y con los pies. Al frente de los pies hay una cuerda con globos colgados; la idea es que los participantes toquen con los dedos, en el momento de extender los pies, los globos que tienen en frente. Cada niño realizara entre cinco y ocho repeticiones.

JUEGO N° 3

PECHITO ARRIBA.



Imagen:N°3

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Pechito Arriba.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Una colchoneta, y un globo.
DESARROLLO	Los participantes ubicados en colchonetas y por pareja, acostado uno de ellos boca abajo con las manos atrás sobre los glúteos y el otro sujetándole los tobillos, debe intentar tocar con la cabeza un globo que está sujeto de una cuerda; para tocarlo, debe despegar el pecho de la colchoneta. Ejecutar dos o tres series de cinco a ocho repeticiones; cuando uno haya realizado la tarea, hay cambio de participante acostado en el piso.

JUEGO N° 4

LAS FLEXIONES.



Imagen:N°4

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Las Flexiones.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Un balón y una pared.
DESARROLLO	<p>Los participantes están parados a pie junto, con los brazos a los lados de su cuerpo y recostados a una pared, cada uno con una pelota. Deben colocar la pelota en la espalda a nivel de la cintura y hacer presión con ella. El ejercicio se ejecuta realizando flexiones no muy profundas de rodillas, con la espalda muy recta. Se debe bajar y subir unas cuarenta veces, ordenadas en cinco series de ocho repeticiones, con reposo de un minuto entre serie y serie. Este mismo ejercicio se realiza colocando el balón en el segmento dorsal de la columna.</p>

JUEGO Nº 5

EL BOLO.



Imagen:Nº5

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El Bolo.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Un balón medicinal.
DESARROLLO	Los niños están ubicados por parejas el uno frente al otro a una distancia prudente. Se deben lanzar balones medicinales rodando por el piso, primero con la mano derecha entre 5 y 8 repeticiones y luego con la mano izquierda las mismas repeticiones que realizan con la derecha.

JUEGO Nº 6

LANZA EL BALÓN.



Imagen:Nº6

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Lanza el Balón.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Un balón medicinal y una colchoneta.
DESARROLLO	Los participantes están organizados en filas y por parejas. Cada una de estas tiene para si una colchoneta y un balón medicinal o una bolsa de arena de un kilogramo de peso. Un participante de cada pareja estará sentado con las piernas flexionadas y lanzara el balón desde el pecho hasta el compañero que está de pie a una distancia prudente. Debe, el ejecutor en piso, realizar dos o tres series de cinco a ocho repeticiones del ejercicio. Luego, quien está de pie toma posición en piso para realizar lo descrito.

JUEGO N° 7

EL TAPETE.



Imagen:N°7

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El tapete.
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza en los estudiantes.
MATERIALES	Una alfombra.
DESARROLLO	Los estudiantes estarán ubicados por parejas. Uno de ellos hace de tapete enrollado, el otro estudiante debe tratar de rodar el tapete hasta la línea de llegada. Cuando haya llevado el tapete, se cambian los roles. Se recomienda trabajar el ejercicio en superficies alfombradas o sobre grama seca.

UNIDAD N° III

JUEGOS DE RESISTENCIA

INTRODUCCIÓN.

Concepto de resistencia.

En sentido general, se considera la resistencia como la capacidad de realizar un esfuerzo durante el mayor tiempo posible, de soportar la fatiga que dicho esfuerzo conlleva y de recuperarse rápidamente del mismo.

Así pues, de este concepto se deduce que la resistencia es una capacidad fisiológica múltiple en la que destacan tres aspectos esenciales:

- ✚ La capacidad de soportar esfuerzos de larga duración.
- ✚ La capacidad de resistir la fatiga.
- ✚ La capacidad de tener una recuperación rápida.

La resistencia no es más que un sistema de adaptación del organismo para combatir la fatiga que trata de que la misma no aparezca o lo haga lo más tarde posible, lo que puede lograrse mediante un entrenamiento adecuado.



JUEGO N° 1

CABEZA Y COLA.



Imagen:N°1

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Cabeza y cola.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Patios de la institución.
DESARROLLO	Los estudiantes ubicados uno tras de otro y tomados por la cintura con las manos. A la señal, el niño en la cola y esté, sin soltarse, evitara ser tocado.

JUEGO Nº 2

EL OSOS.



Imagen:Nº2

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El Osos.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	<p>En ronda los estudiantes cantan: Cuidado con el oso Que nos puede coger Si ves que se levanta Échate a correr.</p> <p>En el centro de la ronda, un niño o niña imita la expresión de un oso desperezándose. Cuando lo logre, sin previo aviso, correrá a coger a los niños. si toca a uno de ellos, termina parcialmente la ronda. El niño tocado, pasara a hacer de oso.</p>

JUEGO N° 3

TRAE Y LLEVA.



Imagen:N°3

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Trae y Lleva.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Balones de futbol y una cancha deportiva .
DESARROLLO	Se agrupan los estudiantes en diferentes equipos con igual número de participantes, ubicados en hilera y en un extremo de la cancha. Al otro extremo y para cada equipo, se coloca un balón. Los jugador número 1 de cada equipo, al sonar el pito, correrá a traer el balón que les corresponde, regresan a su equipo y lo entregan al segundo, el cual a su vez lo llevara al sitio inicia. Todo jugador que lleva o trae, pasara al último lugar de su equipo. El juego finaliza cuando todos los integrantes de un equipo han cumplido la tarea indicada.

JUEGO Nº 4

EL CARTERO.



Imagen:Nº4

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	El Cartero.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Balones de futbol y papel..
DESARROLLO	<p>Los niños estarán sentados en el suelo en hileras de a cuatro participantes. Se enumeran los niños de las filas. Al frente debe estar el centro quien dice "llego carta para los números 3". Estos saldrán corriendo e irán donde el cartero a esperar que este diga:" correspondencia entregada".</p> <p>Inmediatamente saldrá corriendo a ocupar su puesto. El cartero intentara ocupar primero el puesto libre. Quien quede sin puesto, será el cartero.</p>

JUEGO Nº 5

SIÉNTATE, ACUÉSTATE Y CORRE.



Imagen:Nº5

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Siéntate, Acuéstate y Corre.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva dos banderines.
DESARROLLO	Se conforman dos grandes equipos, ubicados uno en la línea final en la cancha de baloncesto en posición de pie, el otro a cuatro metros de distancia. A este segundo equipo se le asigna una meta y tomara en su punto de partida diferentes posiciones según lo indique el orientador (sentados, acostados, de cubito...). Al sonar el pito, el equipo 1, tratara de alcanzar al 2, que a su vez debe incorporarse lo más rápido posible y tratara de llegar a una meta.

JUEGO N° 6

RELEVO DE PRECISIÓN.



Imagen:N°6

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Relevo de Precisión.
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva.
DESARROLLO	<p>Los niños organizados, por subgrupos de 4, deberán recorrer en relevo de 1,600m en un tiempo dado por el profesor- entrenador. Cada niño recorre 400m de la distancia total. Ganara el equipo que más se hacer que al tiempo propuesto. Los niños para ello, regularan la carrera de acuerdo a los tiempos parciales dados por el entrenador. Puede organizarse el mismo relevo, señalando el tiempo global sin indicaciones parciales y realizarlo en varias unidades de entrenamiento, hasta que los niños alcancen la precisión propuesta.</p>

**JUEGO N° 7
TAN RÁPIDO COMO...**



Imagen:N°7

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "JUAN PABLO II"

NOMBRE	Tan rápido como...
OBJETIVO	Desarrollar la resistencia en los estudiantes.
MATERIALES	Cancha deportiva y un pequeño rótulo.
DESARROLLO	Este contenido de entrenamiento se desarrolla sobre una distancia de 200 metros. Inicialmente un niño, seleccionado al azar, corre a ritmo moderado los metros señalados y se registra su tiempo. Luego, los otros niños intentaran cubrir la misma distancia en el tiempo realizado por el. De una unidad de entrenamiento a otra, el niño que inicia debe ser diferente para que haya adaptación a diferentes ritmos de carreras y para que igualmente haya variabilidad en la adquisición de la noción "precisión".

6.7.- Impactos.

La presente investigación tiene un valor fundamental; ya que en esta se recopila la esencia misma del saber en el que hacer tanto social como educativo, a fin de fortalecer y enriquecer un espacio amplio en conocimientos para el docente.

Impacto social.- de esta manera hace que el niño (a) sea participativo, creativo, crítico e independiente; lo que le permitirá a futuro conocer mucho mas allá su realidad basándose en la solución inmediata frente a problemas de manera espontanea siendo el juego el vehículo principal de aprendizaje apoyando la Cultura Física para un mayor aprendizaje en los estudiantes.

6.8.- Difusión y socialización.

Los beneficiados en este caso fueron los profesores y los estudiantes de dicha institución que mediante el cual se les dio unas charlas de motivación a los docentes, luego se les dio a conocer el manual para su desarrollo dentro y fuera del aula, ya que mediante unas pequeñas palabras de los profesores me dieron las gracias por haber elaborado dicho documento para beneficio de la Unidad Educativa “JUAN PABLO II”.

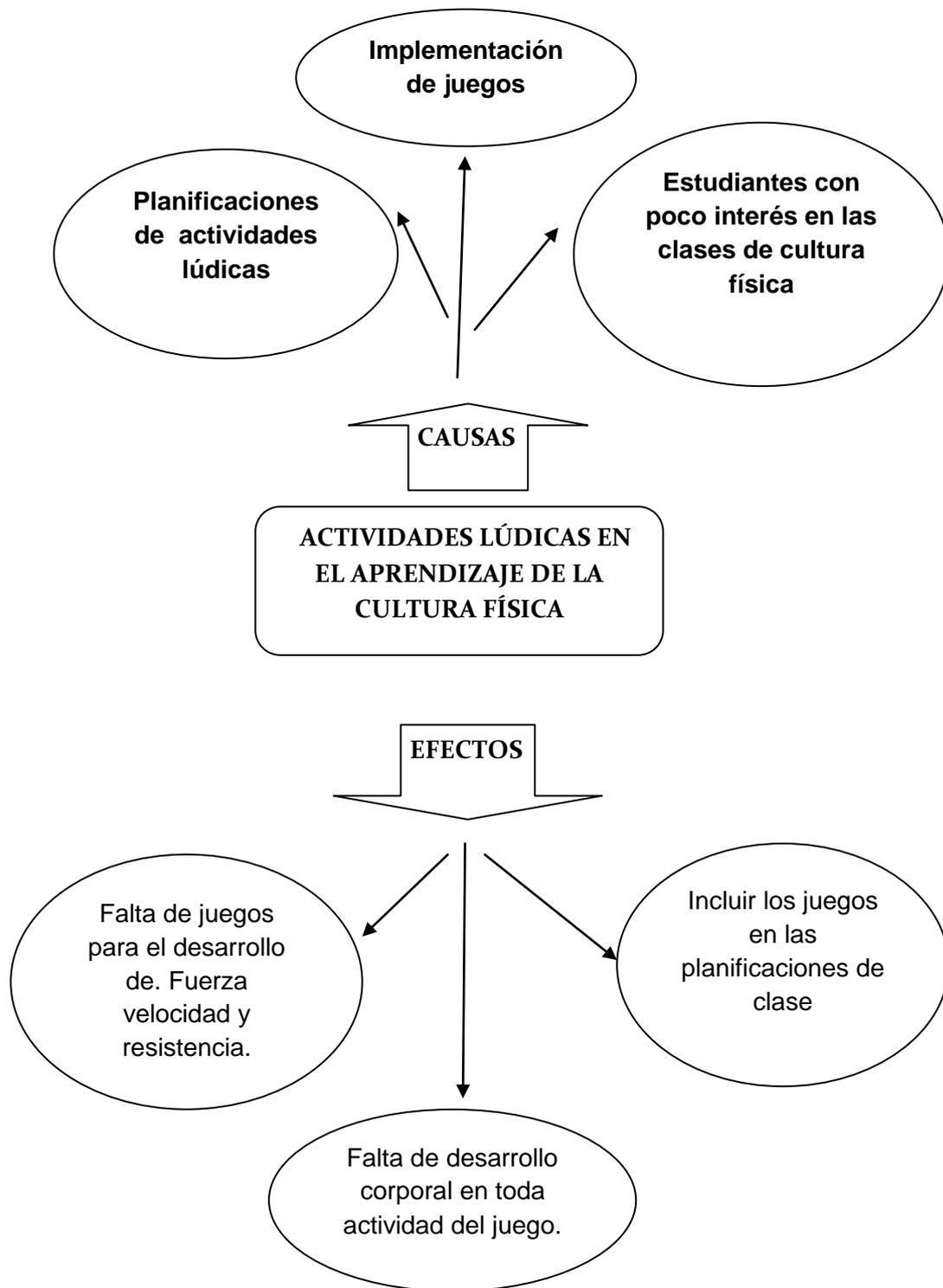
6.9 BIBLIOGRAFÍA

- BLÁZQUEZ, D. (2009). "La educación física". Inde. Publicaciones. Barcelona.
- CAÑEQUE. H. (2008). "CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO". El juego en su expresión original.
- DICCIONARIO Manual de la Lengua Española Vox. (2009) Larousse Editorial, S.L.
- para la educación inicial" Edición Nro. 4 Quito.
- ENRIQUEZ (2008) "Determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica".
- FERGUS. P. Hughes (2008) "JUEGO CON REGLAS".
- GARRIOS Y FULCADO (2008), "Juegos Lúdicos". Editorial grupo planeta.
- Hilda Cañeque (2008), "Juegos y vida"
- HUGHES Fergus (2008) "El Juego" Editorial Trillas.
- JAVIER Taborda Chaurra - Luz Stella Osorio (2011) "El desarrollo de la resistencia en el niño" Teoría y Práctica. Editorial Kinesis.
- LARROYO F. (1996). "Historia general de la pedagogía". Ed. P. 113.
- LUZ STELLA Osorio – Javier Taborda Chaurra. (2011) "El desarrollo de la fuerza en el niño" Teoría y Práctica. Editorial Kinesis.
- LUZ STELLA Osorio – Javier Taborda Chaurra. (2005) "El desarrollo de la velocidad en el niño" Teoría y Práctica. Editorial Kinesis.
- MARTÍN Pinos Quiles (2011) "Juegos innovadores para Educación Física" editorial Paidotivo.
- MOYTES. J.R. (2008) "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata.
- NATALIA Bernabeu – Andy Goldstein. (2012) Creatividad y aprendizaje "El juego como herramienta pedagógica" Edit. Narcea.
- PDF. Sep. (2010) "Historia de la expresión corporal". Prehistoria y Primeras Civilizaciones.
- PEÑA (2008) "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores"

- PERDONO Y SANDOVAL (2008) "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización"
- SÁNCHEZ Gladys C. (2008). "El juego en la Educación Física Básica"
- SOLOVIEVA Yulia (20012) "La Actividad del juego en la edad preescolar".
- Wikipedia Cagigal, J. (2008). "Hombres y deportes". Ed. Taurus.
- WIKIPEDIA. (2008). La enciclopedia libre. "El Juego".
- [Http://www.redcreacion.org/documentos/camping/Alvarado.html](http://www.redcreacion.org/documentos/camping/Alvarado.html)

ANEXOS

Anexo N° 1.- Árbol de Problemas.



Anexo N° 2.- Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuáles son las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?</p>	<p>Determinar las actividades lúdicas en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”</p>
SUBPROBLEMAS / INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿De qué manera podemos identificar los juegos lúdicos para el desarrollo de cualidades físicas en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?</p> <p>¿Cómo identificar los tipos de estrategias metodológicas utilizan los profesores para las clases de Cultura Física?</p> <p>¿Cómo utilizar la propuesta alternativa para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física?</p>	<p>1.-Identificar los juegos lúdicos para el desarrollo de cualidades físicas en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”</p> <p>2.-Identificar que tipos de estrategias metodológicas utilizan los profesores para las clases de Cultura Física.</p> <p>3.-Elaborar una propuesta alternativa para mejorar el aprendizaje en las clases de Cultura Física.</p>

Anexo N° 3.- Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.	ACTIVIDADES LÚDICAS	<p>Tipos de actividades</p> <p>Desarrollo de cualidades</p> <p>Capacidades coordinativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con los movimientos. • Juega con la música. • Juega con las reglas. • Resistencia • Fuerza • Velocidad • Ritmo • Equilibrio • Reacción
Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. El aprendizaje también es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	<p>Métodos de estrategias</p> <p>Recursos o medios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicativo • Participativo • Uso de conos • Uso de pequeñas vallas • Uso de pelotas

Anexo N° 4.- Encuesta a Profesores.

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE INSTITUTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES

NOTA: La presente encuesta tiene el objetivo de saber si los profesores utilizan las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” de la parroquia El Sagrario de la ciudad de Ibarra, sus respuestas deben ser con la mayor sinceridad posible.

Señale con una **(X)** en el casillero que más sea conveniente.

1.- ¿Cree Ud. Que es necesario que se incluyan las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

2.- ¿Utiliza para el aprendizaje de Cultura Física juegos con música?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

3.- ¿Para incrementar las actividades lúdicas en los alumnos aplica juegos con sus respectivas reglas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

4.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la resistencia?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

5.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la fuerza?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

6.- ¿En las Clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar la velocidad?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

7.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza juegos para mejorar el equilibrio?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

8.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método analítico?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

9.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método sintético?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

10.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza el método mixto?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

11.- ¿En las clases de Cultura Física utiliza implementos para el desarrollo de habilidades de los alumnos?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

12.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; conos?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

13.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; pequeñas vallas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

14.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física material auxiliar como; sogas y ulas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

15.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física implementos como; balones de futbol y de básquet?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

16.- ¿Utiliza en sus clases de Cultura Física implementos como; ret, aros, arcos etc.?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Anexo N° 5.- Encuesta a Estudiantes.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES

NOTA: La presente encuesta tiene el objetivo de saber si a los niños y niñas les gusta las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física de la Unidad educativa “Juan Pablo II “.

Por favor marque con una **(X)** la respuesta escogida. Gracias por tu participación en nuestra encuesta.

1.- Te gustaría que en las clases de Cultura Física te enseñen diferentes tipos de juegos?

Sí ()

No ()

A veces ()

2.- Te gustan los juegos con música?

Sí ()

No ()

A veces ()

3.- Te gustan los juegos que tengan sus respectivas reglas?

Sí ()

No ()

A veces ()

4.- Te gustan los juegos de resistencia?

Sí ()

No ()

A veces ()

5.- Te gustan los juegos de fuerza?

Sí ()

No ()

A veces ()

6.- Te gustan los juegos de velocidad?

Sí ()

No ()

A veces ()

7.- Te gustan los juegos con ritmo?

Sí ()

No ()

A veces ()

8.- Te gustan los juegos que tengan equilibrio?

Sí ()

No ()

A veces ()

9.- Te gustan los juegos que tengan reacción?

Sí ()

No ()

A veces ()

Anexo N° 6.- FOTOS

Foto N° 1.- Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”



Foto N° 2.- Niñas de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”



Foto Nº 3.- Estudiantes en los juegos de velocidad.



Foto Nº 4.- Juegos de resistencia entre los estudiantes.



Foto N° 5.- Estudiantes realizando juegos de fuerza en parejas.



Foto N° 6.- Grupo de estudiantes en los juegos de velocidad.



Foto N° 7.- Estudiante ejecutando la carrera de velocidad.



Foto N° 8.- Niñas organizándose para el juego de resistencia.



Foto N° 9.- Estudiantes en prueba de velocidad.



Foto N° 10.- Difusión de los juegos hacia los estudiantes.



Foto N° 11.- Estudiantes del sexto de básica "A".



Foto N° 12.- Estudiantes participantes de la investigación de "Las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de la Cultura Física."





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento de autorizo mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002933131		
APELLIDOS Y NOMBRES:	GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Chorlavi manzana A lote N°2		
EMAIL:	davgue87@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:		CELULAR	0997484126

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN PABLO II" DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013". PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (ES):	GUERRÓN AGUILAR ROLANDO DAVID
FECHA: AAAAMMDD	2014/03/15
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Alfonso Chamorro

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID, con cédula de identidad Nro. 1002933131, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes marzo del 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma).....
Nombre: GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID
C.C.: 1002933131

(Firma)
Nombre: Ing. Betty Chávez
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

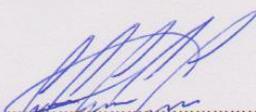
Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID, con cédula de identidad Nro. 1002933131 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN PABLO II" DEL CANTÓN IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL PERIODO 2012 - 2013". PROPUESTA ALTERNATIVA.** Ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 

Nombre: GUERRÓN AGUILAR.ROLANDO DAVID

Cédula: 1002933131

Ibarra, a los 26 días del mes de marzo del 2014