

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**ESCUELA DE PEDAGOGÍA**

**ESPECIALIDAD EDUCACION FÍSICA**

**TEMA:**

**EL JUEGO PREDEPORTIVO COMO HERRAMIENTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES DEL ATLETISMO EN LOS NIÑOS DE LOS SEPTIMOS AÑOS DE EDUCACION BASICA DE LAS ESCUELAS FISCALES MARIA ANGELICA HIDROVO, MODELO VELASCO IBARRA, JOSE NICOLAS VACAS DE LA CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2008- 2009**

**Proyecto de tesis previo a la obtención del título de Licenciado (s) en la Especialidad de Educación Física**

**Autores:**

Chamorro Terán Rolly Fernando

Ichao Morejón Edwin Adolfo

**DIRECTOR:**

DR. Vicente Yandún .Y

**Ibarra, 2009**



## APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del trabajo de grado, presentado por los señores egresados: Chamorro Terán Rolly Fernando e Ichoa Morejón Edwin Adolfo, para optar por el título de licenciatura en ciencias de la Educación: mención Educación Fisca doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y meritos suficientes para ser sometido a presentación publica y evaluación por parte del jurado examinador que se designe

En la ciudad de Ibarra a los 9 días del mes julio de 2009

**Dr Vicente Yandun Y.**  
**C I 100168468-5**



## DEDICATORIA

La presente tesis es fruto del esfuerzo personal en beneficio de nuestras aspiraciones, dedicamos de manera especial a nuestros queridos padres, quienes han constituido el pilar fundamental de nuestra educación quienes con su apoyo incondicional y sus valiosas experiencias de la vida han hecho posible la realización del presente proyecto que constituye la base para nuestro futuro y superación.

**Edwin y Rolly**



## **AGRADECIMIENTO**

Con sentimiento de profunda gratitud y aprecio a nuestros queridos maestros de la universidad "Técnica del Norte" que nos han dado la oportunidad de perfeccionarnos como docentes y crecer como personas, quienes con su experiencia contribuyeron desinteresadamente a nuestra formación personal y supieron transmitir conocimientos y valores fundamentales para entregarlos con dedicación a los niños de nuestra provincia.

Al ver culminado el presente trabajo deseamos plasmar el reconocimiento y nuestros sentimientos de gratitud y respeto a nuestro querido director de tesis Dr. Vicente Yandún por ser no solo un excelente guía sino también un buen amigo

**Edwin y Rolly**

## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

PORTADA.....	
AGRADECIMIENTO DEL TUTOR.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
INDICE GENERAL.....	iv
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCION.....	1

### CAPITULO I

EL PROBLEMA.....	4
Antecedentes.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	6
DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	7
DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	7
OBJETIVOS.....	7
OBJETIVO GENERAL.....	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	8

### CAPITULO II

MARCO TEÓRICO.....	10
--------------------	----

Fundamentación teórica del problema.....	10
Fundamento epistemológico.....	10
Fundamento psicológico.....	11
Fundamento sociológico.....	14
Fundamento pedagógico.....	14
Concepto de juego.....	16
La importancia del juego.....	17
Clasificación de los juegos.....	19
Juegos de ejercicio.....	19
Juego simbólico.....	19
Juego de construcción.....	20
Juego de reglas.....	21
Los juegos simples.....	21
Los juegos compuestos.....	21
Los juegos Pre deportivos.....	22
Los juegos pre deportivos genéricos.....	22
Los juegos pre deportivos específicos.....	22
El juego en la escuela.....	23
Aspecto que mejora el juego.....	25
Detalles a tener en cuenta Durante el desarrollo de los juegos.....	25
Precauciones que debe tomar el profesor	
De educación física en los juegos.....	26
Patrones motrices fundamentales.....	30
Correr.....	31
Saltar.....	31
Lanzar.....	32
Posicionamiento Teórico personal.....	33
Glosario de Términos.....	34
Preguntas Directrices.....	36

Matriz Categorical.....	37
-------------------------	----

### **CAPITULO III**

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	38
PROYECTO FACTIBLE.....	38
MÉTODOS.....	39
TECNICA E INSTRUMENTO.....	40
TECNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS.....	40
POBLACION.....	40
MUESTRA.....	41

### **CAPITULO IV**

#### **ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS A LA ENCUESTA REALISADA A LOS ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.....	44
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS A LAS ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DE CULTURA FISICA DE LAS ESCUELAS DE LA CUIDAD DE IBARRA.....	50
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS OPTENIDOS DE LA FICHA DE OBSERVACION A LOS DOCENTES DE CULTURA FISICA DE LOS DIFERENTES ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS.....	62
APROXIMACION DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION.....	68

### **CAPITULO V**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES.....	70
<b>CAPITULO VI</b>	
PROPUESTA ALTERNATIVA	
PROPUESTA.....	71
JUSTIFICACION.....	71
FUNDAMENTACION.....	73
OBJETIVOS.....	80
UBICACIÓN SECTORIAL Y FISICA.....	81
DESCRIPCION DE LA PROPUESTA.....	84
GUIAS DIDACTICAS.....	84
GUIA I	
Juegos pre deportivos para mejorar la carrera.....	86
GUIA II	
Juegos pre deportivos para mejorar el salto.....	107
GUIA III	
Juegos pre deportivos para mejorar el lanzamiento.....	128
IMPACTOS.....	149
DIFUSION.....	150
REFERENCIA BIBLIOGRAFICA.....	151
ANEXOS.....	152

## RESUMEN

En el presente trabajo pretende poner de manifiesto que los docentes no utilizan los juegos pre deportivos como herramienta metodológica para la enseñanza de los patrones motores fundamentales en los niños de los séptimos años de educación básica de la ciudad de Ibarra. Exponiendo claramente que los juegos se los utiliza como dinámica y no como estrategia para el inter aprendizaje de los contenidos de la clase: las causas que influyen son: la falta de planificación de la clase, el desconocimiento de la diversidad de juegos pre deportivos y la poca información de ellos. Y el cambio de actitud de los maestros y por considerar que el juego es un pasatiempo Los objetivos propuestos se orientan a determinar las estrategias fundamentales relacionadas a la aplicación de los juegos pre deportivos y el grado de incidencia en mejorar el inter aprendizaje de los patrones motores fundamentales Para elaborar el marco teórico se ha tomado en cuenta libros, enciclopedias, folletos y documentos de internet con lo que redacto los fundamentos filosóficos, psicológicos, pedagógicos, didácticos, legales Entre las fuentes de investigación del trabajo tenemos la encuesta y ficha de observación realizada a docentes de cultura física de diferentes establecimientos educativos y la encuesta realizada a los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la ciudad de Ibarra conclusiones que ayudaron a diseñar la guía didáctica de juegos pre deportivos para mejorar los patrones motores fundamentales. En cuanto a la metodología

empleada es de análisis y síntesis ya que permite conocer las causas del problema para desentrañar lo que se debe modificar y así lograr el objetivo. También utilizamos el método histórico lógico que ayudo a descubrir cronológicamente la trayectoria y desarrollo del juego en la humanidad. Todo esto con un procedimiento lógico logrando arribar a una comprensión mas profunda del tema. Se empleo el método de modelación con la finalidad de operar con la realidad. El método matemático se aplico para registrar, procesar, y describir datos El trabajo es una contribución para el mejoramiento de la calidad de la educación y con la seguridad de que, bien aplicado y comprendido garantizara mas satisfactoriamente el desarrollo de sus capacidades y habilidades en la escuela, permitirá redefinir valores, desarrollar la creatividad y mejorar la relación y acoplamiento en la sociedad La utilización de juegos pre deportivos como estrategia metodológica en el área de cultura física en los séptimos años de educación básica. El presente trabajo es de carácter cualicuantitativa ya que aprender a través del juego es una actitud innata en los niños, es la mejor forma de diversión y expresión y su manera particular de conocer su cuerpo y el mundo que lo rodea.

## **INTRODUCCIÓN**

Los juegos le permite vivir con plenitud y felicidad en su infancia a la vez que estimula su desarrollo físico, intelectual, emocional, y social; con la experiencia profesional se logra tomar conciencia sobre la importancia y actualidad de un problema tan permanente en la docencia como la aplicación de estrategias lúdicas, es por esta razón que se debe motivar a docentes para dedicar mas tiempo a los juegos pre deportivos al aplicar el niño aprende y desarrolla habilidades reafirma su autoestima e independencia y da rienda suelta a su creatividad e imaginación.

Por esta razón este trabajo se fundamenta en desarrollar los patrones motrices fundamentales, correr, saltar, lanzar para que el niño perfeccione sus habilidades y destrezas.

Una buena comunicación con los niños es el primer paso para que puedan crecer seguros y emocionalmente sanos, al contacto social mediante los juegos pre deportivos es un muy importante para el desarrollo sus habilidades y destrezas con el juego se aprende a convivir, aplicar valores individuales y colectivos. Se señala que el juego pre deportivo en manos del educador se convierte en una valiosa estrategia en el inter aprendizaje para conocer conceptos y valores al elegir los juegos apropiados el maestro conseguirá con éxito los diferentes objetivos contribuyendo al avance y mejoramiento de la calidad educativa

Se dice que la educación debe cambiar, se reclama que la educación debe ser de calidad, se requiere que la propuesta de reforma favorezca los cambios fundamentales que requiere nuestra sociedad. Es vital importancia que quien educa utilice los mejores métodos, procesos y estrategias necesarias para llevar a cabo su tarea. Vale resaltar las cualidades que deben tener los docentes, su preparación académica técnica y hasta sus valores éticos y morales

El juego es una actividad inherente al ser humano que realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo, convirtiéndose en un recurso para desarrollar la creatividad en nuestros estudiantes. Cuando los niños juegan, ponen constantemente a prueba sus habilidades y destrezas y así como llegan a conocer sus propias limitaciones y capacidades, lo cual les ayuda a conocerse así mismos y construyen su identidad.

La estructura general de este estudio abarca seis capítulos que se presentan a continuación

El capítulo I se refiere al problema

- Planteamiento del problema
- Delimitación del problema
- Formulación del problema

- Justificación
- Factibilidad
- Objetivos de la investigación

El capítulo II abarca el Marco Teórico

- Fundamentación teórica del problema
- Definiciones conceptuales
- Posicionamiento teórico personal
- Interrogantes de la investigación
- Variable de estudio

El capítulo III se refiere a la Metodología

- Diseño de la investigación
- Población y muestra
- Instrumentos de recolección de datos
- Procedimientos de la investigación
- Procesamiento y análisis
- Elaboración de la propuesta

El capítulo IV contiene:

- Análisis e interpretación de resultados
- Organización de resultados

El capítulo V se refiere a:

- Conclusiones
- recomendaciones

El capítulo VI contiene:

- Propuesta
- Referencias bibliográficas
- Anexos

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1 Antecedentes**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

#### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Durante los procesos didácticos y prácticas docentes que se llevan a cabo en las diferentes escuelas del cantón Ibarra se observó que en las clases cotidianas de educación

física los maestros del área al impartir sus conocimientos teóricos y prácticos omiten la enseñanza de los juegos pre deportivos como herramienta metodológica para mejorar el aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo (correr, saltar, lanzar)

Esto se viene detectando que no utilizan los juegos pre deportivos al inicio, ni en la parte principal de la sesión de clase la mayoría de los profesores de educación física, imparten sus clases directamente enfocadas a la parte principal sin aplicación de juegos pre deportivos de ambientación que sus clases sean mas interesantes.

Si bien es cuento como un breve comentario se puede manifestar que la enseñanza de la educación física conceptualizada como tal, tiene como finalidad mejorar las posibilidades de acción de los alumnos, a través de los juegos pre deportivos, así como propiciar la reflexión sobre la finalidad. Teniendo en cuenta que con la aplicación de los juegos pre deportivos mejorara la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo, ya que los mismos buscaran mejorar la estimulación de su creatividad, reflexión, criticidad, tanto en cantidad como en calidad, ya que de las intervenciones educativas que el niño reciba, dependerá la posibilidad de enriquecer su aprendizaje y desarrollo de los fundamentos motrices del atletismo

La difícil situación económica, social y política del país ha incidido directamente en la educación de nuestro país que viene soportando una crítica constante por parte del gobierno, y de algunos sectores de la sociedad.

De igual manera se puede manifestar que nosotros los docentes de cultura física de la provincia de Imbabura y porque no decir a nivel nacional, no nos hemos capacitado en forma permanente, solamente nos contentamos con lo que nos dieron en las aulas, además a las facilitadores existe una diversidad de criterios en lo que se refiere a los procesos de enseñanza esto se debe a las constantes reformas educativas que se viene sucediendo a nivel nacional así podemos manifestar que primero se planificaba por unidades, luego por

bloques, posteriormente por destrezas y finalmente hoy en la actualidad por competencias, entonces al final por cual modelo seguir? Esa es la pregunta que nos hacemos.

Todos estos aspectos a incidido en la formación del maestro y por ende en la forma de impartir los conocimientos a los educandos en este caso a través del juego

Al respecto de la propuesta de la planificación curricular del área de cultura física para el sistema escolarizado del país 2008 manifiesta que.

El trabajo de reforma curricular que presenta el MEC no solo pretende re conceptualizar la cultura física a la luz de las corrientes modernas del pensamiento y la psicología educativa, sino también descubrir las múltiples posibilidades que ofrece el área para conseguir el desarrollo sano, armónico, abierto a todos y cada uno de nuestros educandos.

En consecuencia la cultura física quiere también aportar al campo de la renovación educativa en que esta involucrada el país para que esta sea considerada como base del desarrollo bio - piscó- socio- cultural del hombre en función de la formación integral y por lo tanto responsable del cabal desarrollo de la personalidad del individuo

### **1.3 FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo en los niños de los séptimos años de las escuelas fiscales María Angélica Hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás Vacas. Del cantón Ibarra en el año lectivo 2008-2009?

### **1.4.. DELIMITACION DEL PROBLEMA**

#### **1.4.1 UNIDADES DE OBSERVACION**

-Estudiantes de los séptimos años de educación básica

-Escuela “José Nicolás Vacas”

-Escuela “María Angélica Hidrovo”

-Escuela “Modelo Velasco Ibarra”

-Profesores de educación Física

#### **1.4.2 DELIMITACION TEMPORAL**

La investigación se realizó en un lapso de siete meses, es decir durante el año lectivo 2008-2009

#### **1.6. OBJETIVO GENERAL.**

- Determinar que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motrices fundamentales del atletismo, en los estudiantes de los séptimos años de educación básica de las escuelas fiscales María Angélica hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás Vacas. del cantón Ibarra en el año lectivo 2008-2009

#### **1.7. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Diagnosticar si los docentes de cultura física, utilizan juegos pre deportivos en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo

- Recopilar información sobre juegos pre deportivos como medio de formación integral de los niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas María Angélica Hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás Vacas. Del cantón Ibarra en el año lectivo 2008- 2009
- Elaborar una guía didáctica de juegos pre deportivos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo

## 1.6. JUSTIFICACION

Los niños aprenden jugando. Al respecto **García Miguel Ángel (1978) Manifiesta que “El juego es una actividad motriz mas natural del niño y el joven; en el efectúa movimientos instintivos y emplea su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para su desarrollo y formación.**

Como se ha hecho notar la realidad presentada en las escuelas fiscales de la ciudad de Ibarra, es ineficaz porque no estamos cumpliendo con los grandes objetivos de educar a través del juego cuyo principio didáctico es fundamental dentro de la educación ecuatoriana reiterando que una de las causas para la situación presentada sin duda es el hecho que la practica didáctica de la mayoría de docentes de cultura física se desarrolla sobre estrategias , técnicas, métodos, procedimientos tradicionales es decir los docentes no utilizan como estrategia didáctica el juego pre deportivo.

Pese a la realidad mostrada en párrafos anteriores es importante recalcar en algunas instituciones educativas del cantón también se presentan escasas orientaciones constructivas, es decir no utiliza métodos innovadores como el descubrimiento guiado, libre exploración, estudios dirigidos, la micro enseñanza y actividades dentro del proceso enseñanza aprendizaje no se utiliza el juego como estrategia lúdica para la enseñanza de los patrones vascos fundamentales del atletismo.

Pero todo lo manifestado no se esta realizando es decir lo que se predica no se practica, por cuanto generalmente el profesor de educación física va directamente al tema es decir no les motiva, les causa interés por la materia, no conoce los conocimientos previos que posee cada estudiante, sus clases de educación física son frías aburridas, monótonas, no se preparan con una variedad de juegos con la temática en mención, ni en la parte inicial, principal, ni final

Docentes que no se han actualizado en cuanto al manejo de los juegos pre deportivo ya que estos constituyen el inicio de cualquier actividad deportiva. Con este tipo de estrategias lúdicas el docente y el estudiante gocé y se divierta

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1. Fundamentación teórica del problema**

La inclusión de juegos dentro de la planificación es una de las herramientas fundamentales en el trabajo docente, sin embargo es una de las debilidades que se mantiene pese a estudios formales, cursos y talleres que sobre esta temática se ofrecen a los docentes en todos los ámbitos y lugares del país.

Varias podrían ser las razones, entre ellas, es la de entender a la planificación como una herramienta aislada del conjunto de elementos que conforman el escenario pedagógico o centrarse solo en la planificación operativa, sin incorporarle dentro de una práctica que incluya el mediano y largo plazo o como ocurre comúnmente, planificar para cumplir con el requisito

Las dificultades que enfrentan los docentes en su trabajo diario y con el afán de contribuir a ampliar la mirada que maestros deben desarrollar y entender como un conjunto de elementos cuya interrelación es garantía de resultados exitosos.

Cada niño por solo el hecho de crecer está sometido a un estímulo ideal de maduración y desarrollo. Lo que le permite la expresión de su patrón biológico por si solo esto sucede hasta los 6 años de ahí en adelante dicha expresión requiere de estimulación externa y sistemática mediante una adecuada alimentación y ejercicios

#### **2.1.1. Fundamentación Epistemológica**

Etimológicamente la palabra juego viene de:

JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

LUDUS: que es el acto de jugar.

La Real Academia Española de la Lengua lo define como: "La acción de jugar, pasatiempo o diversión"; su definición es algo imprecisa en su objetivo, ya que es una actividad definida bajo su aspecto de ocio.

Otras definiciones

Si generalizamos el término juego lo podemos definir como: **"todo acto realizado con ligereza, facilidad o falta de seriedad"**.

También puede ser catalogado como lucha o agonismo.

Así mismo posee connotaciones eróticas, por ejemplo la palabra SPIELEN significa juego/jugar y a los hijos ilegítimos se los denomina SPIELKIN que quiere decir los hijos del juego

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a "formar sus mentes" para actividades futuras como adultos. .

### 2.1.2. Fundamento Psicológico

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego

**Spencer (1855)** lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía).

**Lázarus (1883)**, por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades

**Guy Jacquin:** "actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás"

**Arnolf Russel:** "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación).

**Groos (1898, 1901)** concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

**Hall (1904)** que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad

**Freud**, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

**Piaget (1932, 1946, 1962, 1966)** ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la

asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda

**Sternberg (1989)**, comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir

**Bruner y Garvey (1977)**, retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura) .Dentro de esta misma línea

**Sutton-Smith y Robert (1964, 1981)** pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la en culturización).

**Vygotsky (1991)**, por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el

comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

**Elkonin** (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

**Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971)** y el mismo **Vygotsky (1962, 1978)**, consideran, en opinión de **Bronfenbrenner (1987)** a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

### **2.1.3. Fundamento Sociológico**

**J. Huizinga** en su libro "Homo Ludens" dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo Un sentido de tensión y alegría"

### **2.1.4. Fundamento pedagógico**

La Formación es un proceso de larga duración en el cual intervienen numerosos factores, los cuales garantizan el éxito de cara al futuro.

Entre los factores de mayor importancia para el desarrollo exitoso del mencionado proceso se encuentran:

La transferencia de la Educación Física Escolar en lo referente a la formación y desarrollo de capacidades físico - funcionales y habilidades motrices básicas y deportivas.

La edad de inicio de los estudiantes en la modalidad seleccionada.

La existencia de una metodología óptima para llevar a cabo el proceso de selección de talentos, a través de criterios con un alto rigor científico.

La presencia de una infraestructura básica, conjuntamente con un personal técnico debidamente calificado en correspondencia con las exigencias y necesidades.

Como bien se ha expuesto en anteriores la Formación es un proceso perspectivo o de largo alcance por lo tanto resulta totalmente lógico observar dentro del mismo varias etapas como parte de su desarrollo.

El Atletismo o Campo y Pista, como también se le conoce, puede decirse que es tan antiguo como la propia existencia del hombre, pues buena parte de los movimientos naturales que éste realiza en su actividad cotidiana, han formado parte del programa competitivo del mismo, desde su propio surgimiento como Deporte, por su puesto con su correspondiente adecuación desde el punto de vista competitivo.

Al Atletismo, igualmente se le ha denominado Deporte Rey y esto se debe a que la totalidad de los restantes deportes, en la orientación de su proceso de preparación se apoyan en las diferentes manifestaciones propias de la actividad competitiva del Atletismo, como lo son, correr, saltar y lanzar, reconocidas a su vez como patrones básicos fundamentales

La iniciación al Atletismo, (enseñanza y entrenamiento primario), a través de una Pedagogía de Liberación, es decir basada en un mayor aprovechamiento de las posibilidades

de creatividad del alumno, requiere que los profesores tengan en cuenta las implicaciones sociales y buscar un amplio cambio en las circunstancias del entorno social en el cual se encuentran enmarcados.

El profesor debe educar a los estudiantes en el sentido que éstos identifiquen las ventajas que para la salud significa el practicar de forma sistemática actividades físico - deportivas, además de proveerlos del conocimiento necesario para la toma de decisiones personales, que les permitirá alcanzar un mayor grado de independencia.

De igual forma el profesor debe tener en cuenta el deseo de jugar y la necesidad de entender los ejercicios que se proponen para ser ejecutados por los educandos. La selección de estas actividades de manera anticipada por parte del especialista, dentro del proceso de instrucción - preparación, jamás debe ser relegada.

Todos los profesores tienen la posibilidad de reforzar o poner en tela de juicio los puntos de vista de los participantes (estudiantes), poseen acerca de la salud física, la importancia de la práctica del deporte (Atletismo), en su vida y las formas en que los hombres y las mujeres están concebidos por la sociedad y específicamente por el Deporte

### **2.1.5. CONCEPTO DEL JUEGO**

El juego es la manifestación más libre de la personalidad del ser humano; jugar es sinónimo de vida y de crecimiento, de allí que la educación moderna lo contemple como uno de sus elementos distintivos, entendiéndolo que con la ausencia del mismo en sus proyectos y realizaciones, se le sustrae un aspecto antropológico indispensable a la evolución del ser humano, y como consecuencia, no le permite alcanzar su realización plena.

El juego no sólo forma parte de la vida del niño: todo el mundo juega, o debería jugar, ya que jugar es divertirse, recrearse, comunicarse con los demás.

Por esta misma razón, no puede decirse que sus alcances están relacionados con un determinado momento evolutivo; por el contrario, trascienden cualquier intento de reduccionismo y van de la mano con el crecimiento de la persona como ser íntegro

El juego es una creación de la que el hombre es amo y señor. Esta actividad, en la cual el sujeto se acciona desde su más íntima y particular necesidad, vivenciando afectivamente lo que le pasa a cada instante, excede las posibilidades de explicación.

Tiene poder de fascinación, por eso es necesario “meterse” con el propio cuerpo. Genera tensiones que envuelven a todos los participantes en un clima particular. Es un ámbito en donde podemos desplegar todos nuestros deseos y temores.

Jugar... un intento de resolver nuestros conflictos que nos acerca a nosotros mismos; por ello, es una actividad fundamental en la vida de toda persona. Los juegos ayudan a descubrir y redescubrir el concepto de sí mismo. Jugar es sano y saludable.

Es en el juego, terreno sagrado del “como si”, lugar de ficciones, donde los participantes se abandonan a una despersonalización controlada; donde diseñan y discuten acuerdos arbitrarios que se modifican cuando todos así lo creen necesario; donde aprenden de manera espontánea a partir del surgimiento de problemáticas que responden a esa situación; donde construyen matrices y tramas afectivas que sirven de base a la construcción del sujeto como ser individual y grupal; donde despliegan y ponen en juego todo el potencial energético de quien participa, de manera que éste quede íntimamente involucrado;

#### **2.1.6. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear.

El juego permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Los niños juegan en un esfuerzo por entender y dominar su ambiente.

El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El juego ayuda a los niños según van desarrollando independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. A través del juego los niños inventan, exploran, imitan y practican rutinas del diario vivir como una etapa en el desarrollo de las destrezas de ayuda propia. La independencia que va emergiendo facilita la habilidad para escoger y tomar decisiones del diario vivir como que libro leer.

El juego promueve el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su auto concepto en el juego.

El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. A través del juego el niño aprende a expresar y controlar sus sentimientos. Es importante permitirle a los niños explorar y experimentar sin estereotipos.

El juego promueve el desarrollo de las siguientes áreas:

- Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño)
- Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).
  - Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).
  - Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

El juego promueve el crecimiento interior y la autorrealización.

A través del juego los niños aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de lidiar con los cambios y el estrés.

A través del juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros.

En este aspecto el juego socio dramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás.

Definitivamente, el juego no es una actividad simple. Involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y es nuestra responsabilidad como padres y/o educadores promover el bienestar holístico de los niños a través de experiencias (juegos) que le permitan explorar y experimentar tomando en consideración las diferencias individuales.

## **2.1.7. CLASIFICACION DE LOS JUEGOS**

### **2.1.7.1. JUEGOS EJERCICIO:**

Aparece Entre los 0 y los 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

### **2.1.7.2. JUEGO SIMBÓLICO:**

Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz.

Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan.

El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

### **2.1.7.3. JUEGO DE CONSTRUCCIÓN:**

Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades.

Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive

Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación.

Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente.

En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vygotsky dice: "es un encuentro de lo individual con lo social".

#### **2.1.7.4. JUEGO DE REGLAS:**

Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra.

Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso.

El juego de reglas va a ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Enunciaré algunos criterios para que un juego sea considerado de reglas.

En la utilización del juego en nuestras clases de E.F. se suele diferenciar entre juegos simples y complejos:

#### **2.1.7.5. LOS JUEGOS SIMPLES.**

Son actividades o tareas motrices simples con carácter lúdico, pocas y sencillas reglas, de baja intensidad y duración. Las podemos denominar también actividades jugadas.

#### **2.1.7.6. LOS JUEGOS COMPLEJOS.**

Son juegos más sofisticados, más complejos que los simples, con reglas algo más complicadas, de más duración e intensidad, y con un requerimiento motriz mayor. Dentro de los juegos complejos incluimos a los juegos pre deportivo.

#### **2.1.7.7. LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS.**

Van a suponer la cima, los juegos más reglados y exigentes antes de adentrarnos en el mundo complejo del deporte a través de los deportes reducidos.

El juego predeportivo va ser un tipo de juego con reglas más complejas, mayor duración y que implica el dominio de un mayor número de habilidades que los juegos simples.

**García-Fojeda (1987) sitúa al juego pre deportivo de forma intermedia entre el juego simple y el deporte, como un paso posterior al juego simple y previo al deporte.**

Entiende que este tipo de juegos tienen una mayor duración que los juegos simples pero mucho menor que el deporte, y que tiene reglas algo más complejas que los juegos simples pero no tan excesivamente complicadas como las que intervienen en el deporte, y que exige la movilización de capacidades o habilidades hechas a la medida del pre púber.

En definitiva, son juegos complejos que van a desarrollar habilidades deportivas de forma genérica o específica. Ejemplos: los diez pases, balón-tiro, balón-torre, etc.

##### **2.1.7.7.1. JUEGOS PREDEPORTIVOS GENERICOS**

Serán aquellos que van a desarrollar habilidades comunes a varios deportes como pueden ser por ejemplo los lanzamientos y recepciones.

#### **2.1.7.7.2. JUEGOS PREDEPORTIVOS ESPECIFICOS**

Serán aquellos que van a desarrollar alguna de las habilidades específicas de un deporte en concreto como pueden ser por ejemplo un juego de 2x2 sin demasiadas reglas y con unas canastas sencillas para mejorar algunas de las habilidades del baloncesto.

Partiendo de esta simple clasificación podemos plantear multitud de juegos pre deportivos que utilizaremos en la enseñanza deportiva desde edades tempranas.

Los juegos pre deportivos van a englobar, a su vez, un gran número de juegos con características, reglas, material y duración bien diferentes. Por todo esto, es importante que establezcamos una progresión lógica en su utilización en nuestras clases o entrenamientos.

En esta progresión es el profesor de E.F. o el entrenador el que debe establecer qué tipos de juegos pre deportivos va a utilizar en función del deporte o deportes que practican, en función de sus objetivos y en función del nivel y años de trabajo de los practicantes.

El juego predeportivo se utilizará, como ya hemos comentado, posteriormente al juego simple y antes de trabajar los deportes reducidos. Dentro de los juegos pre deportivos, primero practicaremos los genéricos y luego los específicos.

#### **2.1.8. EL JUEGO EN LA ESCUELA:**

La Escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, digo sería porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Se puede aprovechar en este espacio, a los niños, verdaderos especialistas en juego y modificar las conductas y actitudes por este medio.

Porque no aprovechar el poder transformador del juego para volvernos el tipo de personas que nos gustaría ser y que no somos por nuestro condicionamiento competitivo.

Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: SU CONOCIMIENTO DEL MUNDO POR INTERMEDIO DE SUS PROPIAS EMOCIONES.

Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, él volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

**Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."**

1- SIRVE PARA EXPLORAR: al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.

2- REFUERZA LA CONVIVENCIA: El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.

3- EQUILIBRA CUERPO Y ALMA: Debido a su carácter natural actúa como un circuito auto regulable de tensiones y relajaciones.

4- PRODUCE NORMAS, VALORES Y ACTITUDES: Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.

5- FANTASÍA: Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento

6- INDUCE A NUEVAS EXPERIENCIAS: Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.

7- VUELVE A LAS PERSONAS MÁS LIBRES: Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

### 2.1.9. ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación motriz</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos</li> <li>- Dominio de los sentidos</li> <li>- Discriminación sensorial</li> <li>- Coordinación viso motora</li> <li>- Capacidad de imitación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención, la memoria,</li> <li>la imaginación,</li> <li>la creatividad,</li> <li>la discriminación de la fantasía y la realidad, y</li> <li>el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento</li> <li>la comunicación y el lenguaje, y</li> <li>el pensamiento abstracto</li> </ul>	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>- Preparación para la vida laboral</li> <li>- Estimulación del desarrollo moral</li> </ul> <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>- Produce satisfacción emocional</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos</li> <li>- Facilita patrones de identificación sexual</li> </ul>

### **2.1.10. DETALLES A TENER EN CUENTA DURANTE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS**

Si los grupos son numerosos para realizar un juego dividirlo en dos o más rondas/grupos para que exista una mayor y continua participación. De lo contrario se convierten en juegos muy aburridos y con poca dinámica para los que no son elegidos.

Evitar que siempre sean elegidos los mismos alumnos.

El silbato, o una señal previamente establecida o la voz de alto determinarán que en ese momento el juego se detiene y nadie debe moverse.

En caso de juegos que deben "matarse" o "eliminarse" con objetos (pelotas, bolsitas) tirar a pegar debajo de la cintura. Evitar brusquedades.

No permitir que los niños transgredan las reglas de los juegos. Corregirlos oportunamente. Enseñar a ganar y a perder. Que los alumnos aspiren a una victoria honesta.

Estimular a todos los alumnos, especialmente a los que siempre pierden, a los tímidos.

No eliminar alumnos, en lo posible sumar puntos en contra cuando son tocados. Frecuentemente el menos hábil es el primero en perder por lo que si es eliminado menos posibilidades tendrá de mejorar.

Controlar que los equipos tengan la misma cantidad de participantes, en su defecto hacer que algún alumno participe dos veces.

Evitar en los niños pequeños que se choquen, ya que siempre tienden al agrupamiento; es necesario que los espacios sean grandes y que las velocidades las controle el orientador.

La duración de los juegos depende de varios factores pero recuerde "Más vale matar un juego antes de que muera"

### **2.1.11. PRECAUCIONES QUE DEBE TOMAR EL PROFESOR DE EDUCACION FISICA, EN LOS JUEGOS.**

Desgraciadamente, no se puede negar que muchos de los accidentes acaecidos en la escuela se deben a fallas de dirección.

El orientador tiene la obligación de advertir todos los riesgos posibles y organizar y dirigir las actividades de manera de evitarlos.

Algunos consejos útiles:

- **Antes de comenzar** las actividades, averigüe si el campo de juegos presenta peligros.

Los juegos deben ser realizados en terrenos apropiados, de tamaño necesario y en los que haya protección para que los jugadores no choquen con las estructuras fijas.

- Elija juegos que puedan ser realizados, libre de riesgos, en el espacio disponible. Una de las causas comunes de accidentes es la superpoblación del área de recreo.

Si hubiere diversos grupos simultáneamente en el mismo terreno, sepárelos bastante, para que el juego de uno no traiga peligros a los demás.

Si el terreno es muy pequeño, planee su uso por turno, de manera que quede en él un sólo grupo cada vez.

- Para evitar los accidentes es importante separar los grupos de edades diferentes. Su proximidad aumenta la posibilidad de que ellos ocurran.

- Antes de iniciar el juego, verifique que todos los alumnos hayan entendido bien las reglas de juego y sus exigencias de seguridad.

- Seleccione juegos apropiados a la edad, sexo, condiciones físicas y emocionales y al grado de entrenamiento de los jugadores.
- Al agrupar a los niños trate de poner juntos a aquellos de complexión similar (altura, peso y fuerza semejantes) y de habilidades equivalentes.
- Permita solamente que tomen parte en los juegos activos los niños que gocen de buena salud. Los que vuelven a la escuela después de una enfermedad, deben realizar solo las actividades que les sean benéficas.
- Haga arreglos especiales en los juegos para que los que sufren defectos físicos puedan disfrutar de las alegrías que depara la participación, sin ocasionar perjuicios a su salud física y emocional.

Es necesario comprender sus limitaciones y, de ser posible, ayudarlos a aceptarlas y sacar provecho de ellas.

- Vigile constantemente las actividades de los jugadores para vencer todo lo que presente peligros potenciales. Muchas veces basta una intervención oportuna y rápida del orientador para evitar un accidente.
- Acentúe la idea de jugar por el placer de hacerlo y no para ganar cueste lo que cueste, ya que esto puede llevar a esfuerzos desmesurados, como en las grandes competencias, torneos y campeonatos.
- Preste atención a las señales de fatiga del grupo, cambiando de actividad tan pronto como lo note, para proporcionarles descanso.

Proteja la salud de sus alumnos evitando no solo el abuso del esfuerzo físico.

Vigile también la tensión emocional y la excitación en demasía que puede surgir en los juegos excesivamente prolongados o impropios para cada edad.

- Enséñeles la mejor manera de realizar cada juego. Muchos accidentes se originan a causa de la falta de habilidad. Planee las actividades de manera tal que los alumnos no intenten cosas demasiado difíciles para ellos.
- No se olvide de que gritaría, algazara, juegos violentos y desobediencia a las reglas de juego son causa comunes de accidentes. Un arbitraje defectuoso también puede acarrear peligros. Los jugadores exaltados pierden el dominio emocional, tan necesario al buen desarrollo del juego.
- No utilice paredes o cercas para indicar piques o líneas de retorno. Trace una línea en el piso, a cierta distancia de estos obstáculos, lo que permitirá a los jugadores disminuir la marcha y evitar choques.
- En las actividades internas, realizadas en locales con columnas o salientes que puedan lastimar a los alumnos, deben protegerse tales lugares antes de iniciar la actividad, con almohadones de colores vivos; o delimite muy claramente el área de juegos.
- Insista en que cualquier niño **herido o cansado** se retire del juego.
- En los juegos en que un niño vendado corre detrás de otros, delimite con precisión (por medio de una ronda, por ejemplo) el campo de acción del perseguidor.
- Por motivos higiénicos, haga colocar una servilleta de papel nueva, entre los ojos de cada niño y la venda de género, exigida por muchos juegos.
- Recuerde que una actividad demasiado fácil para el grupo ocasiona frecuentemente desinterés, indisciplina y desorden - factores comunes de accidentes.

- En los juegos en los que un niño debe desafiar a otro con un toque y después escapar corriendo, explique al grupo que lo correcto es aproximarse al adversario por el costado. Entonces, en el momento de darse vuelta para escapar, será fácil girar sobre el pie que quedó atrás, para no caer de espaldas en el afán de huir.
- No permita que su grupo perjudique las condiciones de seguridad del terreno tirando en él cáscaras de fruta, pedazos de lápices, hojas de afeitar, etc.
- Conserve el botiquín de primeros auxilios bien ordenado y siempre con el contenido en perfecto estado. Guárdelo en un lugar accesible y revíselo periódicamente.
- Aprenda a prestar los primeros auxilios antes de que surjan las situaciones de emergencias

#### **2.1.12. PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES.**

Patrones motores fundamentales o básicos son habilidades generales, comunes a todo individuo, que partiendo de la propia motricidad natural han permitido la supervivencia del ser humano desde tiempos ancestrales; y que hoy constituyen la base de actividades motoras más avanzadas y específicas, como las deportivas ".

**"La adquisición y desarrollo de los patrones motrices básicos, parece producirse en distintos grados. Wickstrom (1990) sostiene que el proceso se puede explicar por el aumento de la capacidad que acompaña al crecimiento y desarrollo y en parte, a un proceso natural dirigido, que se produce por imitación, ensayo y error, y libertad de movimiento. Este proceso natural es importante, pero si no se le apoya, se puede perder la oportunidad de progresos de orden superior. De ahí la importancia que tiene la educación motriz en la educación física infantil."**

Estudiando a distintos autores encontramos que coinciden en considerar a los patrones motores fundamentales en una perspectiva concreta:

- **Locomotorices:** Andar, correr, saltar, galopar, rodar, botar, caer, trepar, subir, bajar, etc.
- **No Locomotrices:** balancearse, estirarse, inclinarse, doblarse, girar, empujar, levantar, traccionar, colgarse, equilibrarse, etc.
- **Proyecciones:** lanzar, recepcionar, golpear, patear, batear, atrapar, driblar, rodar, etc.

#### **. Correr:**

Correr es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea".

**Slocum y James, "correr es en realidad, una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el peso del cuerpo, primero se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire".**

Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad.

El niño ha de tener fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso.

#### **Saltar:**

Saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies.

El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación. Tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto. Éste puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral, con un pie y caer sobre el otro, salto con los uno o dos pies y caída sobre uno o dos pies, salto a la pata coja... La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

### **Lanzar:**

El desarrollo de la habilidad de lanzar ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños.

Ante diversidad de lanzamientos y ante la imposibilidad de explicar todos brevemente se citarán las clases de lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños nada más adquirir la habilidad y difícilmente clasificables en otras formas de lanzamiento, lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante.

## **2.2. Posicionamiento Teórico Personal.**

En el presente trabajo de investigación lo considero de mucha importancia en el desarrollo inter aprendizaje de los fundamentos motores fundamentales del atletismo. A través de los juegos pre deportivos utilizando estrategias adecuadas seremos capaces de crecer personal y profesionalmente y encontrar científicamente y prácticamente los argumentos necesarios para mejorar el nivel y preparar a los niños a situaciones de riesgo y la vida futura

Realmente creo que los docentes de cultura física no se han preocupado de la idea principal, que es aprender jugando la mayoría va directo a lo que es la parte principal de de la clase olvidando lo que es el calentamiento o pre- requisito o la parte final en donde utilizaremos los juegos o incluso planificar una clase solo de juegos pre deportivos que tenga mucho que ver con la planificación de la clase

Los juegos son muy importantes a la hora de realizar una clase le mantiene al niño con un gusto y una buena predisposición para realizar cualquier actividad de ahí la idea de realizar juegos antes o después de la clase para que los niños sean capaces de aprender jugando y disfrutar

El juego ayudara estimular las relaciones inter personales e individuales en los niños y mejorara sus capacidades tanto motrices como afectivas y se lo preparara a futuro para resolver problemas de riesgo e incluso para salvar su vida y de su familia.

### 2.3. Glosario de Términos.

**Adaptación:** Cambios orgánicos que hacen que un organismo se adecue o ajuste al medio ambiente

**Agilidad:** Capacidad física para cambiar de dirección en el menor tiempo posible

**Atletismo;** Disciplina deportiva oriunda de la Grecia antigua que diferencia los movimientos básicos correr, saltar, lanzar en pruebas específicas, con el fin de minimizar tiempo y maximizar distancia.

**Caída:** Descenso de un cuerpo por acción de su propio peso o por un empujón

**Capacidad:** Conjunto de bases físicas del hombre para alcanzar un óptimo rendimiento

**Contorno:** Perímetro, periferia, alrededor de un círculo o circuito

**Deporte:** Es la aplicación de lo aprendido, son actividades en las que el estudiante, dentro de una competencia compara su rendimiento en función de sí mismo y de los demás

**Destreza:** Habilidad adquirida susceptible de ser perfeccionada. Arte, primor o propiedad con se hace una cosa

**Dinámico:** acción con mucho movimiento **relacionado** con la fuerza “contrario y estético”

**Educación física;** Es toda actividad en la que se enseña y se aprende intencionalmente por medio del movimiento. Únicamente se debe hablar de educación física, si al realizar la actividad se visualiza cambios o mejoramiento en capacidades, habilidades, efectos. O motivaciones o conocimientos

**Formas básicas:** Son todos los movimientos ejecutados en forma natural (correr, Saltar, lanzar, trepar, etc.

**Fundamentos:** Movimientos básicos en los cuales se apoyan los deportes para la enseñanza de una técnica.

**Juego:** Actividad lúdica de niños y adultos que rigen por cierto tiempo reglas especiales, fuera de la seriedad de la vida normal. (Propio mundo donde el niño recibe nuevas experiencias y aprendizajes)

**Juego pre deportivo:** Actividad en equipos que se caracteriza por la interacción entre jugadores con el intento de vencer al equipo oponente. La mayoría de juegos pre deportivos practicados mundialmente encontraron forma deportiva definitiva a fines del siglo XIX

**Pre deportivo.** Ejercicios o juegos preliminares que se realizan con el fin de mejorar la técnica o táctica deportiva

**Unidad didáctica:** Porción de contenido programático dotado de significación propia, a ser tratada en tiempo determinado

#### **2.4. Preguntas Directrices.**

-¿que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física para mejorar el proceso de aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?

-¿En que fases del plan de clase, utilizan los docentes los juegos pre deportivos en el proceso de aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?

-¿Existe información suficiente y especializada de los juegos pre deportivo para la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo?



## 2.5 Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSION	INDICADORES	FORMAS DE PREGUNTA	FORMAS DE RESPUESTA
Ejercicio recreativo sometido a reglas antes de realizar una actividad física	Juegos pre deportivos	Juego pre deportivo genérico Juego pre deportivo específico	Simple Complejos	- Cuando usted imparte las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza al inicio de la clase intermedio o al final	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>
Formación de los niños mediante los juegos utilizando una herramienta metodológica	Juegos pre deportivos como medio de formación integral de los niños	Juegos de: ejercicio Simbólico Construcción Reglas Pre deportivos	Simple Compuestos	-Usted en las clases de educación física enseña aplicando juegos pre deportivo	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>
Son habilidades generales, comunes a todo individuo, que partiendo de la propia motricidad natural	Patrones motores fundamentales	Correr Saltar lanzar	Locomotorices : No Locomotrices: Proyecciones	- Cuando usted enseña algún juego pre deportivo dirigido a la enseñanza de los patrones motores fundamentales ofrece apoyo a sus alumnos	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACION**

Este tipo de investigación la utilizamos en el mismo lugar donde suceden los hechos esta investigación es cualicuantitativa es decir trabajamos en las diferentes instituciones en las cuales se realizo las diferentes actividades de juegos pre deportivos en la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo y se evaluó en las mismas instituciones

#### **3.1.2. INVESTIGACION BIBLIOGRAFICA**

Con este tipo de investigación bibliográfica, ayudo a la recopilación de la información, a través del manejo de revistas, libros, documentos, artículos, textos, fotografías, informes de tesis, etc., todos estos documentos sirvieron de apoyo para diagnosticar, analizar, identificar, valorar, comparar las cualidades de los estudiantes de séptimos años de educación básica de la ciudad Ibarra para luego llegar a las conclusiones, recomendaciones y plantear una guía metodológica para que los profesores mejoren y apliquen los métodos y técnicas adecuadas.

#### **3.1.3. INVESTIGACION DE CAMPO**

Mediante el trabajo de investigación de campo se realizo fichas de observación a los estudiantes y encuestas a los profesores de cultura física para aplicar la encuesta como la ficha de observación, se necesito espacios adecuados.

**3.1.4. PROYECTO FACTIBLE.-** este proyecto de investigación se trata de un proyecto factible porque una vez obtenido y apresados los resultados de la investigación

**3.1.5. LOS PROYECTOS FACTIBLES** pueden llegar en algunos casos no solo determinar la viabilidad de una propuesta, sino a ejecutar y evaluar el impacto de los proyectos. No tiene hipótesis, pero si preguntas a contestarse.

## **3.2. METODOS**

**3.2.1. Método deductivo** en su sentido dialectico, esto es parte de lo general a lo particular, es decir primeramente, se toma una idea clara acerca del problema de investigación, con sus causas, síntomas y consecuencias, también sirvió para estructurar el marco teórico como una idea general a través de un mapa conceptual, visualizamos a donde se quiere llegar con este estudio.

**3.2.2. Método inductivo** es lo contrario del anterior método, hay que tener en claro que la inducción y la deducción se realizaran al mismo tiempo. Cuando tuvimos la idea general se consultara paso a paso a través de los diferentes fuentes para construir el marco teórico

**3.2.3. Método analítico** se utilizo para analizar los diferentes temas principios, y conocer la situación actual, lo que esta sucediendo con los juegos pre deportivos para enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo en los niños de los séptimos años de educación básica

**3.2.4. Método sintético** ayudo para formular las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo de investigación

### 3.3 TECNICA E INSTRUMENTOS

Para elaborar el presente trabajo de investigación se utilizó fichas de observación al proceso de enseñanza de las clases de educación física y encuesta a los estudiantes y Encuestas a los profesores de cultura física que trabajan en las instituciones del área urbana del cantón Ibarra

#### 3.3.1. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

El análisis de la confiabilidad y validez, para elaborar el instrumento de recolección de datos se lo efectuó a través de la encuesta y ficha de observación

Dichas técnicas fueron validadas mediante el criterio de tres expertos que darán su fallo a favor o en contra.

### 3.4. POBLACION

La población de estudio la constituye a los niños de los séptimos años de la Escuela José Nicolás Vacas, Escuela Modelo Velasco Ibarra, Escuela Angélica Hidrovo de ciudad de Ibarra

#### ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS DEL SECTOR URBANO DEL CANTÓN IBARRA

ESCUELA	ESCUELA	ESCUELA
María Angélica Hidrovo Dos grados de séptimo año	Modelo Velasco Ibarra Tres grados de séptimo año	José Nicolás Vacas Un grado de séptimo año
7mo”A”=45 niñas 7mo”B”=45 niñas	7mo”A”=37 niños 7mo”B”=38niños 7mo “C”=40niños	7mo”A”=20 niños Y 25 niñas
90 ESTUDIANTES	115 ESTUDIANTES	45 ESTUDIANTES

Numero total de estudiantes: 250niños y niñas

Numero total de docentes: tres docentes del area de Cultura Física

### 3.5 MUETRA

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(n - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

$$n = \frac{0.25 \times 250}{249 \frac{(0.05)^2}{(2)^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{62.5}{(249) \frac{0.0025}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{62.5}{0.1556 + 0.25}$$

$$n = \frac{62.5}{0.4056}$$

$$n = 154$$

#### Muestra estratificada

$$n = \frac{n}{M} \quad n = \frac{154}{250} \quad n = 0.61$$

#### % De estudiantes que serán evaluados

- Escuela modelo Velasco Ibarra  $0.61 \times 115 = 70$   
Paralelo "A" 23  
Paralelo "B" 23  
Paralelo "C" 24
- Escuela María Angélica Hidrovo  $0.61 \times 90 = 55$   
Paralelo "A" 27  
Paralelo "B" 28
- Escuela José Nicolás Vacas  $0.61 \times 45 = 27$   
Paralelo "A" 27

## CAPITULO IV

### 4.-ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

En la investigación se tomo en cuenta como universo de estudio al 100% de la población; es decir a todos los docentes de los establecimientos educativos de la ciudad de Ibarra y los estudiantes de los séptimos años de las escuelas descritos de la siguiente manera

INSTITUCION	ESTUDIANTES	
ESCUELA MODELO VELASCO IBARRA	PARALELO A	24
	PARALELO B	24
	PARALELO C	24
ESCUELA MARIA ANGELICA HIDROVO	PARALELO A	27
	PARALELO B	28
ESCUELA JOSE NICOLAS VACAS	PARALELO A	27
TOTAL		154

**Muestra:** la investigación sigue un proceso de proyecto factible, por lo tanto la investigación considerada para el estudio es: 50 docentes y 154 estudiantes dando un total de 204 personas, quienes responden cuestionarios cuya información se presenta en tablas y gráficos estadísticos con su correspondiente interpretación, que se describen a continuación.

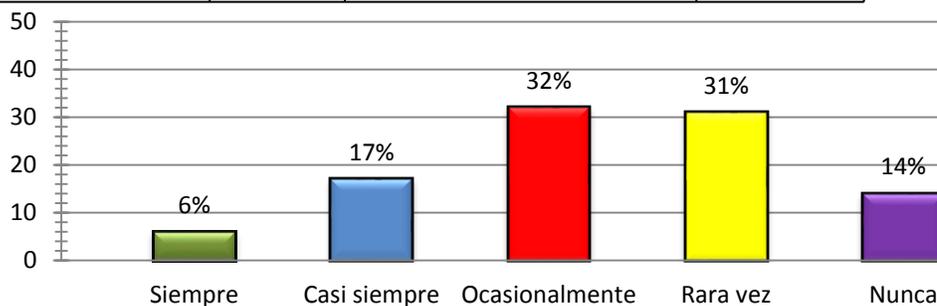
## Encuesta realizada a los estudiantes de las diferentes instituciones

### Pregunta n°1

¿Su profesor en las clases de educación física enseña los deportes a base de juegos pre deportivos?

A la pregunta los estudiantes respondieron.

Siempre	9	correspondiente	6%
Casi siempre	27	correspondiente	17%
Ocasionalmente	50	correspondiente	32%
Rara vez	47	correspondiente	31%
Nunca	21	correspondiente	14%
<b>TOTAL</b>	<b>154</b>		<b>100%</b>



El análisis de la información refleja que el profesor 32% utiliza ocasionalmente los juegos predeportivos a su vez el 31% lo hace rara vez o cuando se acuerdan, un 14% nunca realiza juegos predeportivos, el 17% casi siempre y un preocupante 6% lo hace siempre.

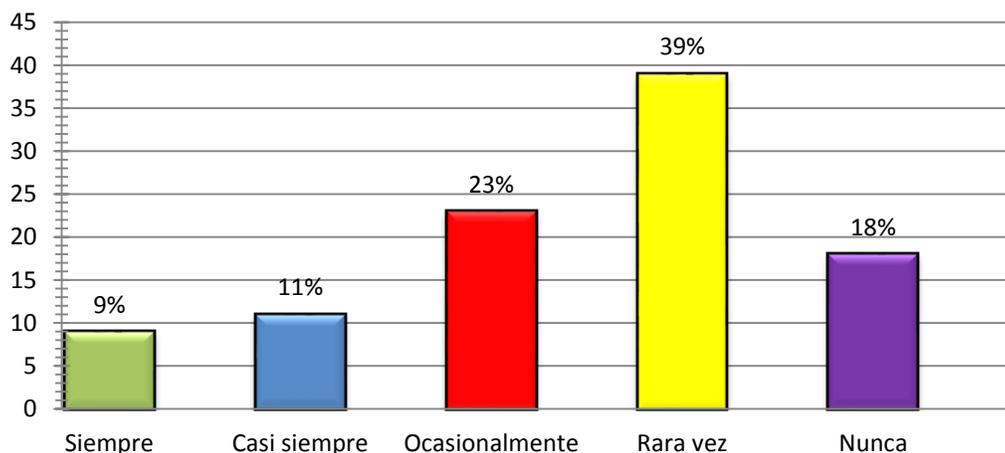
(Goleman 1996). Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación

## Pregunta n°2

-Su profesor en las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

A la pregunta los estudiantes respondieron.

Siempre	14	correspondiente	9%
Casi siempre	17	corespondiente	11%
Ocasionalmente	36	correspondiente	23%
Rara vez	60	correspondiente	39%
Nunca	27	correspondiente	18%
TOTAL	154		100%



El 39 % de los estudiantes respondieron rara vez realizaron la carrera utilizando juegos predeportivos el 23% ocasionalmente el 18% nunca un 11% y un 9% siempre.

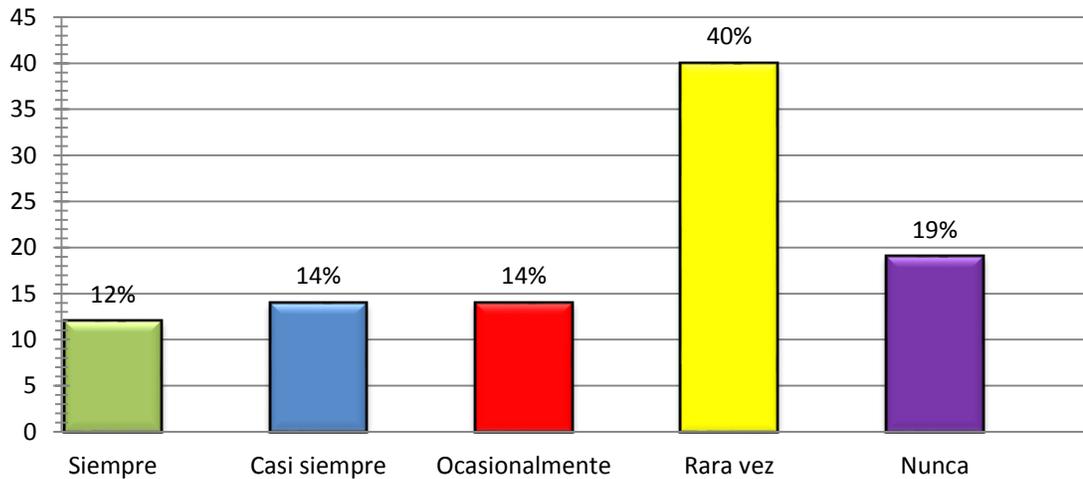
El correr, trotar, caminar se una de las bases fundamentales en el ser humano para poder desplazarse de ahí la importancia de formar niños y niñas que dentro de su contexto escolar realicen juegos de coordinacion y motricidad ya sea para su vida deportiva o la salud (Dr. Luis Daniel Mozo Cañete 2001) Las carreras de diferentes distancias se encuentran entre las actividades naturales, resultan menos complejas . A pesar de ello, el movimiento natural llevado al ambiente deportivo como una disciplina más, exige un dominio por parte del alumno, lo que permite una mejor utilización de los recursos propios y de la voluntad del estudiante.

### Pregunta n°3

- Su profesor en las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos pre deportivos, para serle mas divertido las el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos

A la pregunta los estudiantes respondieron.

Siempre	18	correspondiente	12%
Casi siempre	22	corespondiente	14%
Ocasionalmente	22	correspondiente	14%
Rara vez	62	correspondiente	40%
Nunca	30	correspondiente	19%
TOTAL	154		100%



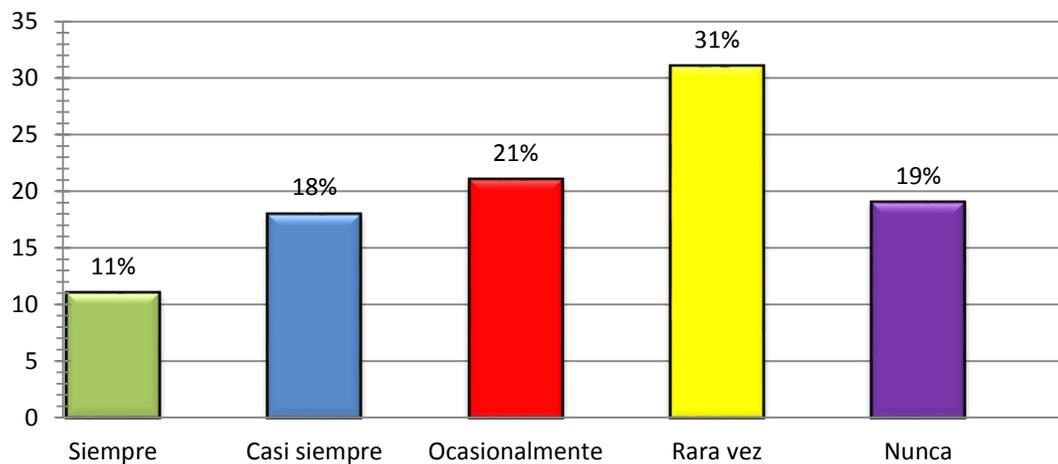
El 40% de los estudiantes respondieron que rara vez realizan el saltar utilizando juegos predeportivos el 19% nunca lo ha hecho y el 14% lo ha realizado ocasionalmente o casi siempre y siempre un 12% esto nos indica que la mayoría de los docentes no realizan esta actividad para que la clase sea mas divertida (MEC, 1992) que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa

#### Pregunta n°4

-Su profesor en las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

A la pregunta los estudiantes respondieron.

Siempre	17	correspondiente	11%
Casi siempre	27	corespondiente	18%
Ocasionalmente	33	correspondiente	21%
Rara vez	48	correspondiente	31%
Nunca	29	correspondiente	19%
TOTAL	154		100%



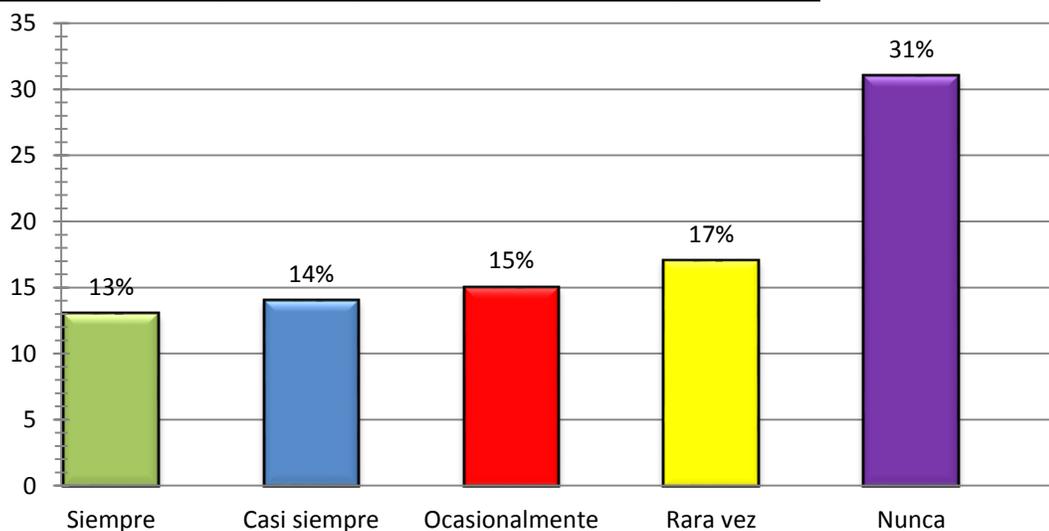
El analisis del grafico refleja que 31% de los profesores no enseñan el lanzamiento de la pelota el 21% lo hace ocasionalmente el 19% nunca un 18% casi siempre y 11 % siempre recordemos que en la utilizacion de los juegos se debe tomar en cuenta que los niños gozan y disfruten de esta actividad

## Pregunta n°5

-Su profesor en las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática seleccionada

A la pregunta los estudiantes respondieron.

<b>Siempre</b>	<b>21</b>	<b>correspondiente</b>	<b>13%</b>
<b>Casi siempre</b>	<b>22</b>	<b>corespondiente</b>	<b>14%</b>
<b>Ocasionalmente</b>	<b>23</b>	<b>correspondiente</b>	<b>15%</b>
<b>Rara vez</b>	<b>41</b>	<b>correspondiente</b>	<b>17%</b>
<b>Nunca</b>	<b>47</b>	<b>correspondiente</b>	<b>31%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>154</b>		<b>100%</b>



El gráfico refleja los siguientes resultados el 31% nunca crea estímulos o deja que los estudiantes realicen actividades relacionadas al tema indicado un 17% rara vez un 15% lo hacen ocasionalmente 14% casi siempre un 13% siempre

La mayoría de los profesores lo toman mucho importancia al dejar que los niños creen e inventen sus propios juegos es una parte fundamental para su formación ya que ellos también tienen criterio e imaginación en las clases entre sus compañeros

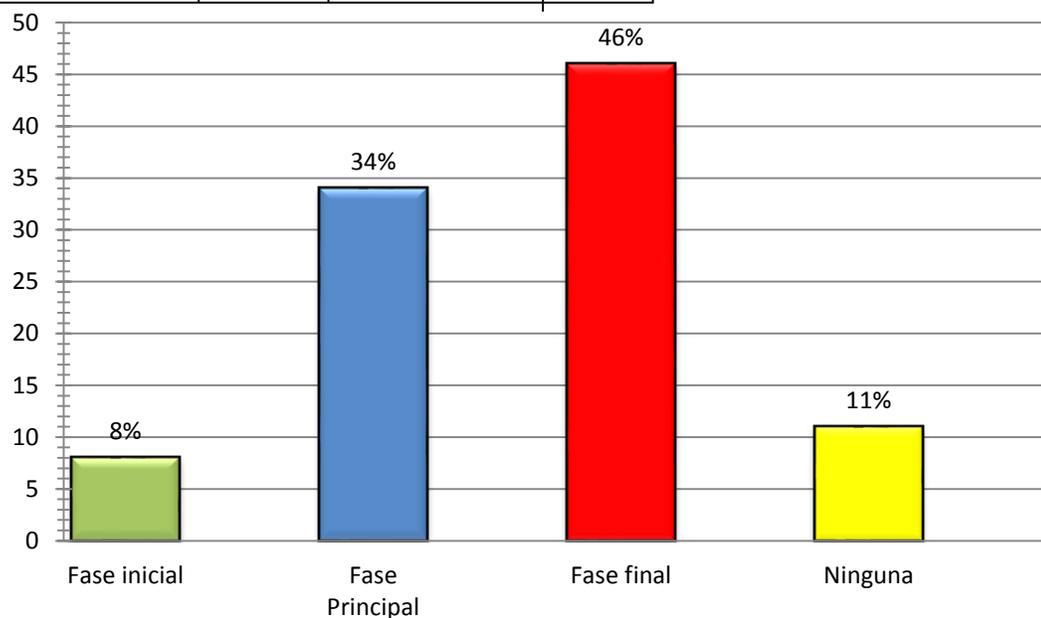
El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

## Pregunta n°6

- Su profesor imparte los patrones motrices fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza en las siguientes fases

A la pregunta los estudiantes respondieron.

Fase Inicial	13	correspondiente	8%
Fase principal	53	correspondiente	34%
Fase final	71	correspondiente	46%
Ninguna	17	correspondiente	11%
TOTAL	154		100%



El grafico refleja que los docentes imparten los patrones básicos fundamentales el 46% en la fase final de la clase o como descanso el 34% en la fase principal o parte directa de la clase el 8% en la en la fase inicial o como calentamiento y un 11% no realiza en ninguna fase de la clase

Los profesores en sus clases de educación física imparten los juegos predeportivos al final de la clase o como descanso, otros se enfocan solo a la parte principal también se toma en cuenta que lo realizan en la parte inicial como calentamiento

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir en cualquier fase de la clase (Hetzer, 1965).

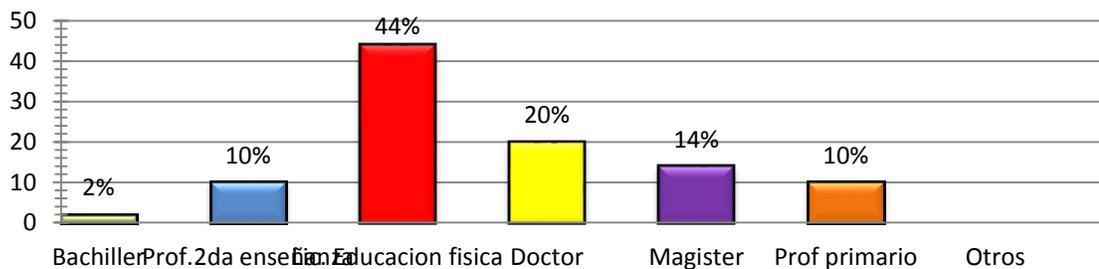
**ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACION FISICA DE LAS ESCUELAS DE LA CIUDAD DE IBARRA**

**Pregunta n°1**

**-Cual es el titulo de más alto nivel académico que usted posee**

**A la pregunta los docentes respondieron**

Bachiller	1	correspondiente	2%
Profesor de segunda enseñanza	5	correspondiente	10%
Licenciado educacion fisica	22	correspondiente	44%
Doctor	10	correspondiente	20%
Magister	7	correspondiente	14%
Profesor primario	5	correspondiente	10%
Otros			
TOTAL	50		100%



El grafico demuestra que el 44% de los encuestados son licenciados en Educación Física un 20% tienen un título de doctor el 14% tienen un título superior de Magister el 10% son profesores primarios y de segunda enseñanza y un 2% son bachilleres.

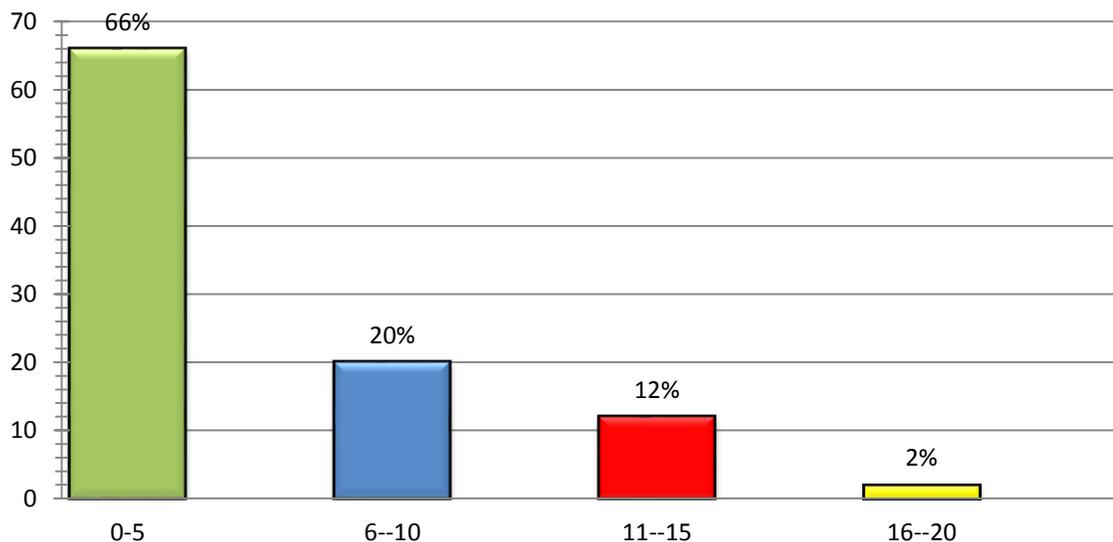
La mayoría de los encuestados tienen un título de profesionalización de alto nivel el cual nos da a conocer de sus capacidades y conocimientos adquiridos lo cual sirve para tener un gran apoyo para que los datos sean reales y eficientes

## Pregunta n°2

-Cuantos años viene laborando en este establecimiento

A la pregunta los docentes respondieron

0 a 5 años	33	correspondiente	66%
6 a 10 años	10	corespondiente	20%
11 a 15 años	6	correspondiente	12%
16 a 20 años	1	correspondiente	2%
TOTAL	50		100%



El grafico demuestra que el 66% de los encuestados vienen laborando de 0-5 años un 20% han laborado de 6-10 años el 12% labora de 11-15 años y un 2% laboran en sus instituciones de 16.20 años

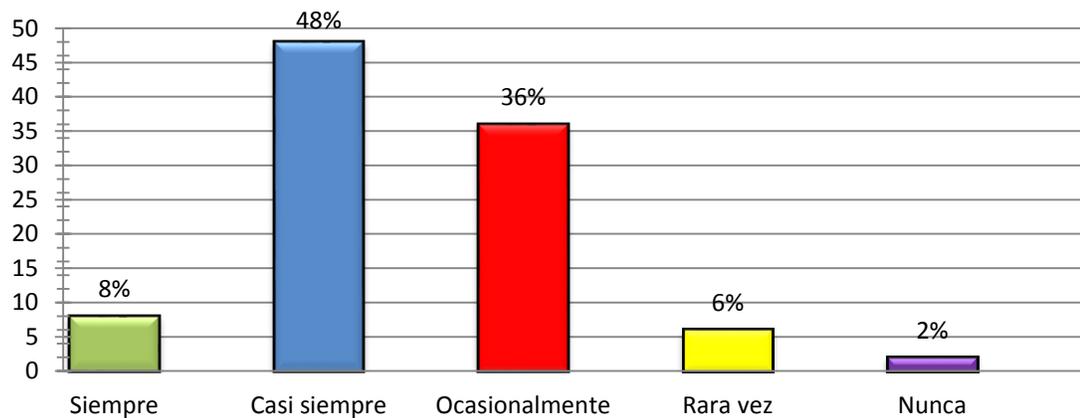
La mayoría de los encuestados son profesionales jóvenes los que laboran en los distintos establecimientos educativos

### Pregunta n°3

**-Ha tenido el apoyo suficiente de las autoridades, para asistir a cursos, seminarios, talleres, de educación física**

**A la pregunta los docentes respondieron.**

Siempre	4	correspondiente	8%
Casi siempre	24	corespondiente	48%
Ocasionalmente	18	correspondiente	36%
Rara vez	3	correspondiente	6%
Nunca	1	correspondiente	2%
TOTAL	50		100%



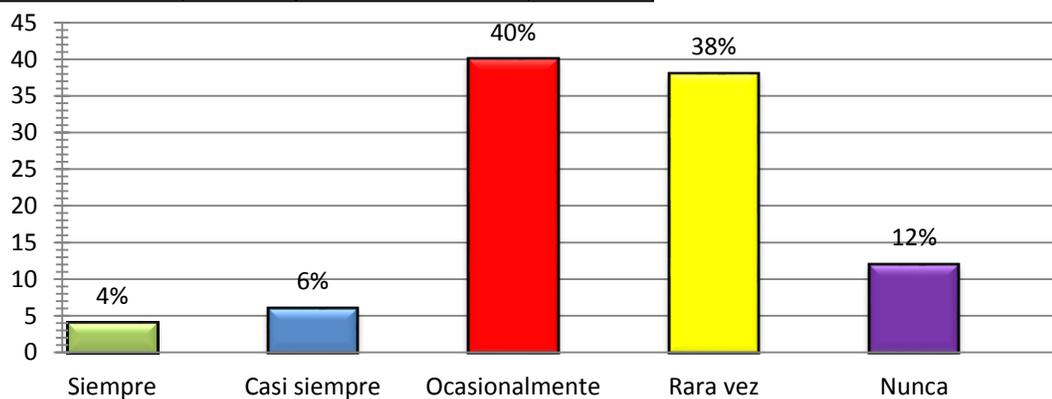
El grafico nos da a conocer que el 48% casi siempre recibe apoyo de su institución para acudir a los diferentes cursos o seminarios previstos el 36% ocasionalmente un 8% siempre el 6% rara vez y un 2% nunca a tenido apoyo de sus autoridades

#### Pregunta n°4

**-Usted a recibidos cursos de capacitación de juegos pre deportivos para la enseñanza de los patrones motrices fundamentales del atletismo**

**A la pregunta los docentes respondieron**

Siempre	2	correspondiente	4%
Casi siempre	3	correspondiente	6%
Ocasionalmente	20	correspondiente	40%
Rara vez	19	correspondiente	38%
Nunca	6	correspondiente	12%
TOTAL	50		100%



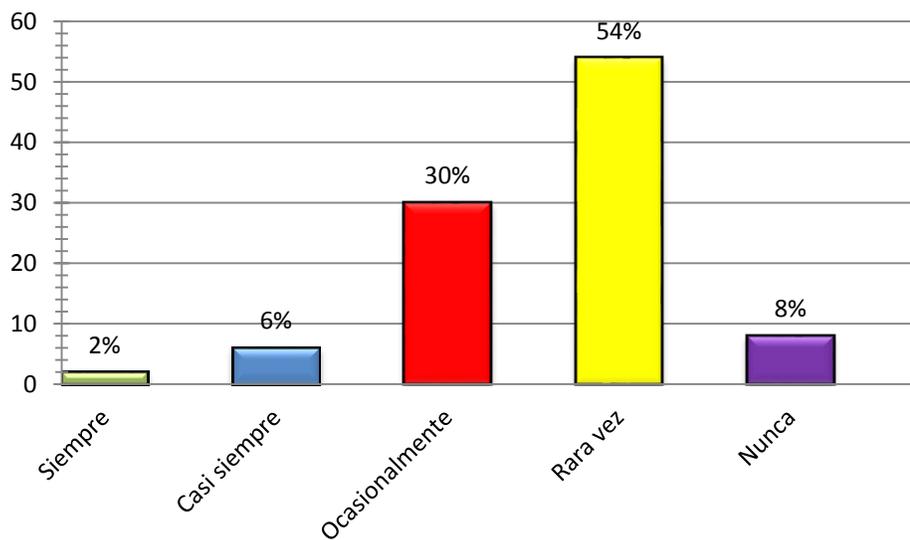
El grafico demuestra que el 40% tiene conocimientos de lo qué son los juegos pre deportivos para la enseñanza de los patrones fundamentales el 38% rara vez a obtenido conocimientos sobre esta temática el 12% nunca a recibido ningún curso o seminario el 6% casi siempre al pendiente de actualizar sus conocimientos y un 4% siempre esta enriqueciendo sus conocimientos

### Pregunta n°5

**-Usted en las clases de educación física enseña los deportes a base de juegos pre deportivos?**

**A la pregunta los docentes respondieron**

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	3	correspondiente	6%
Ocasionalmente	15	correspondiente	30%
Rara vez	27	correspondiente	54%
Nunca	4	correspondiente	8
TOTAL	50		100%



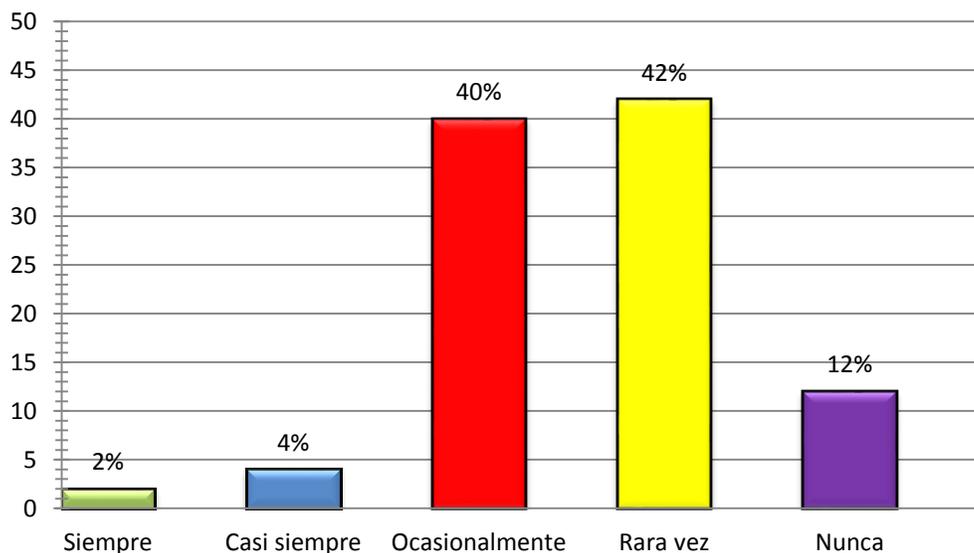
En el siguiente grafico se da a conocer que el 54% de los encuestados rara vez enseña los deportes a base de juegos pre deportivos el 30% ocasionalmente aplica juegos en sus clases el 8% nunca realiza esta actividad en la clase un 6% casi siempre se preocupa por realizar en la clase una actividad y un 2% siempre lo hace en sus clases en cualquiera de las fases de la clase

### Pregunta n°6

- Según usted en las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

A la pregunta los docentes respondieron

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	2	correspondiente	4%
Ocasionalmente	20	correspondiente	40%
Rara vez	21	correspondiente	42%
Nunca	6	correspondiente	12%
TOTAL	50		100%



El grafico demuestra que los profesores el 42 %rara vez enseña la carrera mediante juegos pre deportivos el 40% ocasionalmente lo imparte el 12% nunca realiza ningún tipo de juego el 4% lo hace casi siempre en las clases y un 2% siempre esta aplicando en sus clases constantemente

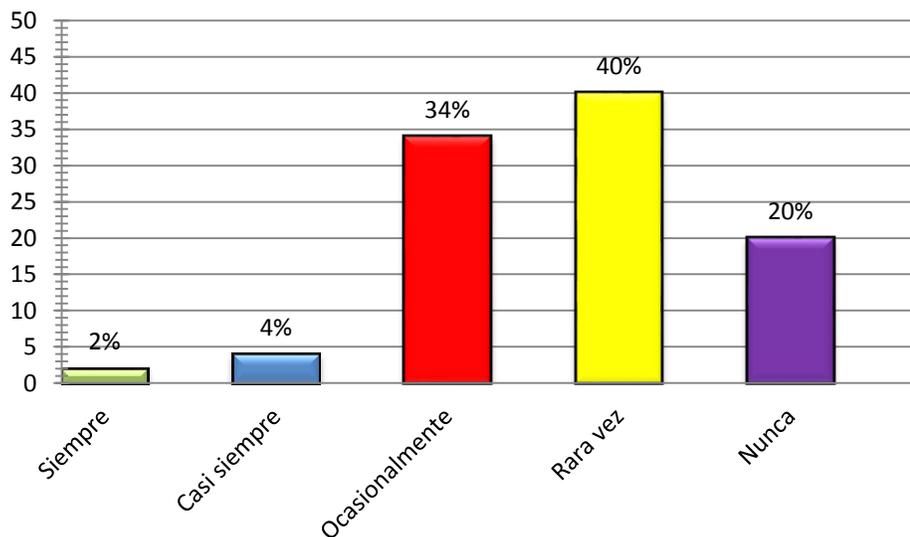
Los docentes de cultura física rara vez se preocupan de la realización de los juegos enfocado a las carreras de ahí el alto porcentaje en esta encuesta que en su mayoría actúan mas no desarrollan partes primordiales de la clase

### Pregunta n°7

- Según usted en las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

A la pregunta los docentes respondieron

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	2	correspondiente	4%
Ocasionalmente	17	correspondiente	34%
Rara vez	20	correspondiente	40%
Nunca	10	correspondiente	20%
TOTAL	50		100%



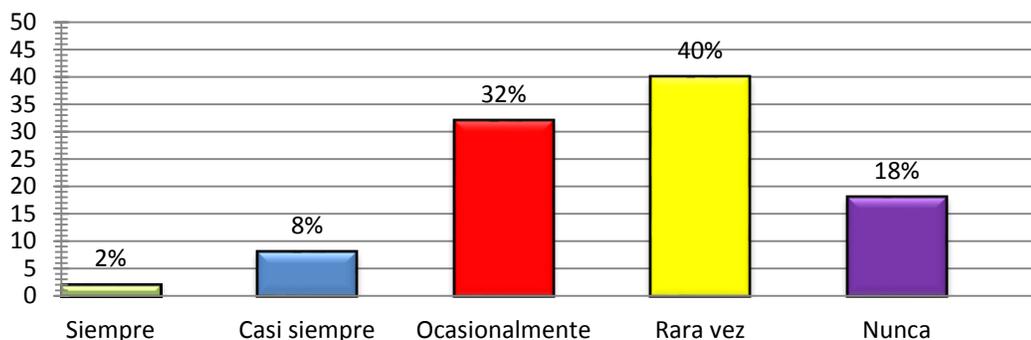
En el grafico consta que el 40% de los encuestados rara vez optan por realizar los saltos por medio de juegos pre deportivos en un 34% lo realizan ocasionalmente cuando se acuerdan en un 20% nunca lo hacen en su clase el 4% casi siempre lo realiza por que tiene presente lo importante para la formación del niño y 2% siempre lo hace enfocado en su conocimiento de alto nivel que posee para que los niños se diviertan y disfruten en su clase.

### Pregunta n°8

- Según usted en las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido las el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

A la pregunta los docentes respondieron

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	4	correspondiente	8%
Ocasionalmente	16	correspondiente	32%
Rara vez	20	correspondiente	40%
Nunca	9	correspondiente	18%
TOTAL	50		100%



En el grafico se demuestra que el 40% de los encuestados rara vez realiza juegos predeportivos en su clase en el 32% de ellos ocasionalmente lo realizan el 18% nunca ha realizado los juegos y el 8% casi siempre lo hace en sus clases y un 2% siempre esta efectuando esta tematica para el gose y disfrute de los educandos

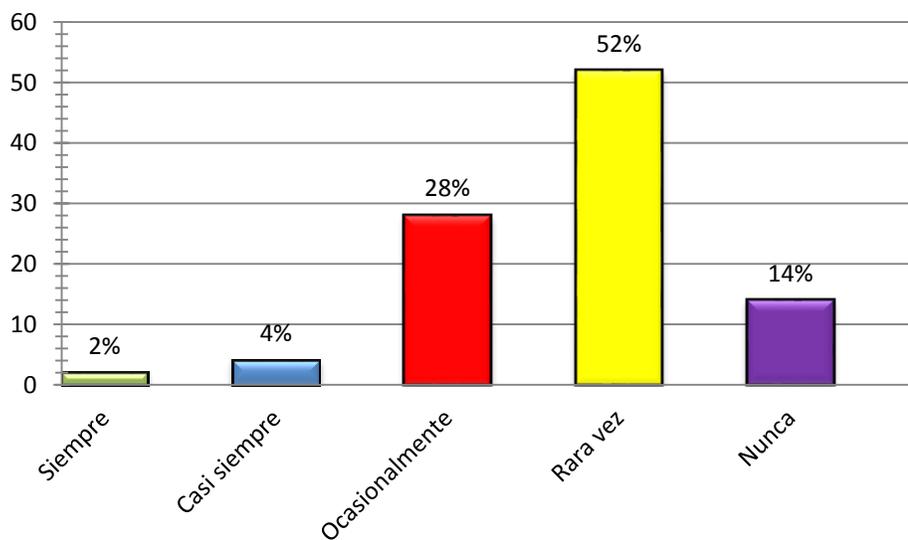
Terry Orlick señala: "...Cuando participamos de un détermina juego, somos parte de Una minisociedad, que nos puede formar en direcciones diferentes

### Pregunta n°9

**-Según usted, en las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática seleccionada**

**A la pregunta los docentes respondieron**

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	2	correspondiente	4%
Ocasionalmente	14	correspondiente	28%
Rara vez	26	correspondiente	52%
Nunca	7	correspondiente	14%
TOTAL	50		100%



En el grafico muestra que el 52% de los docentes rara vez dejan que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de la temática. El 28% de ellos ocasionalmente dejan que los realicen el 14% nunca permite hacerlo el 4% casi siempre preocupado sobre este tema .El 2% siempre deja que los estudiantes sean los protagonistas de la clase.

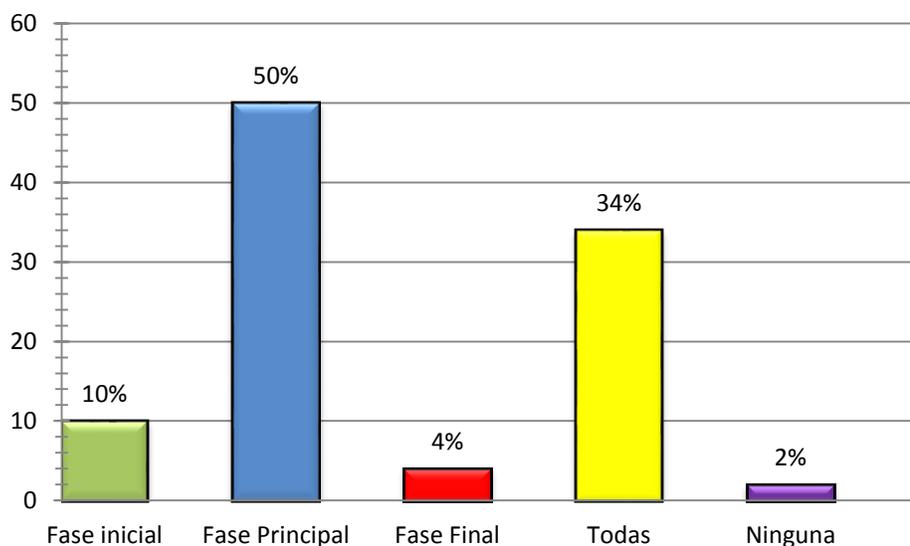
María Laura Mateo (2001) El juego representa una fuente de aprendizaje que estimula la acción, la reflexión y la expresión por parte del niño. Es una actividad que ayuda a explorar, descubrir y crear, a la vez que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y sus relaciones, sin olvidar que la memoria, el ingenio y la creatividad también se agudizan con el juego.

### Pregunta n°10

**-Cuando usted imparte los patrones motrices fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza en las siguientes fases**

**A la pregunta los Docentes respondieron.**

Fase Inicial	5	correspondiente	10%
Fase principal	25	corespondiente	50%
Fase final	2	correspondiente	4%
Todas	17	correspondiente	34%
Ninguna	1	correspondiente	2%
TOTAL	50		100%



El grafico refleja que los docentes imparten los patrones básicos fundamentales el 50% en la fase principal o parte directa de la clase el 34% en todas las fases 10% en la fase inicial o como calentamiento y el 4% en la fase final o para terminar la clase el 2% no realiza juegos en las todas las fases.

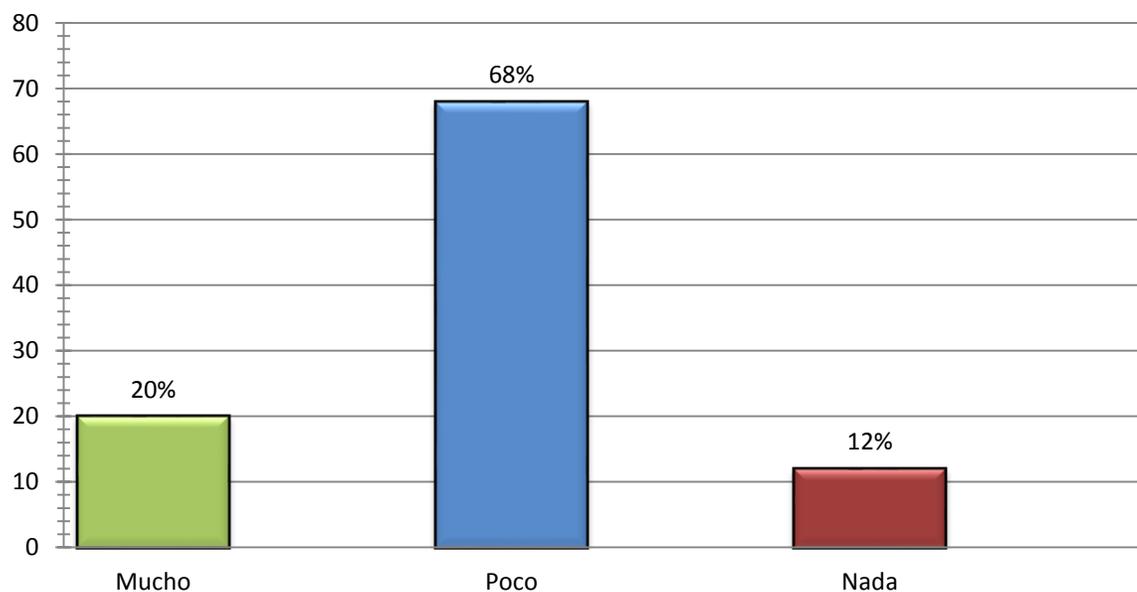
Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

### Pregunta n°11

**-Tiene usted información suficiente a cerca de juegos pre deportivos, para impartir los patrones motrices fundamentales del atletismo en su biblioteca personal.**

**A la pregunta los Docentes respondieron**

Mucho	10	correspondiente	20%
Poco	34	correspondiente	68%
Nada	6	correspondiente	12%
TOTAL	50		100%



En el grafico se observa que el 68% de los encuestados posee o tiene poca información de los juegos pre deportivos su vez el 20% tiene mucha información y el 12% no posee nada de información de los juegos pre deportivos para impartir los patrones motrices fundamentales (EmmanuelKant)

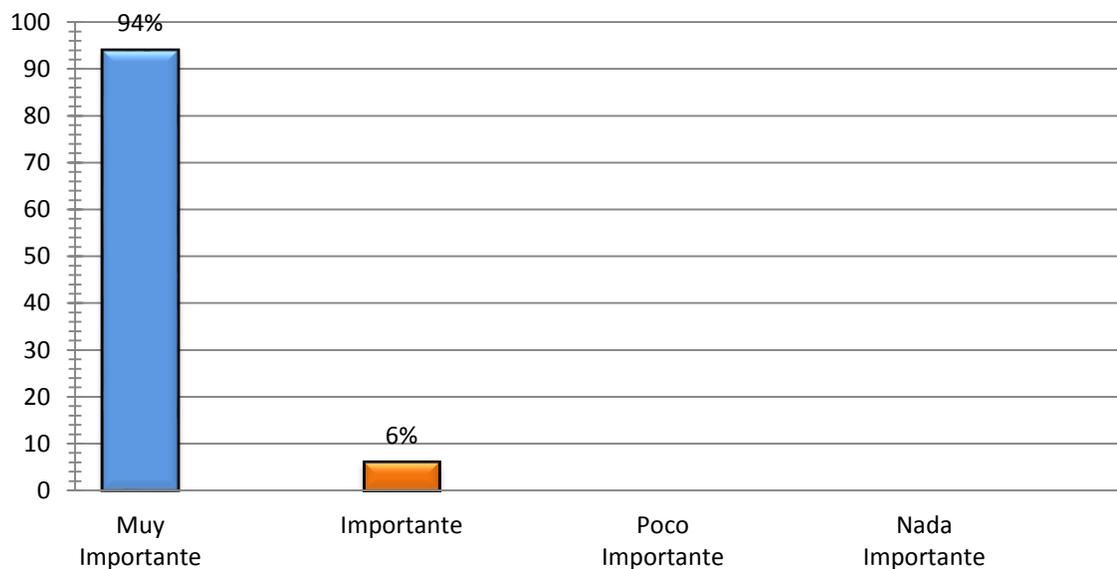
Toda reforma interior o cambio para mejorar depende exclusivamente de la aplicación de nuestro propio esfuerzo

### Pregunta n°12

**-Considera usted muy importante la elaboración de una guía didáctica de los patrones motrices fundamentales del atletismo para los profesores de educación física de los principales establecimientos del cantón Ibarra**

**A la pregunta los Docentes respondieron**

Muy importante	47	correspondiente	94%
Importante	3	correspondiente	6%
Poco importante			
Nada importante			
TOTAL	50		100%



Los docentes en 94% consideran muy importante la realización de una guía didáctica un 6% importante y no contestaron los demás ítems por lo cual en las dos anteriores se culmino con el 100% del porcentaje

Es muy importante contar con algún respaldo que sirva para direccionar a los niños a los juegos pre deportivos de los patrones motrices fundamentales que sirva para fomentar en desarrollo motriz e intelectual y los valores dentro de la escuela

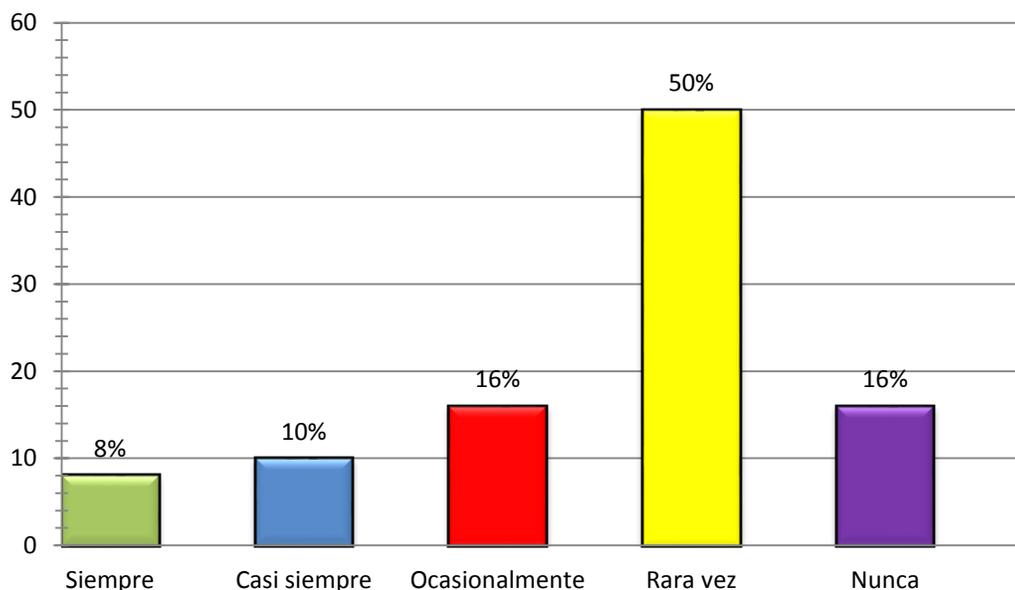
## ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

### FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACION FISICA DE LAS ESCUELAS DE LA CIUDAD DE IBARRA

#### Pregunta n°1

- En las clases de educación física enseña los deportes a base de juegos pre deportivos

Siempre	4	correspondiente	8 %
Casi siempre	5	correspondiente	10%
Ocasionalmente	8	correspondiente	16%
Rara vez	25	correspondiente	50%
Nunca	8	correspondiente	16%
TOTAL	50		100%



En el grafico se demuestra que el 50% de los docentes rara vez realiza juegos pre deportivos. Con el 16% ocasionalmente y nunca. Casi siempre 10% y siempre 8%

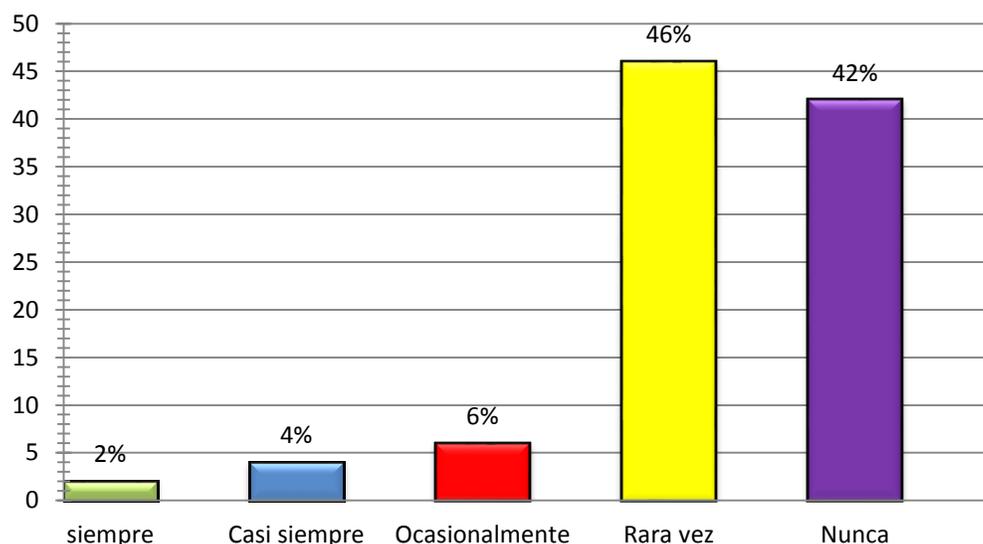
Susana Gamboa de Vitelleschi

“El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, denominada por lo tanto aprendizaje escolar.”

## Pregunta n°2

- En las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos predeportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos

Siempre	1	correspondiente	2%
Casi siempre	2	correspondiente	4%
Ocasionalmente	3	correspondiente	6%
Rara vez	23	correspondiente	46%
Nunca	21	correspondiente	42%
TOTAL	50		100%



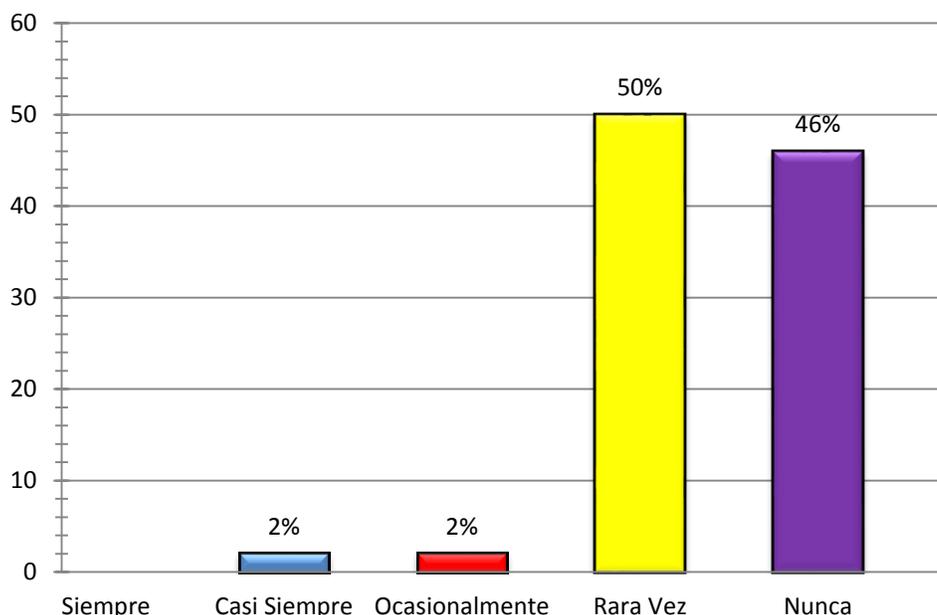
El correr, trotar, caminar se una de las bases fundamentales en el ser humano para poder desplazarse de ahí la importancia de formar niños y niñas que dentro de su contexto escolar realicen juegos de coordinacion y motricidad ya sea para su vida deportiva o la salud

(Dr. Luis Daniel Mozo Cañete 2001) Al Atletismo, igualmente se le ha denominado Deporte Rey y esto se debe a que la totalidad de los restantes deportes, en la orientación de su proceso de preparación se apoyan en las diferentes manifestaciones propias de la actividad competitiva del Atletismo, como lo son, correr, saltar y lanzar, reconocidas a su vez como patrones básicos fundamentales

### Pregunta n°3

**-En las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos predeportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre		correspondiente	%
Casi siempre	1	correspondiente	2%
Ocasionalmente	1	correspondiente	2%
Rara vez	25	correspondiente	50%
Nunca	23	correspondiente	46%
TOTAL	50		100%



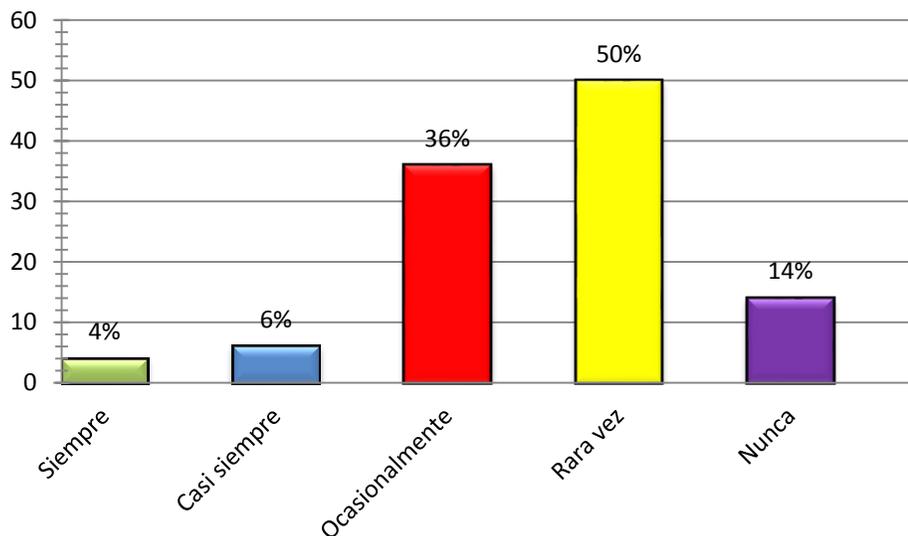
En el grafico el 50% utiliza rara vez Juegos pre deportivos el 46% no realiza nunca el 2% ocasionalmente o casi siempre y siempre no obtuvo nada de resultado

Slocum y James, " una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el peso del cuerpo, primero se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

#### Pregunta n°4

- En las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?

Siempre	2	correspondiente	4%
Casi siempre	3	correspondiente	6%
Ocasionalmente	18	correspondiente	36%
Rara vez	25	correspondiente	50%
Nunca	7	correspondiente	14%
TOTAL	50		100%



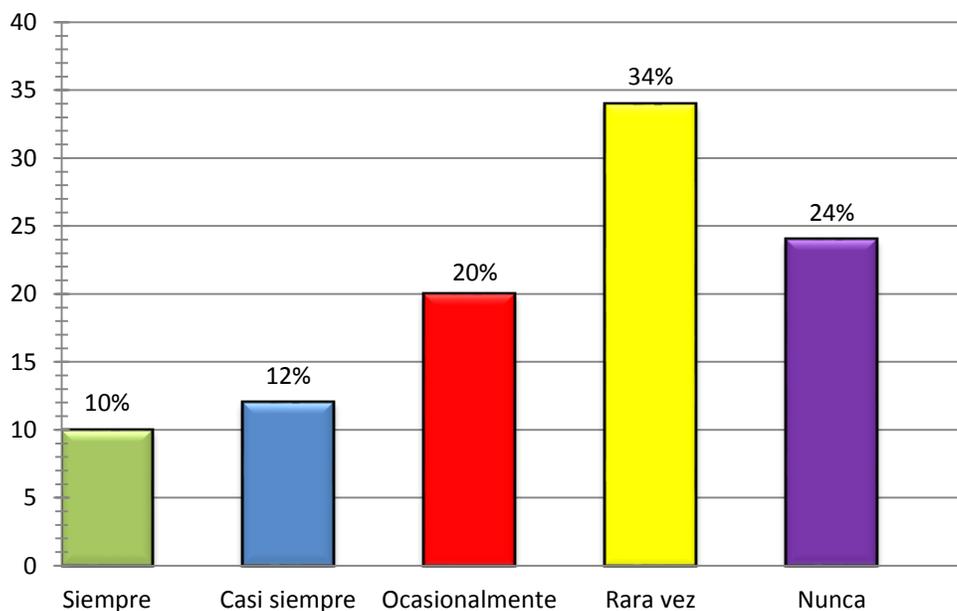
En el grafico el 50% rara vez utiliza juegos para el lanzamiento de la pelota el 36% ocasionalmente 14% nunca 6% casi siempre y el 4% siempre

Los diversos autores coinciden en señalar que los juguetes son para entretenerse, para distraerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes (Nawmark, 1976); son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para divertir a niñas y niños, estimular su actividad y, a partir de ella, incidir en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982).

### Pregunta n°5

**-En las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática seleccionada**

Siempre	5	correspondiente	10%
Casi siempre	6	correspondiente	12%
Ocasionalmente	10	correspondiente	20%
Rara vez	17	correspondiente	34%
Nunca	12	correspondiente	24%
TOTAL	50		100%



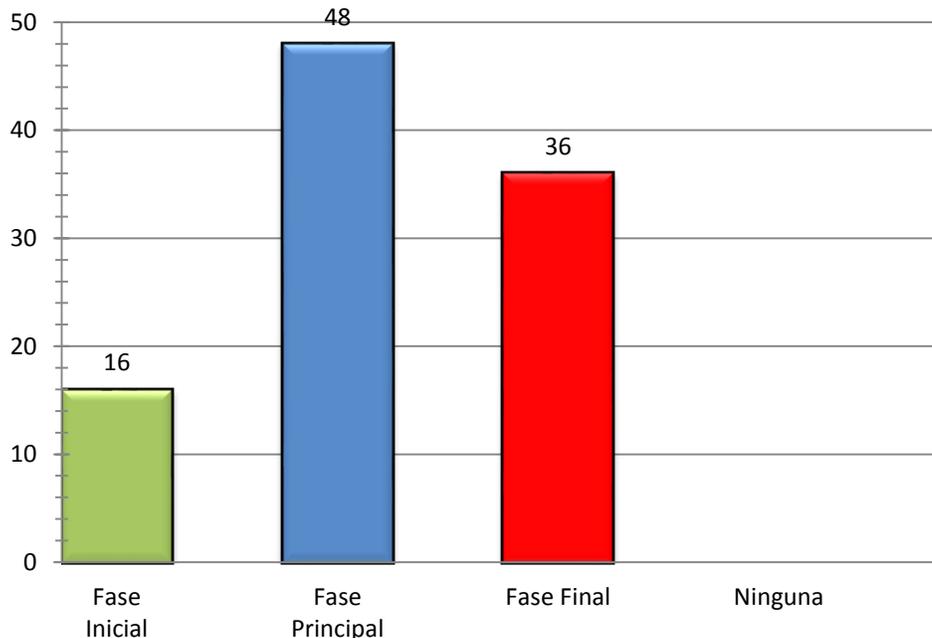
En el grafico el 34% rara vez los docentes dejan que los estudiantes creen e inventen juegos un 24% nunca 20% ocasionalmente 12% casi siempre y el 10% siempre

El docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares. Es desde la intención del maestro desde donde se configuran y se conforman los espacios de juego

### Pregunta n°6

- Imparte los patrones motrices fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza en las siguientes fases

Fase Inicial	8	correspondiente	16%
Fase principa	24	corespondiente	48%
Fase final	18	correspondiente	36%
Ninguna		correspondiente	%
TOTAL	50		100%



La mayoría de los docentes realizan juegos 48% en la fase principal de la clase el 36% en la fase final de clase y el 16% en la fase inicial o como calentamiento de la clase

“Las estrategias son mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que realiza el docente para enseñar.” (Pastorino, Harf, Sarlé, Spinelli, Violante Whindler)

## **Aproximación de los resultados obtenidos a las interrogantes de la investigación**

### **Interrogantes de investigación N°1**

**-¿que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física para mejorar el proceso de aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?**

En base a los resultados de la investigación, se determina que los licenciados de cultura física de las diferentes instituciones del cantón Ibarra no utilizan los juegos pre deportivos dentro del proceso didáctico de la clase, lo que es realmente preocupante, por que al niño no se hace participe de ello, además no ha ayudado a su creatividad

### **Interrogante de investigación N°2**

**-¿En que fases del plan de clase, utilizan los docentes los juegos pre deportivos en el proceso de aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?**

Del análisis de los resultados obtenidos se puede afirmar que los docentes de educación física utilizan los juegos predeportivos en al proceso inter- aprendizaje lo emplean en la parte principal o final de la clase como forma de entretenimiento y no de aprendizaje

### **Interrogante de investigación N°3**

**-¿Existe información suficiente y especializada de los juegos pre deportivo para la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo?**

Del análisis de los resultados obtenidos se puede afirmar que existe mucha información sobre juegos pre deportivos en revistas, folletos, internet, pero los docentes no se preocupan por investigar actualizar y recopilar datos sobre los diferentes juegos y aplicarlos en la clase

## CAPITULO V

### 5. CONCLUSIONES RECOMENDACIONES

#### CONCLUSIONES

Realizada las encuestas y fichas de observación a los docentes cultura física y las encuestas a los estudiantes de los séptimos años de las escuelas fiscales de la ciudad de Ibarra, Se concluye que:

- ✚ El niño que juega es niño que aprende, el juego es vital para el desarrollo normal del niño
- ✚ Que los docentes de cultura física de las escuelas de la ciudad de Ibarra no aplican los juegos pre deportivos como enseñanza metodológica de los patrones motores fundamentales
- ✚ Los docentes de educación física no planifican su clase utilizando juegos pre deportivos
- ✚ Los docentes imparten sus clases enfocadas solo a la parte principal de la misma
- ✚ Los docentes no usan juegos pre deportivos como enseñanza metodológica de los patrones motores fundamentales. Antes, durante, al final de la clase.
- ✚ No existe una capacitación permanente de los docentes acerca de los juegos pre deportivos
- ✚ Existe mucha información en libros revistas pero los docentes no investigan acerca sobre los juegos pre deportivos para la enseñanza de los patrones motores fundamental

## RECOMENDACIONES

Realizado el trabajo de investigación se sugiere lo siguiente:

- ✚ Que los docentes asuman un cambio de actitud en el proceso inter-aprendizaje aplicando los juegos pre deportivos como estrategia metodológica para enseñanza de los patrones motores fundamentales en sus clases
- ✚ Que las instituciones educativas, promuevan la capacitación de los docentes en la aplicación de juegos pre deportivos
- ✚ Que los docentes realicen juegos pre deportivos en cualquier fase o parte de la clase impartida
- ✚ Planificar la clase utilizando juegos pre deportivos antes durante o después de la misma.
- ✚ Que los docentes motiven a crear a los niños juegos en la clase para permitir en ellos disfrute y alegría personal
- ✚ Por lo anteriormente expuesto proponemos una guía didáctica con juegos pre deportivos aplicables al área de cultura física para los séptimos años de educación básica

## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. GUIA DIDACTICA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA DOCENTES DE CULTURA FISICA PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES DEL ATLETISMO**

#### **6.2. JUSTIFICACION E IMPORTANCIA.**

La primer afirmación es la siguiente "es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos". Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos.

Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación.

A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

Frente a esta realidad se pretende con esta propuesta sencilla pero de gran trascendencia, permitir al estudiante que partiendo de los juegos pre deportivos en su forma libre, espontaneo y sin intención más que el goce, pase a ser más elaborado e intencionado hacia el logro de un inter-aprendizaje específico, convirtiéndose en una estrategia metodológica extraordinaria

Esta guía beneficiara directamente a los estudiantes como a los docentes ya que además de promover una mayor interrelación entre el maestro y el niño, propiciara un hacer practico capaz de de activar el interés de aprender jugando

Esta propuesta es factible porque propone una gran cantidad de juegos, en la que este se constituye la parte fundamental del aprendizaje del niño en función de los siguientes aspectos.

- ✚ **Desarrollo psicomotor:** - Coordinación motriz- Equilibrio- Fuerza- Manipulación de objetos- Dominio de los sentidos- Discriminación sensorial- Coordinación viso motora- Capacidad de imitación
  
- ✚ **Desarrollo cognitivo.** - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto
  
- ✚ **Desarrollo social.** - Procesos de comunicación y cooperación con los demás- Conocimiento del mundo del adulto- Preparación para la vida laboral- Estimulación del desarrollo moral- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos- Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas- Facilita la aceptación interracial
  
- ✚ **Desarrollo emocional.** - Desarrolla la subjetividad del niño- Produce satisfacción emocional- Controla la ansiedad- Controla la expresión simbólica de la agresividad- Facilita la resolución de conflictos- Facilita patrones de identificación sexual

### **6.3. FUNDAMENTACION**

#### **6.3.1. NORMATIVA CIENTIFICO**

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzler, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

#### **6.3.2. NORMATIVA EDUCATIVO**

Al pensar en el derecho a la infancia, planteamos el derecho al juego.

El juego es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos el escolar.

Todo juego implica aprendizajes, en sus diversas manifestaciones, también en el ámbito de la escuela.

El docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes

escolares. Es desde la intención del maestro desde donde se configuran y se conforman los espacios de juego.

El niño es quien juega. No podemos empobrecer la actividad lúdica reduciéndola a una estrategia metodológica, ni tampoco a un recurso didáctico.

“Las estrategias son mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que realiza el docente para enseñar.” (Pastorino, Harf, Sarlé, Spinelli, Violante Whindler)

En las “Orientaciones M. Educación – Selección y uso de materiales para el aprendizaje – “ se plantea “el juego como actividad central de la infancia, la apropiación de contenidos escolares no podría realizarse en esta etapa si la actividad escolar no incluyera al juego como fundamento de la acción educativa cotidiana .”

En el mismo se propone como recursos o materiales para el aprendizaje según Gimeno Sacristán “cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza “

Queda en claro que el docente presenta distintos tipos de propuestas, entre ellas las lúdicas, para que los niños realicen aprendizajes escolares de conceptos, procedimientos y actitudes.

Nos dicen algunos autores “si afirmamos que el juego es una estrategia metodológica, podríamos decir lo mismo del lenguaje infantil y a este respecto nadie duda: el lenguaje no es una estrategia, es una de las manifestaciones de la conducta infantil con la que el docente trabaja y a la que procura enriquecer...El docente diseña, proyecta actividades donde, por ejemplo, el lenguaje y el juego se ponen de manifiesto “

Que el docente realice propuestas dentro de la perspectiva lúdica, no garantiza que los niños jueguen: ya que el jugar no es un acto automático, sino libre. Es el niño quien decide internamente “adscribirse a la actividad “, es su actitud la que deviene la actividad en lúdica.

“La adjudicación de un carácter lúdico es más compleja con aquellas actividades a partir de las cuales, y durante las cuales, el docente alienta la apropiación por parte de los niños de determinados contenidos escolares. En este caso, la intención del docente puede resultar externa y ajena, no pertinente o inoportuna.” (Pastorino y otros)

“El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje. Este aprendizaje no es simplemente espontáneo, sino que es producto de una enseñanza sistemática e intencional, denominada por lo tanto aprendizaje escolar.”

Las variables que hemos de considerar son: tiempo, espacio, objetos protagonismo de los actores: los niños desde sus contextos y los docentes desde su intervención, contenido escolar, tamaño del grupo, clima... todas ellas inciden a la hora de posibilitar el juego en el contexto escolar.

### **6.3.3. NORMATIVA PEDAGOGICA**

Con lo expuesto, consecuentemente la educación debe potenciar la aplicación de los juegos pre deportivos en las escuelas. La normativa que permite regular y optimizar el proceso educativo, se la concreta de la siguiente manera:

a) Preparación y formación del maestro. Es importante que el docente no se lance a una práctica con inseguridad o desconocimiento, por lo que se debe observar lo siguiente:

- ✚ Conocer los juegos pre deportivos
- ✚ Conocer los objetivos ( la educación como un todo) las finalidades mas especificas (concretar el aprendizaje) y medios que lo hagan posible y viable

- ✚ Conocer con profundidad causas efectos para eventuales respuestas u orientaciones
- ✚ Conocer las formas apropiadas para su implementación

b) Organización y planeación. Antes de poner en práctica cualquier juego predeportivo el maestro debe organizarse y trazarse un plan de trabajo, teniendo para ello en cuenta:

- ✚ Caracterización de los estudiantes y del ambiente.
- ✚ Adecuación de los objetivos.

c) Preparación y formación de los estudiantes

d) Ejecución de los juegos pre deportivos

e) Evaluación del resultado de la aplicación de los juegos pre deportivos

Todo lo anotado precisa que, la eficiencia de los juegos pre deportivos para la enseñanza aprendizaje de los patrones motrices fundamentales dependerá exclusivamente de los docentes que la promuevan y la empleen, Hacer educación lúdica significa ante todo, formar maestros para esta finalidad.

#### **6.3.4. NORMATIVA DIDACTICA**

Dentro del modelo de acción didáctica propuesto para la utilización de los juegos pre deportivos el docente debe apoyarse en la siguiente clasificación

Para poder hablar del juego en la escuela tenemos primero que comprender un poco más sobre ellos y el tipo de juego.

Las formas de juego se van modificando yendo del placer funcional al juego de "hacer como sí" (simbólico, de ficción) hasta los juegos de reglas que duran hasta la edad adulta en que el lenguaje y el creciente grado de socialización vuelven al individuo más preparado para manejarse con la realidad.

El profesor debe darles oportunidades a los niños a que trabajen en grupos, ofreciéndoles

tareas cooperativas, para que ellos se puedan reconocer y reconozcan el papel que cada uno representa en el mundo.

Piaget investigando sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, existen tres tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

- a) JUEGO EJERCICIO.
- b) JUEGO SIMBÓLICO/DRAMÁTICO.
- c) JUEGO DE REGLAS.

Y puede existir una cuarta categoría que llamó JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN, que en realidad sería una transición entre el juego simbólico y el juego de reglas, un pasaje del Yo al Nosotros.

1. JUEGOS EJERCICIO: Aparece Entre los 0 y los 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

2. JUEGO SIMBÓLICO: Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

3. JUEGO CONSTRUCCIÓN: Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una

actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vygotsky dice: "es un encuentro de lo individual con lo social".

4. JUEGO DE REGLAS: Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso.

El juego de reglas va a ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Enunciaré algunos criterios para que un juego sea considerado de reglas:

- Un objetivo claro a ser alcanzado.
- Existencia de reglas.
- Intenciones opuestas.
- Posibilidades de realizar estrategias.

### **6.3.5. NORMATIVA SOCIAL**

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros.

La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

#### **6.3.6. VALORES Y SU APLICACIÓN**

Uno de los principales aspectos que se tratan a través de los juegos son los valores de ahí es menester hacer constar los valores que adquieran mas fuerza en el desarrollo de los juegos pre deportivos

- ✚ Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia.
  
- ✚ Relación del grupo
  
- ✚ El juego representa una fuente de aprendizaje que estimula la acción, la reflexión y la expresión por parte del niño.
  
  
- ✚ Es una actividad que ayuda a explorar, descubrir y crear, a la vez que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y sus relaciones, sin olvidar que la memoria, el ingenio y la creatividad también se agudizan con el juego.
  
  
- ✚ Mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas

## **6.4 OBJETIVOS.**

### **6.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Proporcionar una guía didáctica para el uso de los juegos pre deportivos que contribuya al mejoramiento de inter aprendizaje de los patrones motores fundamentales en los estudiantes de los séptimos años de educación básica de las escuelas María Angélica hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás Vacas. De la ciudad de Ibarra

### **6.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ❖ Motivar a los docentes a la aplicación de juegos pre deportivos como herramienta eficaz para el inter aprendizaje de los patrones motores fundamentales.

- ❖ Promover la actuación de los niños y niñas mediante actividades compartidas que los lleven a la construcción de aprendizajes que los hagan sentirse partícipes y protagonistas de las clases.
  
- ❖ Desarrollar una experiencia pedagógica a nivel de la clase priorizando el juego como herramienta educativa para desarrollar los diversos contenidos de la planificación vigente en el período del año escolar.
  
- ❖ Proporcionar a directivos y educadores físicos de las escuelas de la ciudad de Ibarra , para que utilicen esta guía en beneficio del desarrollo integral de los estudiantes

#### **6.5. UBICACION SECTORIAL Y FISICA**

Las instituciones investigadas se encuentran en el perímetro urbano de la ciudad Ibarra. La escuela fiscal “María Angélica Hidrovo” N°3. La escuela Modelo “Presidente Velasco Ibarra”. La escuela fiscal mixta “José Nicolás Vacas” con un total de doscientos cincuenta estudiantes de los séptimos años y seis docentes de que laboran en los diferentes establecimientos educativos.

**La escuela fiscal “María Angélica Hidrovo”**



Esta escuela tiene una infraestructura adecuada sus patios son grandes disponen de cancha de baloncesto y piscina sus aulas son pedagógicas,

**Escuela modelo “Presidente Velasco Ibarra”**



El establecimiento educativo que tiene una infraestructura propia sus aulas son pedagógicas disponen de patios amplios canchas de de básquet y indorfutbol y diferentes materiales deportivos e implementación necesaria.

### **Escuela Fiscal Mixta “Jose Nicolas Vacas”**



Ubicada en el sector de Caranqui este establecimiento tiene una infraestructura adecuada Patio grande cancha de futbol baloncesto y ecua vóley pero carece de implementación deportiva

## **GUIA DIDACTICA**

La guía didáctica es una estrategia de auto aprendizaje que permite utilizar diversos recursos, medios y técnicas de construcción activa, en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias y del material escolar adecuado para el aprendizaje de cada grupo o estudiante.

### **6.6. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA**

Considerando que dentro del área de cultura física el juego pre deportivo ocupa un lugar importante en el desarrollo integral del niño. Se ha creído conveniente elaborar tres unidades para los docentes los realicen en sus clases al juego y la creatividad que viene ligada a el. Siendo el juego pre deportivo un medio fundamental para la estructuración del inter aprendizaje de los patrones motrices fundamentales. Lo lúdico estimula a la actividad física que es pieza clave en el desarrollo del niño.

Los educadores son los llamados a aplicar los juegos pre deportivos para que los niños encuentren placer y disfrute en la realización de las tareas y aun mas la seguridad que adquieren a través del juego aprendizajes de fuerte significación.

En esta propuesta se toma como referencia al los niños de diez a doce años de edad y se ha hecho constar las tres unidades en donde se encuentran los juegos pre deportivos y las estrategias metodológicas que son el punto clave de nuestro proyecto.

#### **6.6.1. GUIAS DIDACTICAS**

JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR LOS PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES

- 1.- JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MAJORAR LA CARRERA
- 2.-JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR EL SALTO
- 3.- JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR EL LANZAMIENTO

## 6.6.2. ESTRUCTURA DE LA GUIA

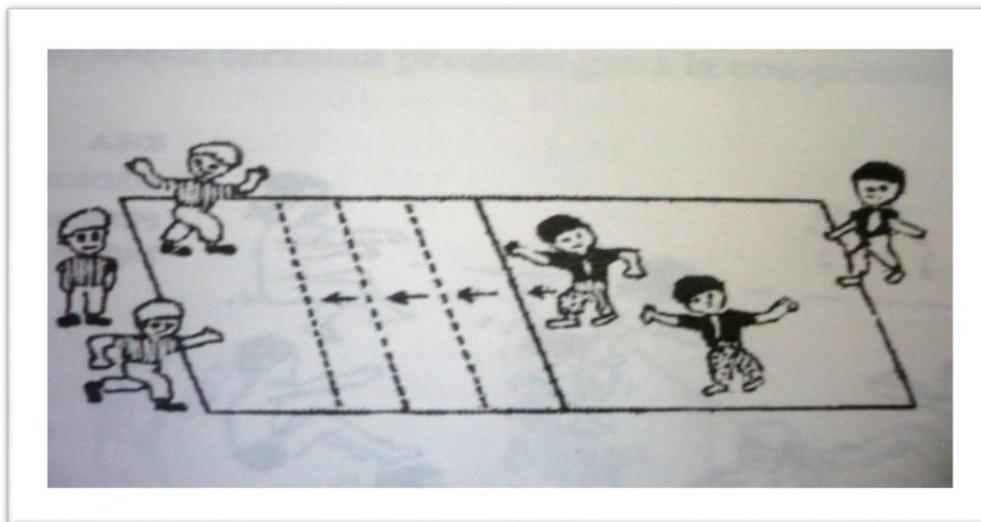
- + NOMBRE
- + OBJETIVO
- + MEDIOS RECURSOS
- + PARTICIPANTES
- + DESARROLLO
- + REGLAS

# GUIA JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR LA CARRERA



*"EL HOMBRE SOLO ES VERDADERAMENTE HUMANO CUANDO JUEGA"*  
**SCHILLER**

## **ACERCARSE**



**NOMBRE:** ACERCARSE

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO Y CANCHAS DEPORTIVAS

**PARTICIPANTES:** 30-40

**DESARROLLO:**

Dividir el grupo en dos equipos: A y B que se ubiquen detrás de las líneas de fondo del campo trazado

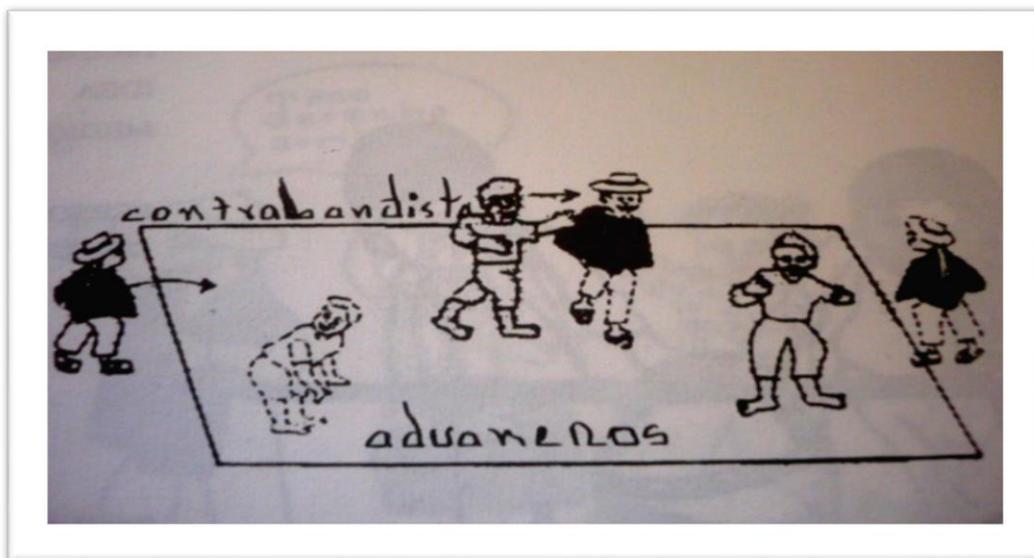
- a una señal del educador los jugadores del equipo A se desplazan hasta tocar una línea trazada en un punto determinado; en ese momento, el equipo B que se encuentra el extremo opuesto sale y trata de atrapar al mayor numero de jugadores del equipo contrario
- La línea que debe ser topada se la ira acercando en dirección a los que se atrapan

**REGLA:**

Los jugadores del equipo contrario que son cogidos pasan al otro equipo

- gana el quipo de los perseguidores que atrapan a todos los del equipo contrario en un tiempo determinado
- ganan los del equipo contrario sino son atrapados en el tiempo establecido

## **ADUANEROS Y CONTRABANDISTAS**



**NOMBRE:** ADUANEROS Y CONTRABANDISTAS

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO CANCHAS DEPORTIVAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

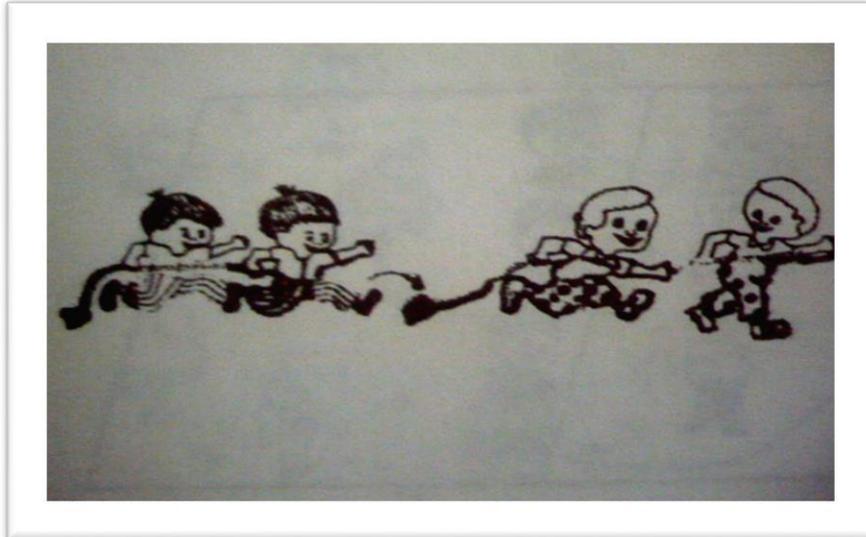
– El grupo A subdividido en dos (contrabandistas), se ubicara en los dos extremos de la cancha y B (aduaneros), dentro de la cancha.

Los contrabandistas deben cruzar por el interior del campo “zona de frontera” donde se encuentran los aduaneros.

**REGLA:**

- Si es atrapado el contrabandista se acreditan un punto los aduaneros
- Si logra cruzar la zona de frontera se adjudicaran un punto los contrabandistas
- Gana el equipo que obtiene mayor numero de puntos

## ***ATRAPE A LA SERPIENTE***



**NOMBRE:** ATRAPE A LA SERPIENTE

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DE PREFERENCIA AL AIRE LIBRE

**RECURSOS:** SOGAS, CUERDAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDAS EN DOS SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

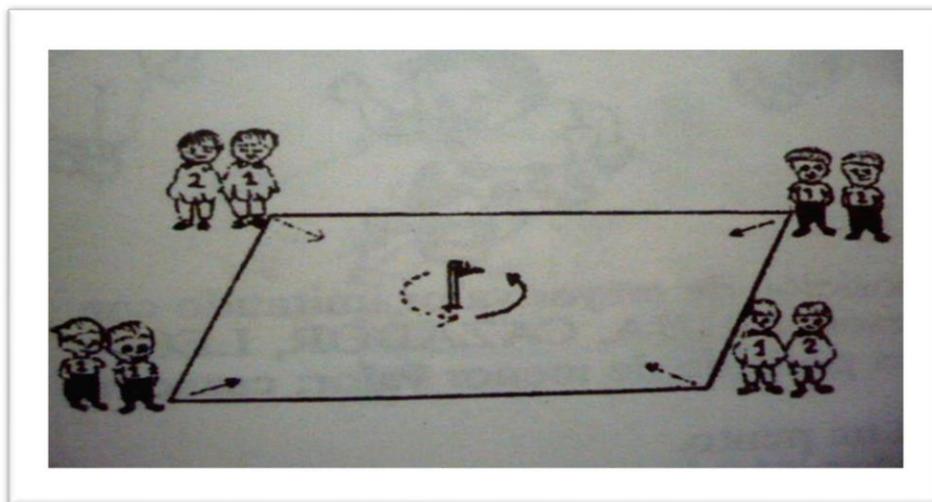
-Dos subgrupos de igual número de jugadores tienen cada uno una soga de 4 a 5 metros de largo. Los jugadores distribuidos sobre toda su longitud agarran la soga con su mano izquierda o derecha

-A la señal del profesor, se ponen en movimiento las "serpientes". Separadas entre sí a corta distancia, el primer jugador de cada grupo intenta dar un golpe de toque al jugador final del otro subgrupo.

**REGLA:**

El primero en dar el golpe de toque es el vencedor

## **BORDEANDO EL OBSTACULO O BANDERIN**



**NOMBRE:** BORDEANDO EL OBSTACULO O BANDERIN

**OBJETIVO:** RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, CANCHA DE BASQUET.

**RECURSOS:** BANDERIN O CUALQUIER OBSTACULO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Los estudiantes forman dos subgrupos de igual numero, a su vez cada uno se subdivide en dos subgrupos y se ubican en el fondo de la cancha encolumnados en los vértices.

-En el centro de la cancha se coloca un banderín o cualquier obstáculo

-A la señal del profesor, los primeros estudiantes se las 4 columnas partes velozmente en diagonal hacia el obstáculo, se dan la vuelta y regresan en la misma forma a ubicarse detrás de su columna. En ese instante sale el que sigue, continua la competencia hasta que participen todos.

**REGLA:**

-Gana el subgrupo cuya columna ha empleado el menor tiempo.

-Los estudiantes que no dan la vuelta alrededor del obstáculo deben realizar de nuevo el recorrido

## ***CAMBIEN DE ARBOL (O BUSQUE SU CASA)***



**NOMBRE:** CAMBIEN DE ARBOL (O BUSQUE SU CASA)

**OBJETIVO:** REACCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, CANCHA DE BASQUET.

**RECURSOS:** CIRCULOS DIBUJADOS O ULAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS DE 6 A 10 ESTUDIANTES

**DESARROLLO:**

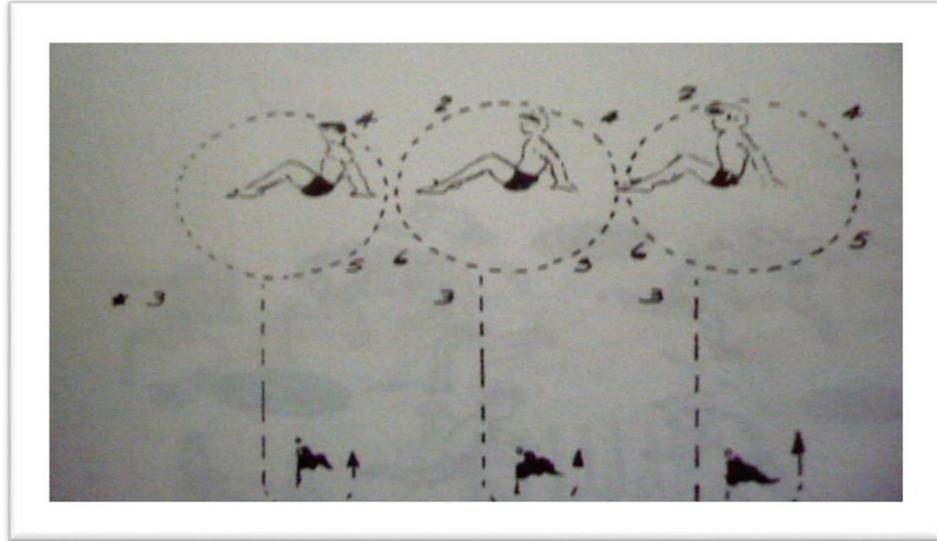
-Los jugadores se distribuyen al azar en el area de juego guardando distancia de 3 a 5 metros. Cada uno traza una pequeña circunferencia a su alrededor. Estos círculos se consideran "arboles". Un jugador sin puesto situado en el centro dice ¡"cambien de árbol"! escuchando esta orden todos los jugadores abandonan sus círculos para buscar un nuevo puesto; el jugador del centro corre con el mismo propósito; ocupados todos los lugares disponibles uno quedara sin ubicación, este hará las veces de jugador central e iniciara la próxima vuelta.

-El juego dura mientras haya interés

**REGLA:**

-El jugador que se queda sin casa o árbol anota un punto en contra y entregara una prenda, será rescatada previo cumplimiento de una penitencia

## **CARRERA CON NUMEROS**



**NOMBRE:** CARRERA CON NUMEROS

**OBJETIVO:** COMPETENCIA

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, Y DELIMITADO

**RECURSOS:** BANDERINES O CUALQUIER OBJETO

**PARTICIPANTES:** 30-40 DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

Formar subgrupos de 6 estudiantes

-Cada subgrupo forma una circunferencia en posición de pie o sentado

-Los integrantes de los subgrupos se enumeran.

-El profesor indicara el número que partirá.

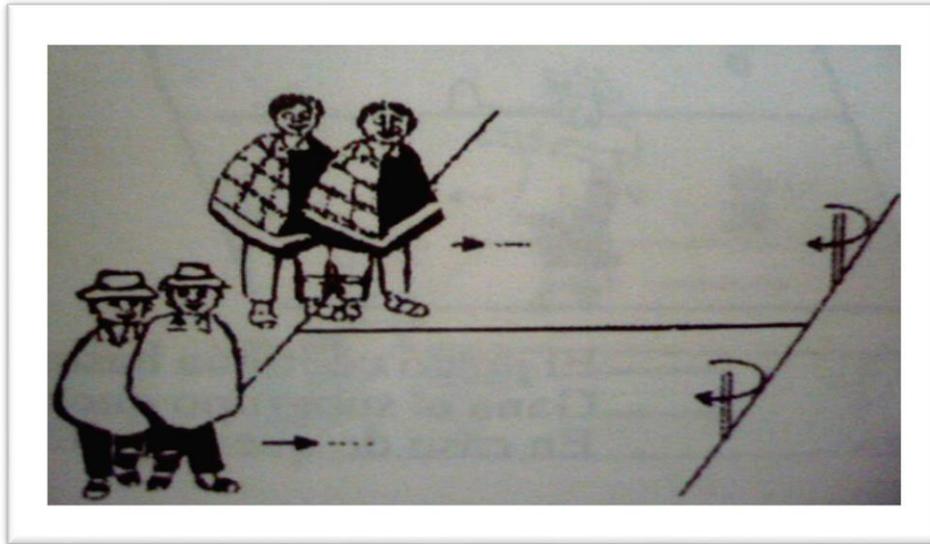
-Los estudiantes que corresponda ese número en cada subgrupo saldrán a carrera, darán la vuelta alrededor del obstáculo fijado y regresaran a ocupar su posición inicial

**REGLA:**

-Se adjudica un punto al grupo cuyo representante llega en primer lugar

-Se declara triunfador al subgrupo que alcance mayor puntaje

## ***CARRERA DE TRES PIES***



**NOMBRE:** CARRERA DE TRES PIES

**OBJETIVO:** COMPETENCIA / COLABORACION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, PREFENTE PLANO Y SIN OBSTACULOS

**RECURSOS:** BANDERINES O CUALQUIER OBJETO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Organizados en parejas, a los competidores se les ata las pantorrillas de las piernas que están en contacto

-Las parejas se alinean en el sitio de partida.

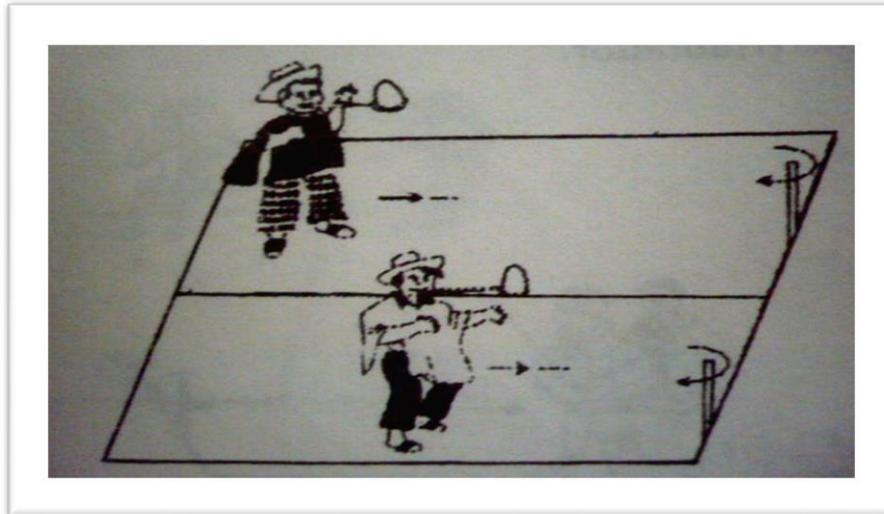
-A la señal del profesor parten y se dirigen a la meta

-Gana la pareja que llega en primer lugar.

**REGLA:**

-No es permitido empujones durante la competencia, la pareja que lo haga queda eliminada

## **CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA**



**NOMBRE:** CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA

**OBJETIVO:** RELEVO / HABILIDAD

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO

**RECURSOS:** CUCHARAS PELOTAS DE PING PONG O HUEVOS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, ORGANIZADA EN SUBGRUPOS

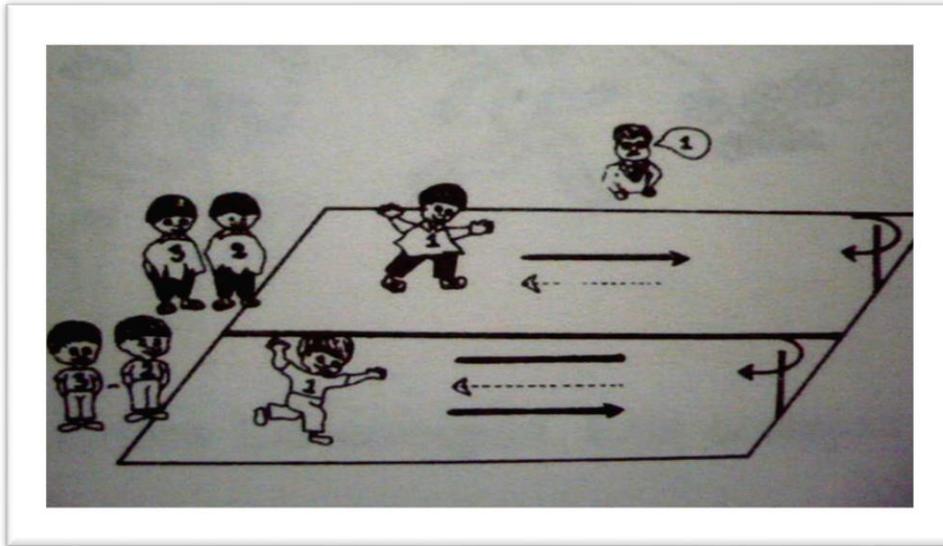
**DESARROLLO:**

- Los subgrupos formados en columnas se ubican tras de una línea
- El primero de cada columna con una cuchara en la boca sobre que le coloca una pelota de ping pong o un huevo, a la señal convenida, se dirige a un sitio determinado. Regresa luego al subgrupo y entrega al siguiente jugador, quien repite el proceso.
- El juego continúa hasta que realice todos los estudiantes.
- Gana el subgrupo que emplee menor tiempo.

**REGLA:**

- En caso de que se caiga el objeto, debe reiniciar desde ese lugar.

## **CARRERA NUMERADA**



**NOMBRE:** CARRERA NUMERADA

**OBJETIVO:** COMPETENCIA / RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO

**RECURSOS:** BANDERINES O CUALQUIER OBJETO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, ORGANIZADA EN SUBGRUPOS DE 10

**DESARROLLO:**

-Cuatro equipos de 10 jugadores cada uno colocado en columnas tras de la línea de salida, los jugadores de cada columna se numeraran del 1 al 10. El maestro nombrara un numero y los jugadores a quienes corresponda ese numero correrán a rodear el objeto o bandera que se encuentra a cierta distancia para finalizar ubicándose en el lugar que le corresponda. En ese instante expresa otro número y continúa con el juego hasta cuando hayan participado todos.

**REGLA:**

-Los jugadores que no rodean el objeto regresaran a hacerlo.

-Gana el grupo que termina el recorrido en menor tiempo

## **COGER EN TRES**



**NOMBRE:** COGER EN TRES

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:**

**PARTICIPANTES:** 30-40 DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS TRES

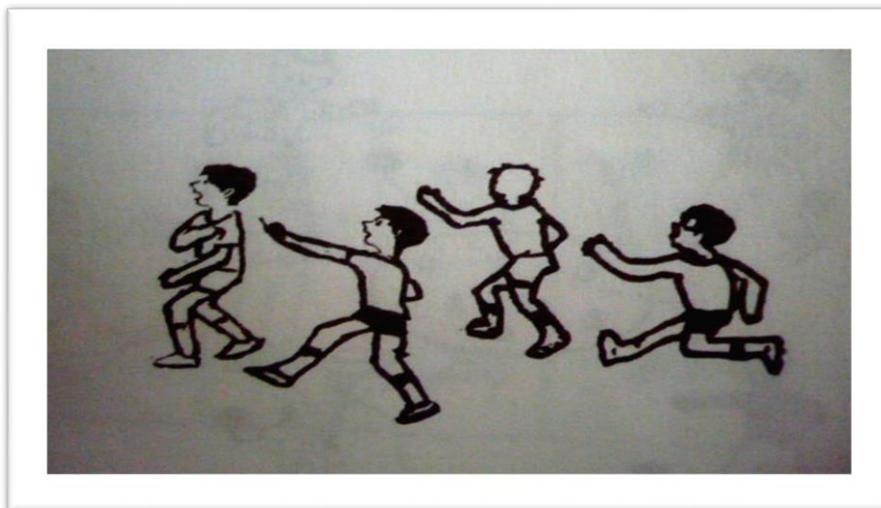
**DESARROLLO:**

- Delimitar el area de trabajo.
- Formar subgrupos de tres procurando que los integrantes tengan características físicas más o menos iguales (1-2-3)
- El trió (1-2-3 ) entra al area previamente determinada.
- A la señal 1 trata de atrapar a 2 y este a 3; 3 atrapa a 1
- Cumplido un tiempo limite pueden cambiar el orden, es decir, 2 persigue a 1; 1 a 3 y 3 a 2....
- Gana quien acumulo más puntos

**REGLA:**

- El jugador que logra el objetivo se hace acreedor a un punto, si no lo consigue, se asigna al punto a la persona que no fue atrapada
- No pueden salir del area.

## **COGIDAS (A LAS)**



**NOMBRE:** COGIDAS (A LAS)

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Se dividen en subgrupos de igual numero, el subgrupo A a la señal convenida tratara coger a todos los del subgrupo B ; dentro del lugar se ubicara uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer mas de 10 segundos.

-Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.

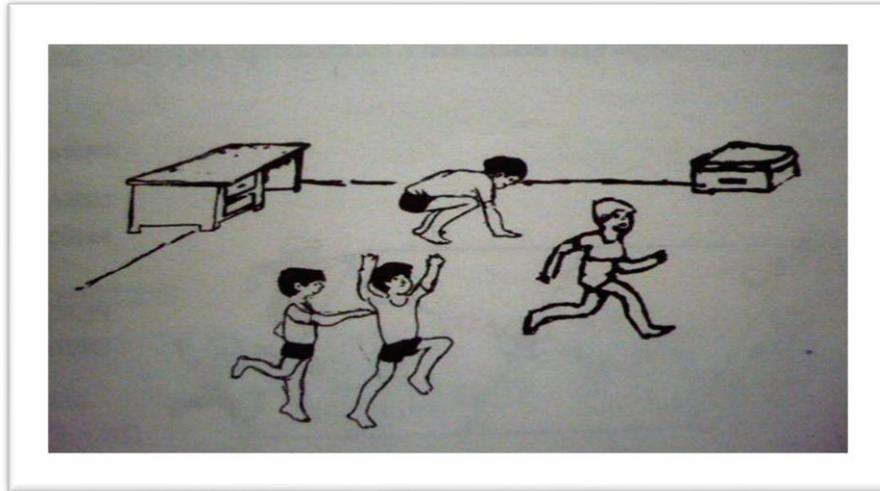
**REGLA:**

-El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.

-El juego continuara mientras dure el interés de los estudiantes

-Se considera atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego

## **CAZADORES Y CONEJOS (VENADOS)**



**NOMBRE:** CAZADORES Y CONEJOS / VENADOS

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

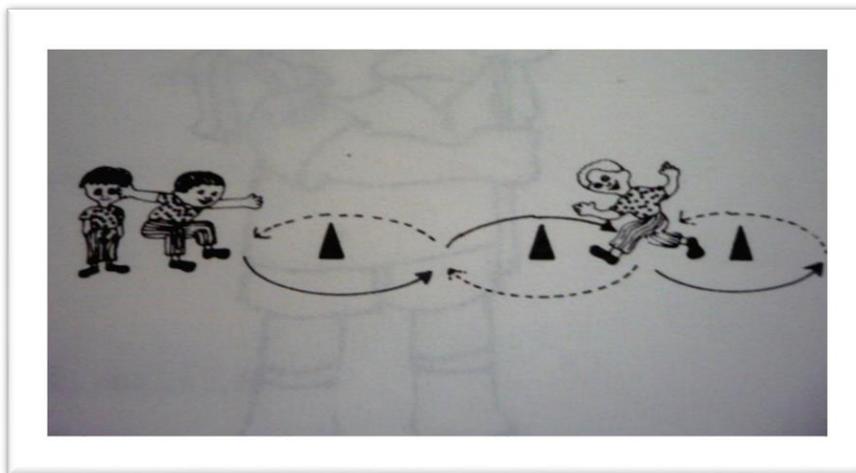
**DESARROLLO:**

-Del grupo se escoge 6 o 7 estudiantes y se les denomina cazadores persiguen a los conejos; hasta tocarles; el momento que son topados deben sentarse y ponerse en posición cuadro pedía; los conejos que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro conejo salta sobre el

**REGLA:**

-Se considera ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los conejos. Los conejos ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido

### **COLECCIONAR POSTES (CARRERA DE LA SERPIENTE)**



**NOMBRE:** COLECCIONAR POSTES (CARRERA DE LA SERPIENTE)

**OBJETIVO:** RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, DELIMITADO

**RECURSOS:** BASTONES U OTRO OBJETO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

-Organizar subgrupos de ocho participantes máximos.

-Los subgrupos se ubican en columnas detrás de una línea

-Frente a cada subgrupo y a la distancia de 3m se coloca obstáculos, el último será ubicado a 30m de la línea de partida

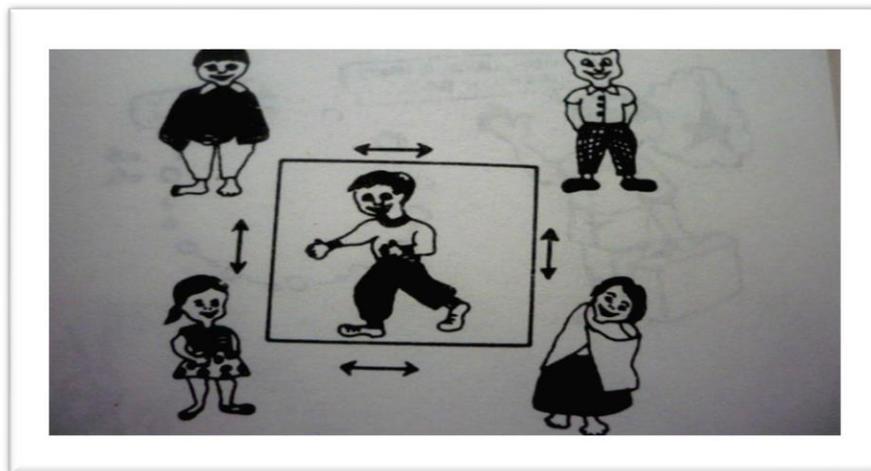
-A la señal del educador, el primer miembro de los subgrupos se desplaza zigzagueando los obstáculos en ida y vuelta; toca la cabeza del subsiguiente compañero y continúa el proceso; así sucesivamente, hasta que se desplacen los últimos.

-Gana el subgrupo cuyos miembros han finalizado en primer lugar.

**REGLA:**

-Si uno de los miembros no sorteia todos los obstáculos, el subgrupo será eliminado

## ***LAS CUATRO ESQUINAS***



**NOMBRE:** LAS CUATRO ESQUINAS

**OBJETIVO:** ELIMINACION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO, DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO CANCHA DE BASQUET

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS

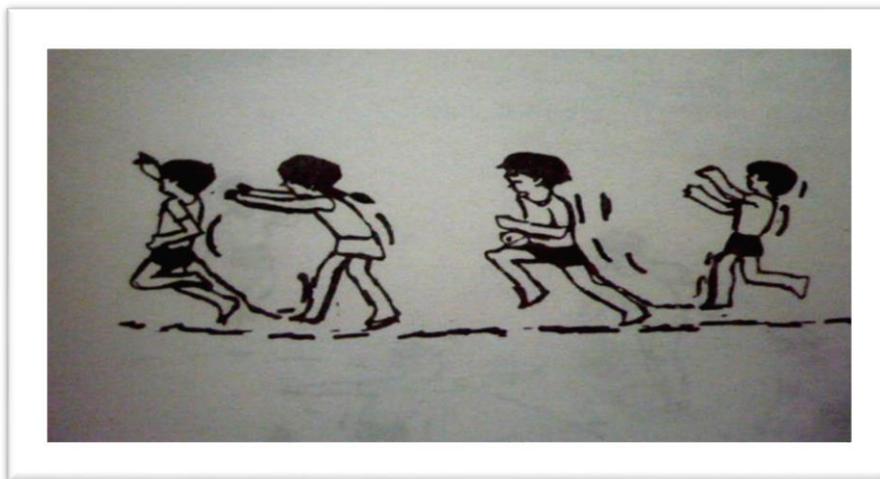
**DESARROLLO:**

- Divididos en subgrupos de cinco, uno se coloca en cada esquina y el quinto en el centro
- A una señal los de las esquinas deben cambiar su posición evitando que el alumno del centro ocupe la esquina

**REGLA:**

- Si el alumno del centro llega a una esquina vacía, el que pierde ocupará el centro
- El juego proseguirá hasta cuando el grupo haya perdido el interés

## **CULEBRA CORRE**



**NOMBRE:** CULEBRA CORRE

**OBJETIVO:** PERSECUCION, ELIMINACION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO,

**RECURSOS:** CUERDAS

**PARTICIPANTES:** 30-40

**DESARROLLO:**

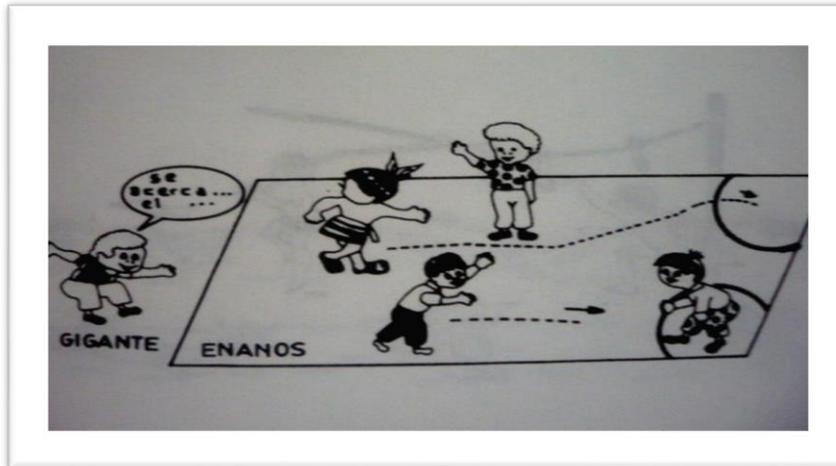
-Participan todos contra todos o agrupados en parejas

-Los alumnos se colocan una cuerda en la parte posterior de la pantaloneta que no debe estar fuertemente amarrada, la cuerda debe arrastrar en el piso para que los compañeros o contrincantes puedan pisarla.

**REGLA:**

-Aquellos que son pisados la cola, salen o son eliminados

## **ENANOS Y GIGANTES**



**NOMBRE:** ENANOS Y GIGANTES

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** CANCHA

**PARTICIPANTES:** TODO EL GRADO

**DESARROLLO:**

-En uno de los extremos del rectángulo se delimitan las esquinas como marcas de descanso. En ella habitan los enanos; tras del lado opuesto se encuentra el gigante en acecho.

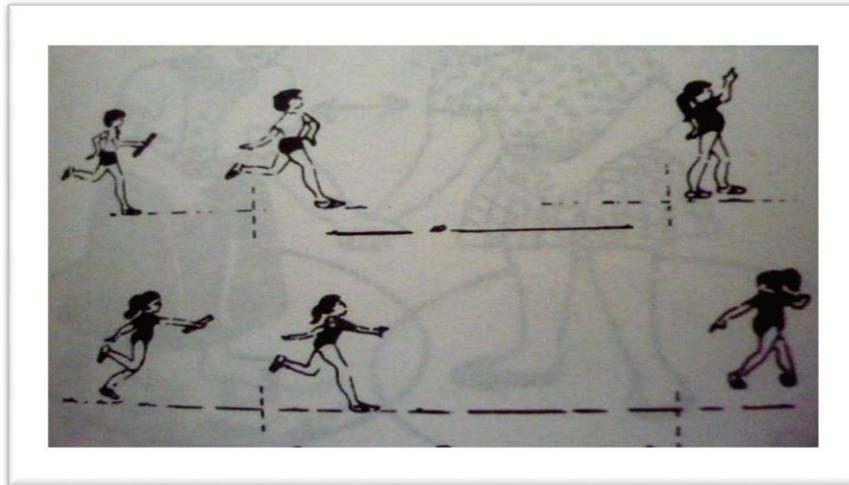
-Al principio del juego los enanos caminan libremente por el "bosque" (area) y se atreven a acercarse cada vez mas al gigante. Al grito del instructor. ¡"se acerca el gigante"! este echa a correr para perseguir a los enanos que huyen.

-El que es tocado antes de llegar a las marcas tiene que ayudar al gigante a cazar en el próximo juego.

**REGLA:**

-Gana el enano que se mantiene como ultimo en el area se juego

## **ENTREGA DEL TESTIGO**



**NOMBRE:** ENTREGA DEL TESTIGO

**OBJETIVO:** RELEVO EJERCICIO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** TESTIGO O PEDAZOZ DE PALO DE ESCOBA

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Dividimos en subgrupos de 6 participantes, se ubican en líneas rectas a 10 o 15 metros uno del otro

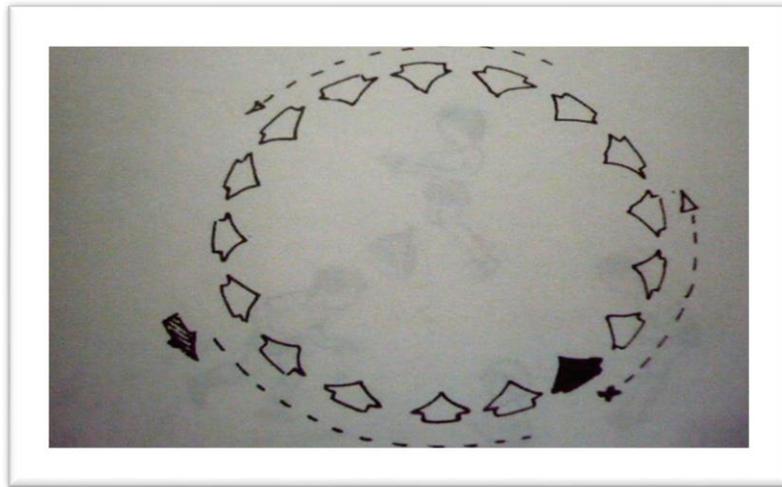
-El profesor indica que los últimos de cada una de las columnas entreguen el testigo al siguiente compañero, el que ejecuta la misma acción hasta que el testigo llegue al primer alumno.

**REGLA:**

-El testigo no debe ser lanzado, sino entregado an la mano que esta hacia atrás.

-Gana el grupo que primero termina la entrega del testigo

## **LA GUARACA**



**NOMBRE:** LA GUARACA

**OBJETIVO:** PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** CORDEL O PRENDA DE VESTIR QUE SE DENOMINA GUARACA

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

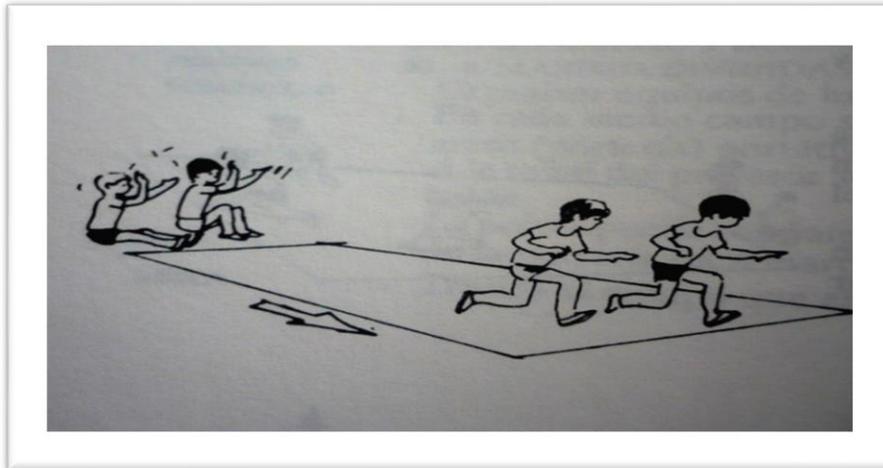
-Dividimos en subgrupos de 20 formando circunferencia mirando a su campo, manos en la espalda y palmas abiertas, uno de los compañeros elegido por el grupo, camina alrededor de la circunferencia detrás de los estudiantes portando el objeto ( guaraca) y diciendo Nadie mire atrás porque aquí anda la guaraca el momento que la guaraca es depositada en la mano de un estudiante dice dale garaquita el compañero del lado derecho inmediatamente corre para no ser pegado hasta llegar al sitio donde partió.

**REGLA:**

-Todos deben estar pegados hombro con hombro para no observar a quien entrega

-El perseguido deberá dar la vuelta completa a la circunferencia

## **POSTA DE REACCION**



**NOMBRE:** POSTA DE REACCION

**OBJETIVO:** COMPETENCIA RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO CANCHA

**PARTICIPANTES:** TODO EL GRADO

**DESARROLLO:**

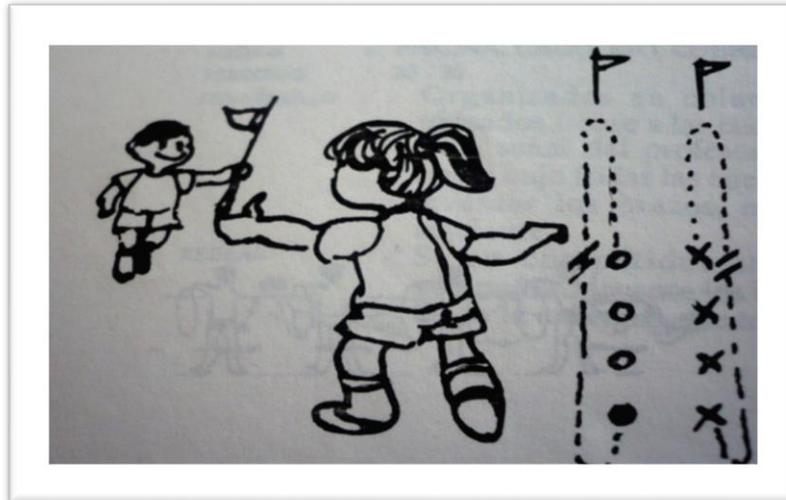
-Varios equipos de 5 o más jugadores cada uno colocados en filas en orden de intervención y detrás de una línea de salida en posición sentada.

-Una vez indicada la salida por parte del director del juego mediante una señal (Para cada partida así: palmada, pito, una clave etc.) los primeros alumnos recorren en un espacio estimado de 20 a 40 m y terminada la carrera se ubica uno tras el otro en la línea final

-Así sucesivamente se ira dando la partida hasta que termine cada grupo

-Gana el equipo que obtuvo mayor numero de primeros puestos en las carreras

## **POSTA DE TRAER Y DEJAR LA BANDEROLA**



**NOMBRE:** POSTA DE TRAER Y DEJAR LA BANDEROLA

**OBJETIVO:** RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** BANDEROLA U OTROS OBJETOS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Organizados en subgrupos y formados en filas, frente a cada una y cierta distancia existe una banderola que debe ser recogida y entregada.

-A la señal los primeros de cada fila traerán la banderola u objeto, entregaran al siguiente quien dejara en el mismo sitio.

**REGLA:**

-El jugador debe entregar en la mano la banderola u objeto

-Los que van pasando se ubican en el último

-Gana quien termina primero

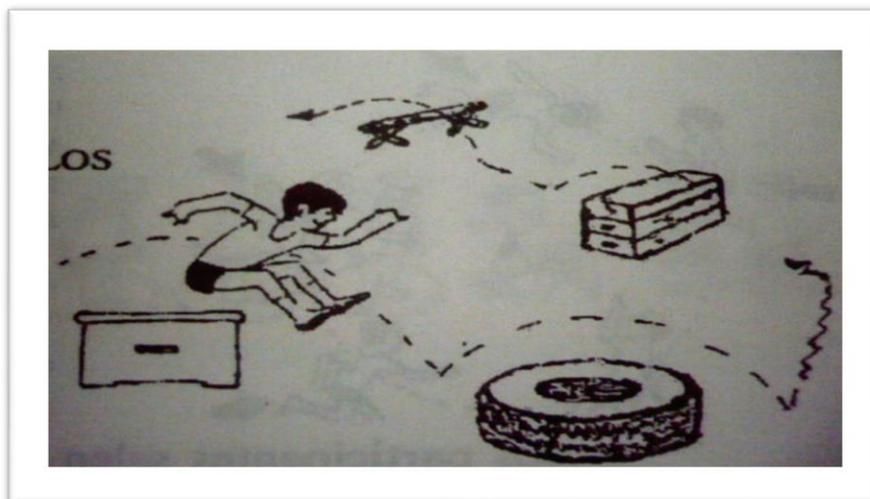
# GUIA II

## JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR EL SALTO



*"UN NIÑO QUE NO JUEGA, ES UN ADULTO QUE NO PIENSA"*  
**SCHILLER**

## ***CARRERA SALTO DE CANGURO***



**NOMBRE:** CARRERA SALTO DE CANGURO

**OBJETIVO:** RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** CAJONETAS, SILLAS, MESAS, LADRILLOS, TRONCOS

**PARTICIPANTES:** NUMERO ILIMITADO

**DESARROLLO:**

-Formar subgrupos máximos de 10 alumnos

-Cada subgrupo ubicara los obstáculos en forma establecida

-A la señal de iniciar, un miembro de cada subgrupo con las manos cogidas atrás, mediante saltos en dos pies vencerán todos los obstáculos y cubrirán el recorrido hasta la meta, en ese momento sale el otro jugador, cumple el mismo recorrido, así sucesivamente hasta que hayan intervenido todos

-Gana el subgrupo que cumple la actividad en menor tiempo

**REGLA:**

-Quien recorra o salte los obstáculos en un solo pie debe iniciar el recorrido desde el punto de partida

## ***CARRERA DE ENSACADOS***



**NOMBRE:** CARRERA DE ENSACADOS

**OBJETIVO:** COMPETENCIA

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** COSTALES

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Todos los participantes se ubicaran sobre una línea trazada de antemano, cada uno introducirá sus piernas dentro del costal

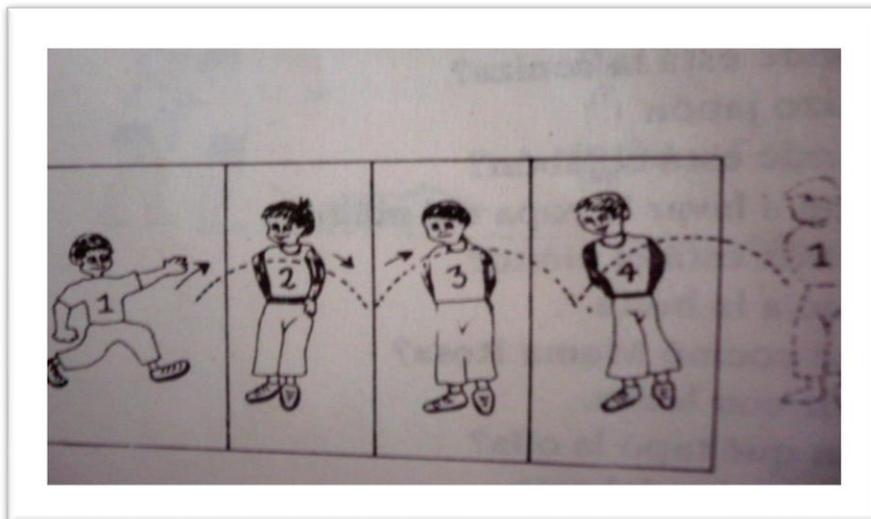
-A la señal del maestro se inicia la competencia, desplazándose hasta la meta fijada

-Gana el que llega en primer lugar

**REGLA:**

-Se desplazan saltando

## **LA CINTA SIN FIN**



**NOMBRE:** LA CINTA SIN FIN

**OBJETIVO:** RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

-Organizados en subgrupos de 8 a 10 estudiantes, todos acostados en el piso y en columna, a 80cm de distancia del uno del otro. A una señal del profesor los últimos de cada columna parten saltando por encima de los compañeros, y se colocan en la posición del acostado

-Gana el grupo que llega primero a la meta preestablecida.

## *es mi pie*



**NOMBRE:** ES MI PIE

**OBJETIVO:** LUCHA (DESEQUILIBRAR)

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

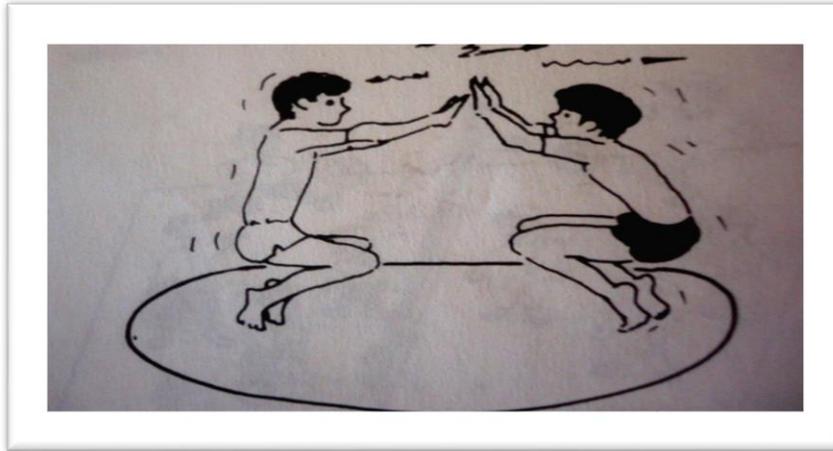
-Agrupados en parejas, uno sujeta la pierna del otro e intenta desequilibrarlo en un tiempo establecido

-Cambiar de posición

**REGLA:**

-No se debe levantar la pierna más arriba de la cintura

## ***GALLITOS EN CUCHILLAS***



**NOMBRE:** GALLITOS EN CUCHILLAS

**OBJETIVO:** LUCHA (DESEQUILIBRAR)

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

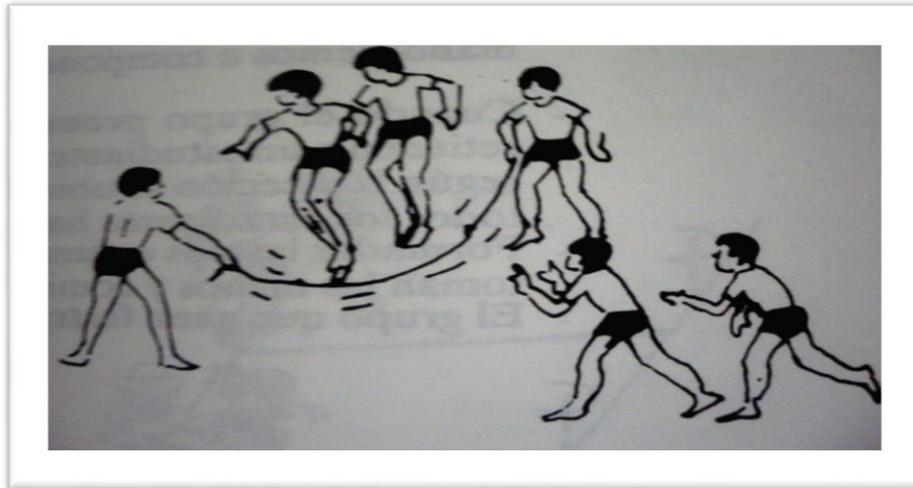
**DESARROLLO:**

-Agrupados en parejas y dentro de un círculo como area delimitada se ubican en posición de cuchillas con los brazos extendidos y utilizando únicamente las palmas de las manos, trataran de derribar al adversario o desplazarse del círculo

**REGLA:**

-Gana el que logra hacerle salir del círculo o caer al oponente

## **PASAR LA CUERDA**



**NOMBRE:** PASAR LA CUERDA

**OBJETIVO:** PRECISION Y HABILIDAD

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** CUERDA LARGA

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Organizar los subgrupos de 10 a 20 jugadores.

-Cada subgrupo dispone de una cuerda más o menos larga (10m)

-Dos jugadores cogen la cuerda por los extremos y comienzan a batir en sentido ondulatorio a ritmo y altura constante, el resto pasan la cuerda saltando de un extremo al otro cuidándose para no ser atrapado

**REGLA:**

-Estudiante atrapado, es eliminado o coge otra cuerda

## ***PATA DE PALO***



**NOMBRE:** PATA DE PALO

**OBJETIVO:** LUCHA (EMPUJAR Y TRACCIONAR)

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** PATIO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-En parejas, apoyados con los brazos en los hombros y descansando en un solo pie, intentan desequilibrar a su adversario para que apoye el otro pie.

**REGLA:**

-Gana el jugador que queda en posición inicial

## **PELOTA SALTARINA**



**NOMBRE:** PELOTA SALTARINA

**OBJETIVO:** AGUILIDAD, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTA, CUERDA

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Consiste en colocar en un círculo y en el centro un alumno con la pelota saltarina (pelota construida sujeta con una cuerda) a la misma que se hará girar en sentido de las manillas del reloj, al pasar, los alumnos saltarán sin dejarse topar, el niño que topa o roza, pasa al centro a girar la pelota, luego de un determinado número concluye con un análisis si les ha gustado

## **PICADERO**



**NOMBRE:** PICADERO

**OBJETIVO:** COORDINACION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** POSTES, CUERDAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDAS EN SUBGRUPOS DE HASTA 10

**DESARROLLO:**

-En cada uno de los subgrupos se elegirán dos niños para batir la cuerda, mientras los otros saltan sucesivamente

**REGLA:**

-El niño que hizo una falla al saltar, pasa a batir la cuerda

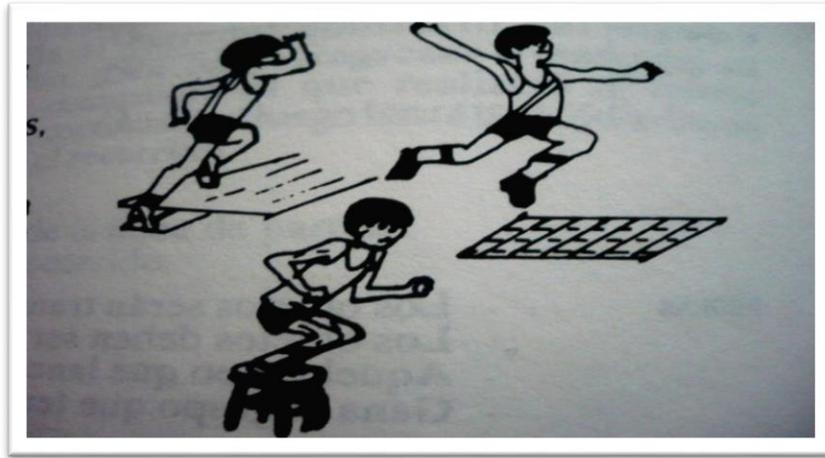
-Gana el niño que luego de cierto tiempo no paso a batir la cuerda

**VARIANTES:**

-Batir dos cuerdas

-Saltar y pasar por debajo de la segunda cuerda

### ***POSTA DE SALTOS SOBRE OBJETOS VARIOS***



**NOMBRE:** POSTA DE SALTOS SOBRE OBJETOS VARIOS

**OBJETIVO:** COMPETENCIA RELEVO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** OBJETOS, TRONCOS, TARROS, ETC

**PARTICIPANTES:** TODO EL GRADO

**DESARROLLO:**

-El mismo juego y organización anteriores, pero en el recorrido se deberá ubicar varios objetos para ser saltados, rebasados, reptados

## ***PULGAS SALTARINAS***



**NOMBRE:** PULGAS SALTARINAS

**OBJETIVO:** AGUILIDAD RODAR

**MEDIOS:** TERRENO PLANO O INCLINADO

**RECURSOS:**

**PARTICIPANTES:** 20-40 ESTUDIANTES POR PAREJAS

**DESARROLLO:**

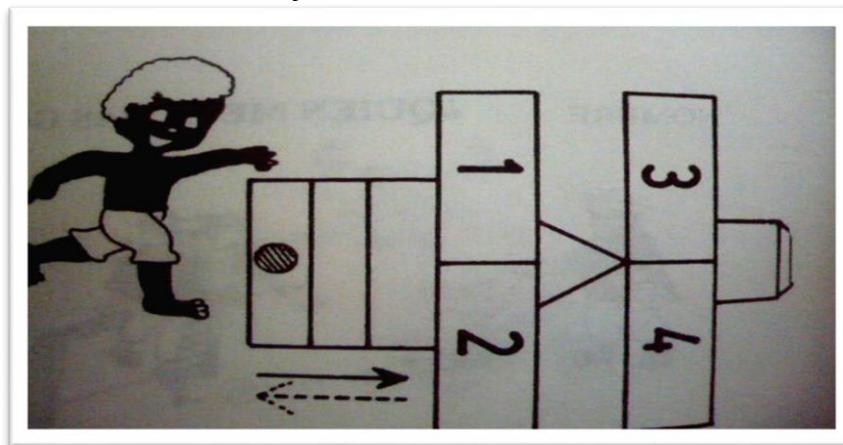
-En parejas en posición acostada de cubitoventral impulsándose saltar alternadamente sobre su compañero cayendo a la posición inicial.

-Gana la pareja que realiza más saltos continuos

**REGLA:**

-Realizar el juego con desplazamiento a una distancia de 5 a 10 m

## **RAYUELA DEL AVION**



**NOMBRE:** RAYUELA DEL AVION

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRESICION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

**DESARROLLO:**

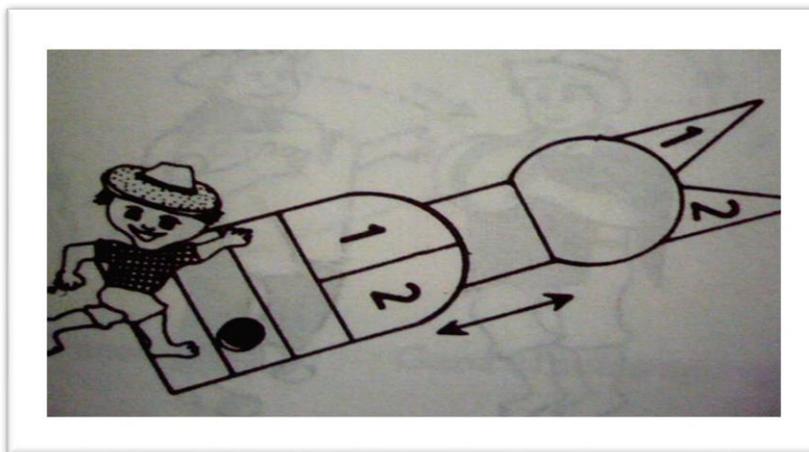
-Esta rayuela se la juega como la del gato solo que al llegar a la hélice en un solo pie se salta y gira para luego regresar al inicio, al llegar a la ficha se la recoge y sale; el juego continúa con segundo cajón, tercero, primera ala...

-Cuando se termine el recorrido por todas las partes del avión se marca una casa, en cualquier cajón desocupado; esta no se debe ser pisada por el resto de jugadores. Gana el participante que mas casas consiguió

**REGLA:**

-Se lanzara desde afuera y se iniciara saltando por encima del lugar donde se encuentra la ficha

## **RAYUELA DEL GATO**



**NOMBRE:** RAYUELA DEL GATO

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRESICION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

**DESARROLLO:**

-Se coloca la ficha en el primer cajón, saltando desde el segundo en un solo pie se pasa a la pansa del gato en la que se descansa en dos pies, luego salta con un pie al cuello y cabeza y, con dos pies a las rejas saltando como lo hizo al inicio, regresa a coger la ficha y sale de la rayuela; luego lanza la ficha al segundo cajón y ejecuta las mismas acciones del primer caso el juego continua hasta recorrer todas las partes del gato cuando termina con todo los recorridos señala una casa

-Triunfa en niño con mayor número de casas

**REGLA:**

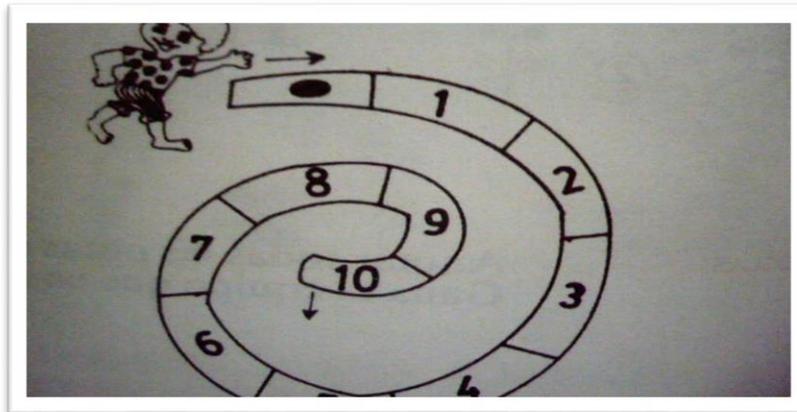
-No se puede pisar las líneas de la rayuela

-Cuando retorna no debe apoyarse para recoger la ficha

-Los espacios señalados como casas no pueden ser pisados por compañeros

-Quien infringe una regla pierde un turno

## **RAYUELA DEL CARACOL**



**NOMBRE:** RAYUELA DEL CARACOL

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRECISION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

### **DESARROLLO:**

-Organizarse grupos de 3 a 6 estudiantes. Cada subgrupo traza una rayuela de caracol los estudiantes buscaran fichas individuales que pueden ser: trozos de cortezas de frutas o de objetos de barro

-Previo a sorteo, los primeros jugadores de los subgrupos iniciaran la actividad conduciendo con el pie izquierdo la ficha por los diferentes compartimentos de la rayuela, el pie derecho estará alzado, evitando que toque el piso.

-Al terminar el recorrido sin cometer errores marcara una casa en cualquier compartimiento que este vacio

- Ganador será el que consiga mayor número de casas. El juego termina cuando todos sus miembros hayan participado

### **REGLA:**

-Si la ficha roza o se sale de las líneas que indican los limites; o si el jugador asienta el pie en el piso será descalificado y pierde su turno

## ***RAYUELA DEL RELOJ***



**NOMBRE:** RAYUELA DEL RELOJ

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRESICION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

**DESARROLLO:**

-Cada subgrupo trazara una rayuela de reloj (12 cuadrados) y se proveerá de sendas fichas (pedazos de corteza de frutas o de utensilios de cerámica)

-Previo sorteo, el primer estudiante lanza la ficha al primer cuadro, simultáneamente con un pie salta y empuja la ficha de cuadro en cuadro hasta culminar en el numero 12

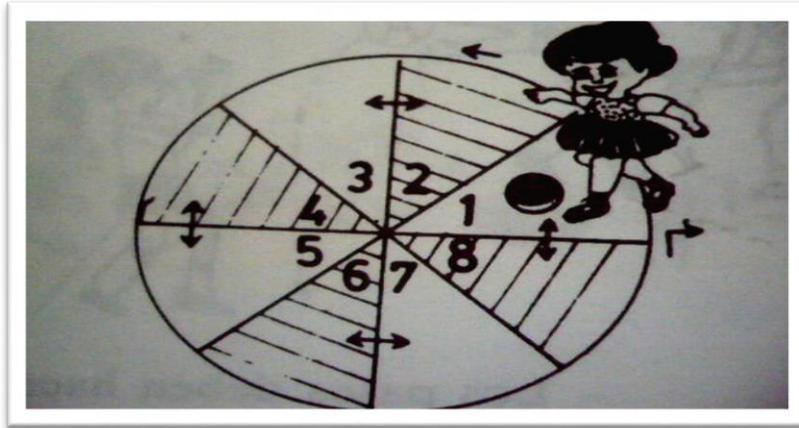
-Si no comete errores en su recorrido, se hace acreedor a una "casa" (cuadro en el que hace una señal) pudiendo en ella descansar asentando los dos pies

-Gana el alumno que en un tiempo determinado ha conseguido el mayor numero de casas

**REGLA:**

-Si la ficha cae fuera de la rayuela, pisa la línea de los cuadros o asienta los dos pies el concursante pierde el turno

## **RAYUELA DE LA NARANJA**



**NOMBRE:** RAYUELA DE LA NARANJA

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRESICION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

**DESARROLLO:**

-La persona que inicia coloca la ficha en espacio numero uno, saltando con los dos pies al siguiente y regresando al interior va recorriendo todos los espacios de la rayuela, ida y vuelta; luego, recoge la ficha y sale enseguida al segundo espacio y saltando en un solo pie el cajón donde esta la ficha, realiza el mismo movimiento y recorrido anterior, pero de regreso y después de recoger la ficha, retorna hacia afuera en un solo pie

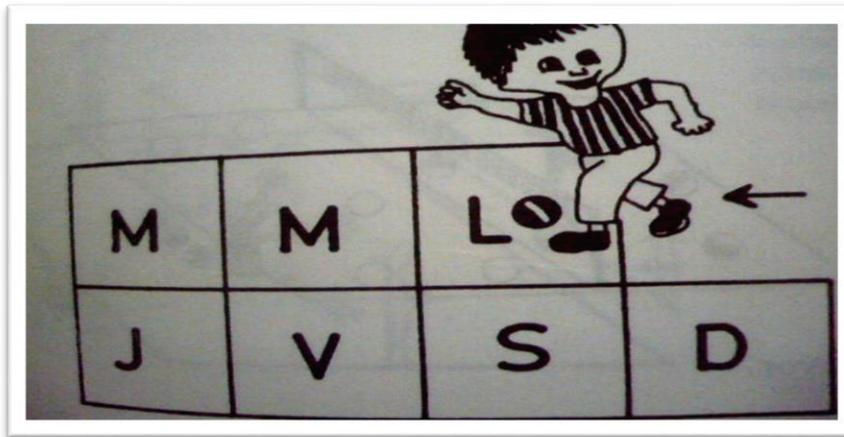
-Cuando ha terminado de recoger la ficha a todos los espacios, señalara a uno de estos como su casa

-Triunfa quien consiga el mayor número de casas

**REGLA:**

-No se debe pisar las líneas de la rayuela quien haga, pierde un turno

## **RAYUELA DE LA SEMANA**



**NOMBRE:** RAYUELA DE LA SEMANA

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRESICION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO Y TRAZADO

**RECURSOS:** PATIO. FICHA MATERIALES DIVERSOS

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS DE 3 A 6

**DESARROLLO:**

-El niño debe conducir la ficha utilizando solo el pie, comenzando por el cajón del día lunes salta al martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo y desde este cuadro lanza la ficha y si sale de la rayuela

-Luego lanza la ficha al martes y así sucesivamente hasta completar los días de la semana

-Se declarara triunfador al estudiante que acumula mayor número de casas

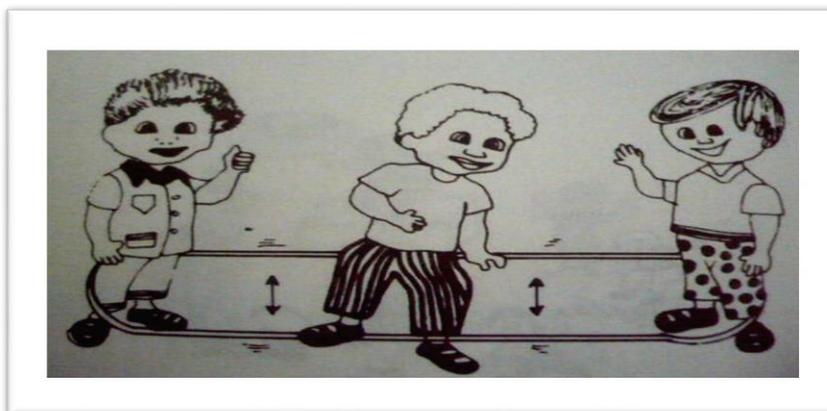
-Cuando ha logrado terminar el recorrido, el jugador puede hacer su casa en cualquier recuadro o día

**REGLA:**

-Debe conducir la ficha empujándola con un solo pie por todos los días

-no debe pisar o quedar la ficha en ninguna de las líneas del trazado de la rayuela

## **SALTAR O PISAR EL ELASTICO**



**NOMBRE:** SALTAR O PISAR EL ELASTICO

**OBJETIVO:** HABILIDAD Y PRECISION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO

**RECURSOS:** PATIO. ELASTICO

**PARTICIPANTES:** 30 MAXIMO DIVIDIDO EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

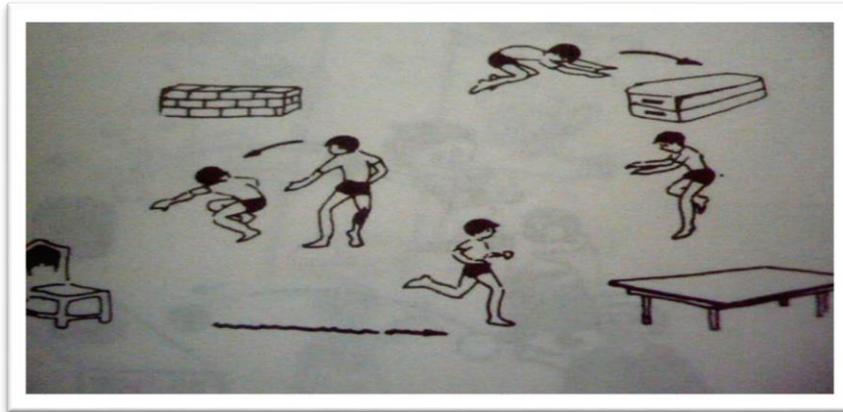
-Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores bajo una señal el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

**REGLA:**

-El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde, continua al siguiente jugador.

-Gana el jugador que realiza sin equivocarse la serie establecida

## **SALTO DE CONEJOS**



**NOMBRE:** SALTO DE CONEJOS

**OBJETIVO:** IMITACION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** CAJONES, SILLAS, ESCRITORIOS, TRONCOS, CUERDAS. ETC

**PARTICIPANTES:** NUMERO ILIMITADO

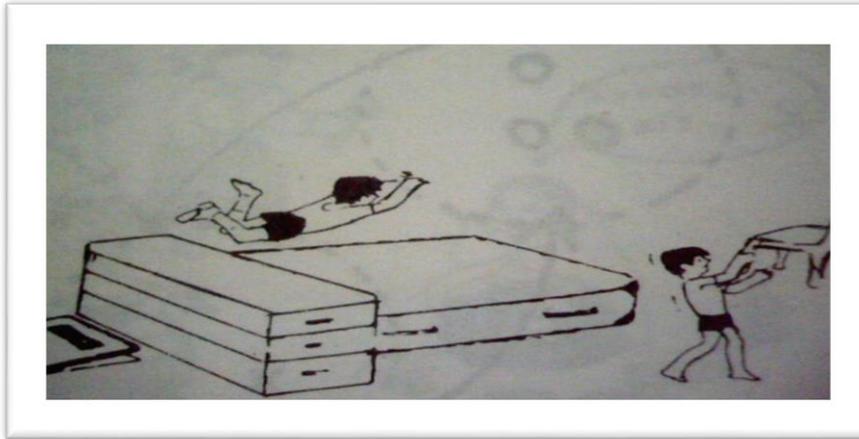
**DESARROLLO:**

- Distribuir los aparatos en el espacio fijado (serán de varias alturas)
- Imitar las acciones que realiza el profesor voluntariamente, utilizando los aparatos de acuerdo a su capacidad
- Iniciar la competencia cumpliendo todas las reglas fijadas
- Conformar tres subgrupos tomando en cuenta las habilidades
- Organizarse y ubicar los aparatos en el sitio que escojan
- Determinar pruebas para cada subgrupo, estudiante que no venza los obstáculos quedara eliminado-
- El juego termina cuando han participado todos los estudiantes

**REGLA:**

- El alumno que mejor imite la locomoción del conejo será ovacionado

## ***SUPERMAN***



**NOMBRE:** SUPERMAN

**OBJETIVO:** HABILIDAD, IMITACION, SALTAR

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** CAJONES, SILLAS, ESCRITORIOS, TRONCOS, CUERDAS. ETC

**PARTICIPANTES:** NUMERO ILIMITADO

**DESARROLLO:**

- Ubicar los aparatos en el espacio disponible
- Explicar las reglas de juego
- Cada alumno portara en su espalda una capa (improvisada: saco, tela, camisa, papel...)
- A la señal convenida los niños trataran imitar los movimientos y acciones de superman sobre o bajo los aparatos
- El juego concluye cuando decrece el interés de los estudiantes.
- Gana el estudiante que imite con más interés al personaje

# GUIA III

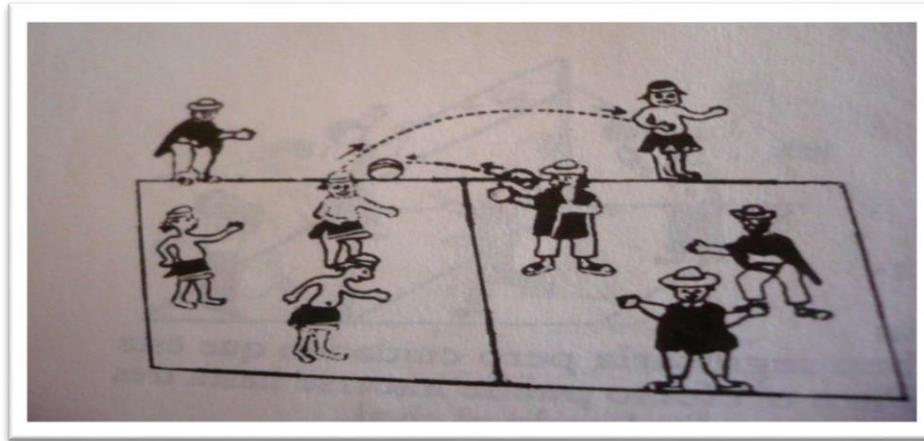
## JUEGOS PREDEPORTIVOS PARA MEJORAR EL LANZAMIENTO



***"LA ENSEÑANZA QUE DEJA HUELLA NO ES LA QUE SE HACE DE CABEZA A CABEZA SINO DE CORAZON A CORAZON"***

***HENDRJEKS. H.***

### **BALÓN PRISIONERO ( HACER EL QUITE )**



**NOMBRE:** BALON PRISIONERO ( HACER EL QUITE )

**OBJETIVO:** ELIMINACION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** UN BALON POR EQUIPO

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Divididos en grupos dentro de un campo rectangular, cada equipo ocupara la mitad del campo. Cada bando tiene un balón con el que debe lanzar y topar a los del equipo contrario, los que son topados pasan a formar parte del equipo que lo topo

-Gana el equipo que elimina al otro.

**REGLA:**

-No se debe pasar de la mitad de la cancha

-Los lanzamientos del balón se realizan con la mano

## ***DERRIBAR EL SOMBRERO DE COPA***



**NOMBRE:** DERRIBAR EL SOMBRERO DE COPA

**OBJETIVO:** PUNTERIA, PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO LIMITADO, AULA. U OTRO.

**RECURSOS:**PELOTAS PEQUEÑAS

**PARTICIPANTES:** 36 COMO MAXIMO

**DESARROLLO:**

-A 8 o 10m de distancia poner un escritorio. Detrás de este colocar dos compañeros que en un pedazo de madera exhiben sombreros.

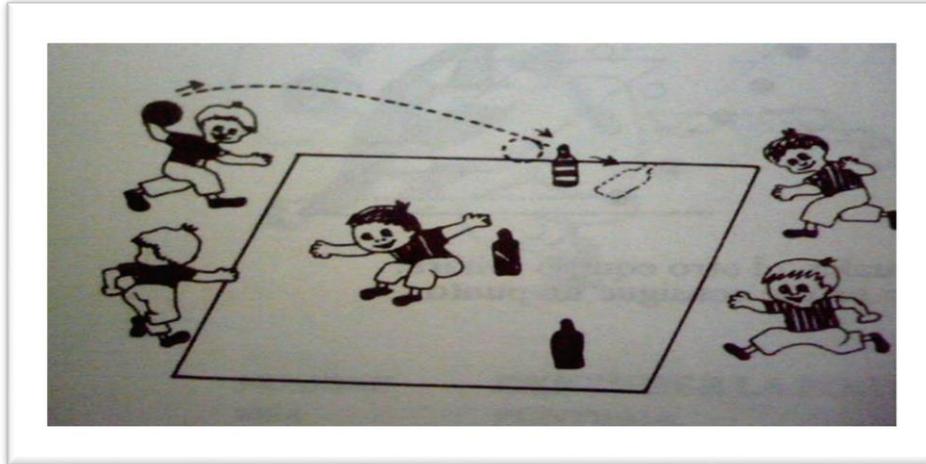
-Los sombreros deben estar en continuo movimiento.

-El resto de compañeros en forma ordenada lanzaran con la mano la pelota, tratando de derribar los sombreros.

-El estudiante que derribe el sombrero pasara a manejar esta prenda

-Se repite los lanzamientos el equipo que el profesor considere adecuado

## ***DERRIBAR BOTELLAS O CLAVAS CON BALONES O PELOTAS PEQUEÑAS***



**NOMBRE:** DERRIBAR BOTELLAS O CLAVAS CON BALONES O PELOTAS PEQUEÑAS

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** BOTELLAS, CLAVAS, TARROS, RAMAS, ETC...

**PARTICIPANTES:** 30-40 ORGANIZADOS EN EQUIPOS DE 7 A 10

**DESARROLLO:**

-Los objetos a ser derribados: clavas, botellas, tarros. Se ubican en el centro del campo

-Los equipos contrincantes se forman en fila (uno junto a otro) en el fondo del campo, cada uno tendrá un balón.

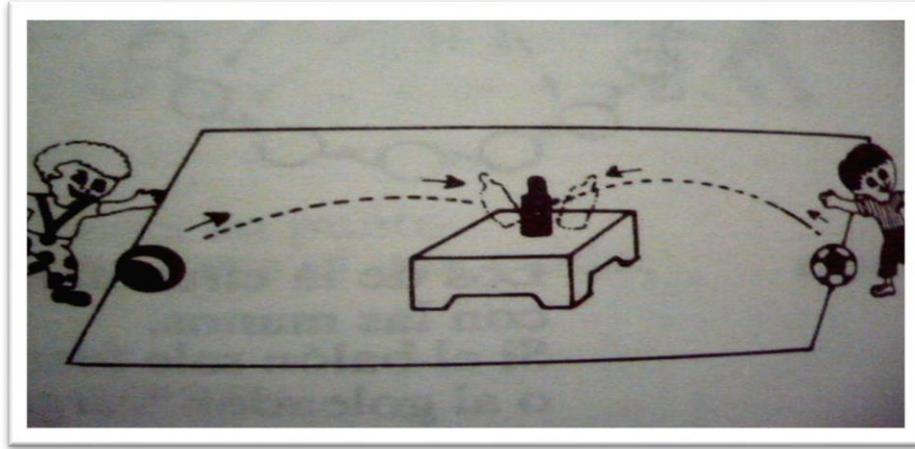
**REGLA:**

-El juego comienza luego de una señal.

-Los objetos deben estar a una distancia prudencial

-Gana el equipo que mas objetos derribe

## ***DERRIBAR EL BLANCO U OBJETO / VOLTEAR OBJETOS***



**NOMBRE:** DERRIBAR EL BLANCO U OBJETO / VOLTEAR OBJETOS

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** BALONES PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40

**DESARROLLO:**

-Formar dos subgrupos de igual número de jugadores que se ubicaran en puntos opuestos del campo, sobre una línea trazada de antemano.

-En el centro del campo sobre un objeto (banco o cajón, mástil, de equilibrio...) el medicimbol o balón o botellas.

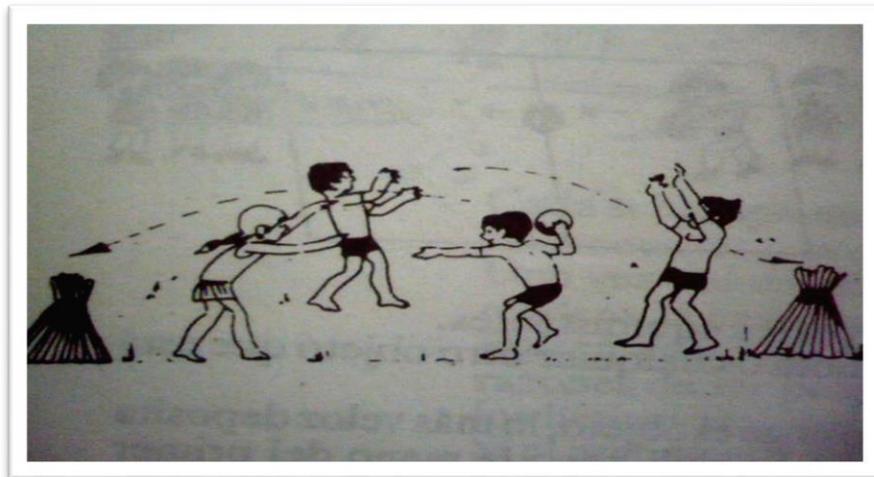
-A la señal establecida, se lanzaran las pelotas tratando pegar el medicimbol o botellas.

-El juego termina cuando todos los jugadores hayan lanzado la pelota

**REGLA:**

-Gana el subgrupo que pego al medicimbol / botellas mayor numero de veces

## ***DERRIBAR EL CASTILLO***



**NOMBRE:** DERRIBAR EL CASTILLO

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** BALONES PELOTAS U OTROS OBJETOS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO FORMANDO SUBGRUPOS DE 10

**DESARROLLO:**

-Los subgrupos de 10 alumnos se subdividen en subgrupos para formar equipos de 5 por bando, cada bando construye un castillo en el extremo de su campo

-El juego comienza con un bote de la pelota en el centro del campo; los jugadores mediante pases con las manos, realizan lanzamientos al castillo, con la finalidad de derrumbarlo; todos cuidan y defienden su castillo.

-Gana el subgrupo que más veces derriba el castillo.

**REGLA:**

-No se puede patear el balón

-No deben coger al jugador para quitarle el balón.

-No puede regresar el balón.

## ***DESTRUIR EL ARMA***



**NOMBRE:** DESTRUIR EL ARMA

**OBJETIVO:** LANZAMIENTO Y PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** PIEDRAS, PALOS, RAMAS

**PARTICIPANTES:** NUMERO ILIMITADO

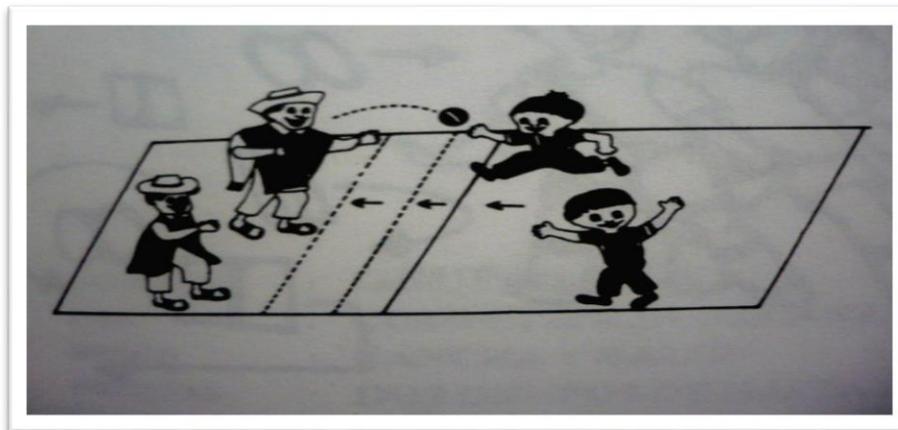
**DESARROLLO:**

- Dividir en dos subgrupos a los participantes procurando que sean homogéneos.
- Cada subgrupo construirá una torre de piedras, ramas palos lo mas seguro posible.
- A una señal convenida los subgrupos trataran destruir la torre del equipo contrario hasta que se haya desplomado completamente, utilizando diferentes objetos de lanzamientos ( piedras Palos)
- Se declara ganador al equipo que haya logrado derribarlo mas rápido
- El juego continua mientras dure el interés

**REGLA:**

- Lanzar de un punto determinado para evitar accidentes

## **GANAR TERRITORIO**



**NOMBRE:** GANAR TERRITORIO ( GANANCIA)

**OBJETIVO:** GANAR TERRITORIO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** CANCHA PELOTA DE TENIS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO, DIVIDIDAS EN DOS EQUIPOS

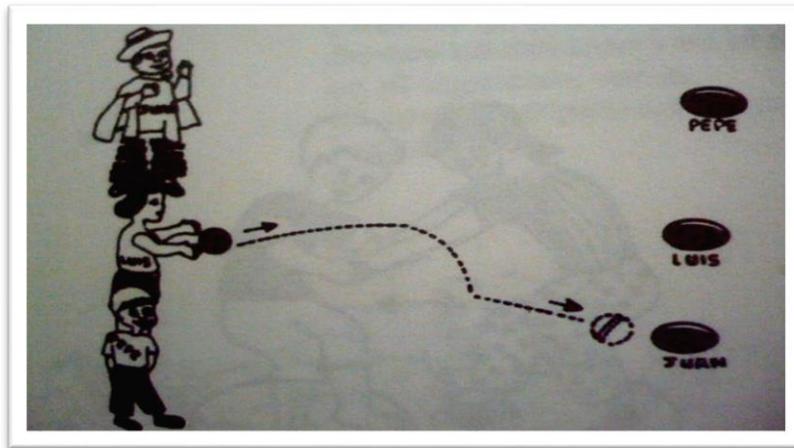
**DESARROLLO:**

- Dividir el grupo en dos equipos y ubicarles frente a frente a 10m de distancia
- Por sorteo determinar al equipo que lanzara la pelota, este seleccionara al jugador capaz de lanzarla a mayor distancia del lugar de origen.
- Los equipos avanzan o retroceden de acuerdo al resultado de los lanzamientos
- Triunfa el equipo que ha ganado mas terreno-

**REGLA:**

- La pelota no debe sobrepasar la altura de 1,50m si esto ocurre, se anula el lanzamiento.
- La pelota debe ser lanzada del sitio que se le intercepto

## **LOS HUEVOS DEL GATO**



**NOMBRE:** LOS HUEVOS DEL GATO

**OBJETIVO:** PUNTERIA

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** 5 A 8 HOYOS, PELOTA DE TENIS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

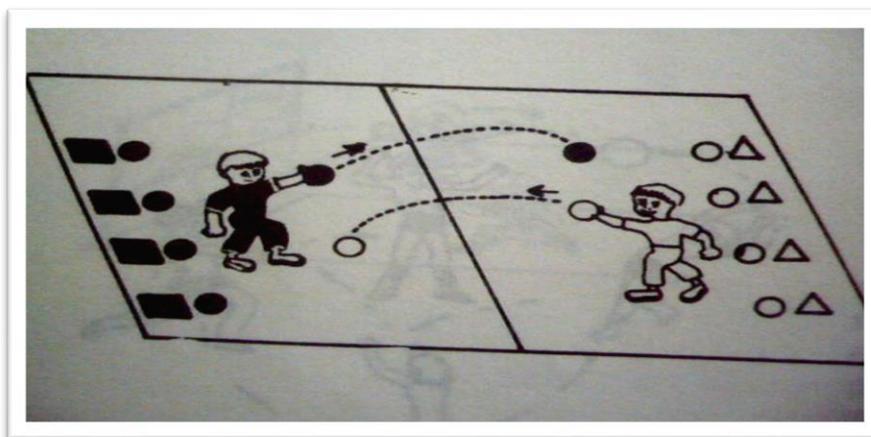
**DESARROLLO:**

- Cada estudiante en el espacio previamente determinado cava un hoyo
- Se ubican junto a su hoyo, por sorteo se decide quien va alcanzar la pelota ( introducir en el hoyo)
- El que tiene que lanzar lo hace desde tras de una línea que esta ubicada a cierta distancia
- Si la pelota entra en un agujero, el dueño coge y trata de pegar a cualquier compañero, sin salirse del cuadro; si logra su objetivo quien es pegado, se hace acreedor a una Pepa o semilla, piedra pequeña. Y pasa a lanzar la pelota; caso contrario; sigue lanzando y se gana una Pepa, así sucesivamente

**REGLA:**

- Se establece un limite de tiempo o un numero determinado de pepas
- El estudiante que mas pepas tenga se coloca junto a un muro o pared con los brazos abiertos, desde una distancia prudencial 10m cada participante lanza la pelota tratando de pegar al crucificado las veces que hayan determinado

## ***MANTENGA EL CAMPO LIBRE***



**NOMBRE:** MANTENGA EL CAMPO LIBRE

**OBJETIVO:** COLABORACION, COMPETENCIA

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

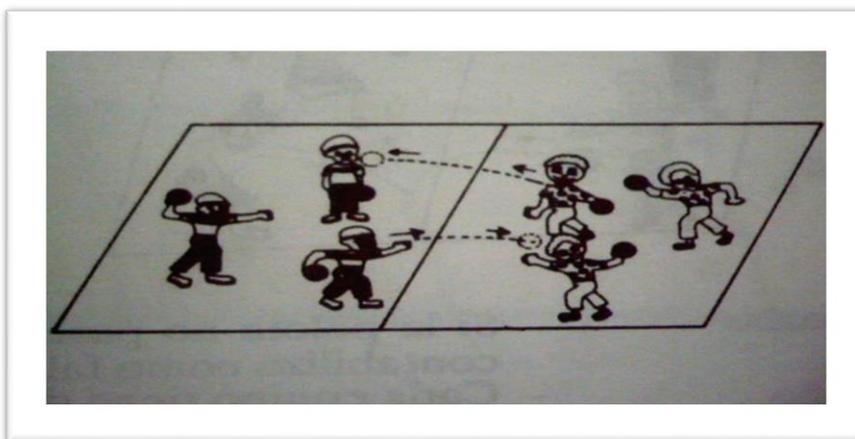
**RECURSOS:** PELOTAS PEQUEÑAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDA EN 2 EQUIPOS

**DESARROLLO:**

- Dividir el espacio físico con una línea horizontal en dos partes iguales
- Cada equipo se ubica en una de las líneas finales del campo en que hallan 10 pelotas dispersas
- A la señal del profesor, los integrantes de cada equipo, corren a coger las bolas y lanzan al campo contrario
- Cada equipo trata de limpiar de pelotas su espacio físico, lanzándolas al campo contrario.
- Gana el equipo que en menor tiempo determinado, tiene en su campo el menor numero de pelotas.

## **PELOTA CAZADORA**



**NOMBRE:** PELOTA CAZADORA

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDA EN 2 EQUIPOS

**DESARROLLO:**

-Organizar el grupo en dos equipos, el uno será el de los cazadores y se ubica en un espacio, el otro estará frente a este en otro espacio

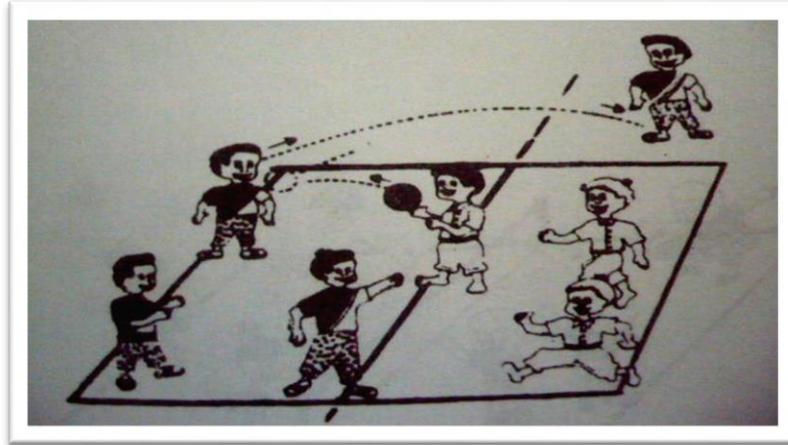
-Cada cazador dispone de una pelota y a la señal convenida lanzan los balones al campo contrario, tratando impactar al mayor numero de jugadores

-Transcurrido el tiempo fijado, los equipos cambian de función

**REGLA:**

-Gana el equipo que impacto al mayor numero de personas

## **PELOTA / BALÓN DE PUEBLO**



**NOMBRE:** PELOTA / BALÓN DE PUEBLO

**OBJETIVO:** PRECISION / COMPETENCIA, ELIMINACIONES

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDA EN EQUIPOS

**DESARROLLO:**

-Organizadas en clubes de hasta 10 jugadores se ubicaran en cada mitad de la cancha, a la señal del profesor lanzan el balón en dirección del campo de sus oponentes con la intención de toparles, los topados se ubican fuera del area del equipo que los topo, pero si logran coger el balón pueden ayudar a eliminar al equipo que los elimino

-Se puede ayudar mediante pases.

-El juego termina una vez alcanzado los objetivos-

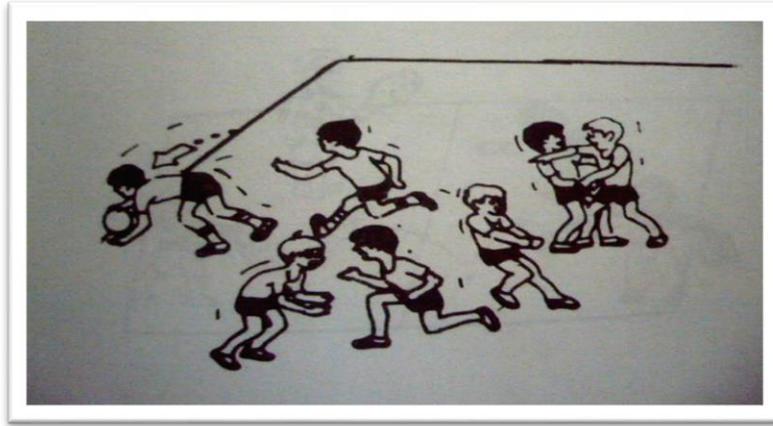
**REGLA:**

-Se consideran eliminados aquellos que son tocados directamente con el balón.

-No es valido topar mediante un toque con bote en el piso

-Gana el equipo que logra eliminar a todos los oponentes

## **PELOTA LOCA**



**NOMBRE:** PELOTA LOCA

**OBJETIVO:** COMPETENCIA ALCANZAR GOLES CON LAS MANOS

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDA EN SUBGRUPOS DE 6 A 12 JUGADORES

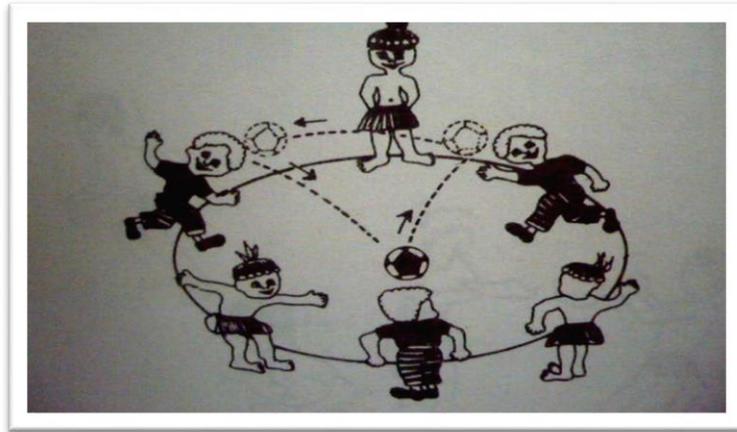
**DESARROLLO:**

- Organizar dos subgrupos de 6 a 12 jugadores
- Ubicados en sus respectivas canchas se sorteara el saque
- El equipo en poder del balón mediante pases buscara llegar a la línea del fondo de la cancha del cuadro contrincante, si logre asentar el balón tras la línea, gana un punto.
- El otro equipo trata de bloquear o interceptar el balón si lo consigue, siguiendo el mismo procedimiento tratara hacer goles en el arco rival.
- El partido concluye transcurrido el tiempo fijado

**REGLA:**

- No se puede retener el balón por mas de 3 segundos, quien lo hace, es penalizado con la entrega al otro equipo

## **PELOTA MIGRADORA**



**NOMBRE:** PELOTA MIGRADORA

**OBJETIVO:** PRECISION EJERCICIO

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO DIVIDIDA EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

-Formar subgrupos hasta de 10 estudiantes

-Cada subgrupo forma una circunferencia con el frente en el centro.

-A la señal convenida el profesor o un alumno lanza la pelota a su compañero; este lo hace a otro, así sucesivamente, tratando de que no caiga al suelo

-El juego prosigue mientras haya interés

**REGLA:**

-Si la pelota toca el suelo el equipo pierde el turno

-Gana el equipo que menos puntos perdió

## **PELOTA QUEMADA**



**NOMBRE:** PELOTA QUEMADA

**OBJETIVO:** PRECISION Y PERSECUCION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** TODA LA CLASE

**DESARROLLO:**

-Organizados en dos equipos de igual numero de estudiantes, ( atrapados y perseguidores )

-Los perseguidores deben cruzar de un extremo al otro del campo y con el balón utilizando pases, buscaran topar a los adversarios (Atraparlos)

-Después de un tiempo se cambiaron los papeles

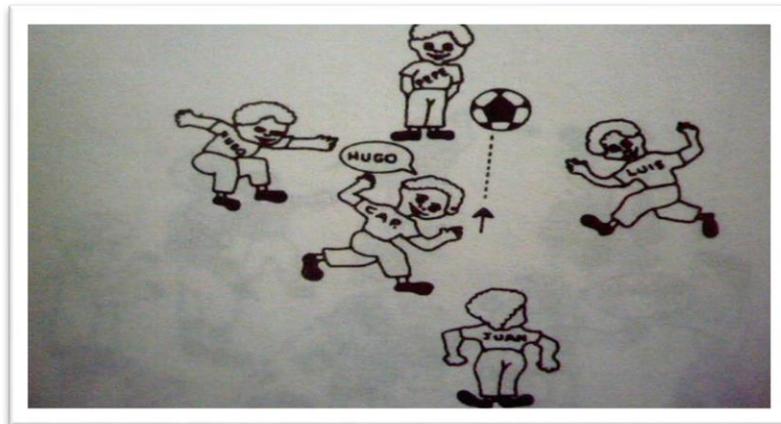
**REGLA:**

-Los que atrapan no pueden dar mas de 3 pasos

-Los ganadores deben cruzar el campo a una señal

-Gana el equipo que mas atrape en el tiempo determinado.

## **PELOTA PARADA**



**NOMBRE:** PELOTA PARADA

**OBJETIVO:** PUNTERIA PRECISION ( ELIMINACION )

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** PELOTAS

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Organizados los grupos designan un capitán el mismo que dispone de un balón: los demás están atentos a los movimientos de su capitán.

-Este con las manos lanza la pelota al aire y simultáneamente dice el nombre de un compañero al instante el aludido trata de coger la pelota mientras los demás escapan.

-En cuanto tiene la pelota en sus manos grita " parados" a esta señal quedan en posición de base, circunstancia que aprovecha para lanzar la pelota y tratar golpear a uno

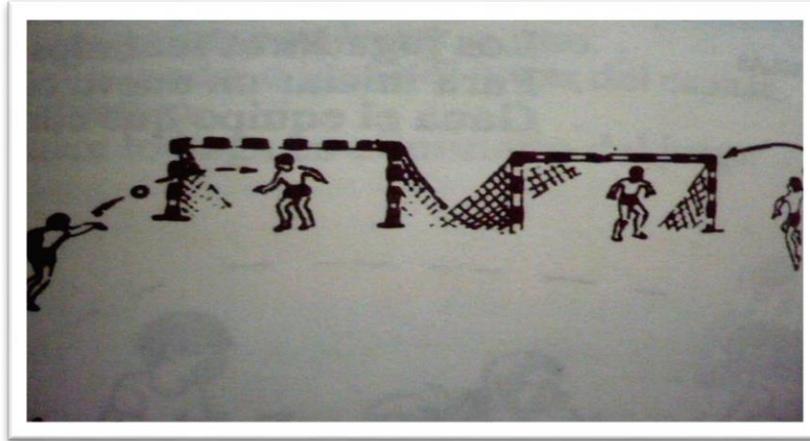
-Si el lanzador toca con la pelota a un jugador este queda eliminado, o toma el lugar del capitán

-El juego prosigue hasta que el profesor cumpla con su objetivo.

**REGLA:**

-Una vez que escuchan " parados" no deben moverse, quien lo haga es eliminado del juego

## ***PENALTIS CON LAS MANOS***



**NOMBRE:** PENALTIS CON LAS MANOS

**OBJETIVO:** HABILIDAD, ALCANZAR GOLES CON LAS MANOS

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** BALONES, ARCOS PEQUEÑOS, CUERDAS,

**PARTICIPANTES:** 30-40 MAXIMO

**DESARROLLO:**

-Divididos en subgrupos de 4 a 6 participantes cada subgrupo cuenta con una portería, una pelota mediana y elige a la persona que será el primer arquero.

-Luego desde una distancia previamente marcada realizaran lanzamientos en dirección al arco para convertir goles.

**REGLA:**

-Los lanzamientos pueden hacerse de pie firme o con desplazamiento.

-Aquel que convierte un gol pasa a reemplazar al arquero

## **PELOTA VJAJERA**



**NOMBRE:** PELOTA VIEJERA

**OBJETIVO:** ELIMINACION

**MEDIOS:** ESPACIO DELIMITADO

**RECURSOS:** BALONES

**PARTICIPANTES:** TODA LA CLASE

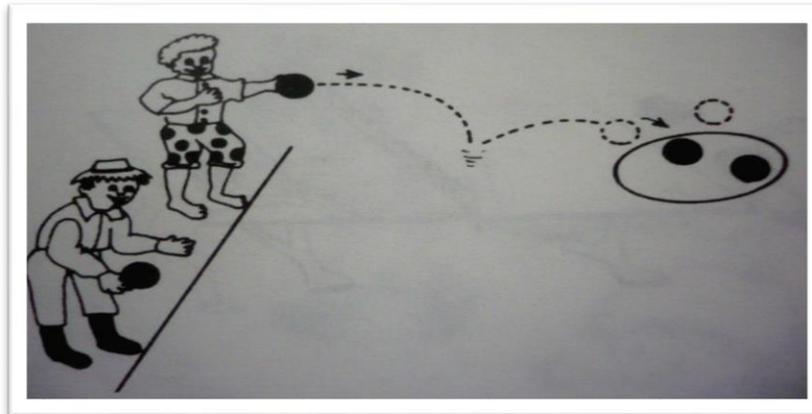
**DESARROLLO:**

-Utilizando una pelota, se determinara un espacio para cada participante (circulo o cuadro ) el mismo que no deberá ser abandonado en ningún momento.

-El juego consiste en lanzar la pelota de un niño a otro, aquel que envié la bola al sitio donde no se encuentre un compañero quedara fuera del juego

-Termina cuando quede un solo alumno sin perder la bola. Se reiniciara con la participación de todos los integrantes.

## **PIÑAS EN CIRCULO**



**NOMBRE:** PIÑAS EN CIRCULO

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO

**RECURSOS:** OBJETOS VARIOS, ( PIEDRAS, SEMILLAS, CORTEZAS )

**PARTICIPANTES:** 30-40 DIVIDIDOS EN SUBGRUPOS

**DESARROLLO:**

-Formar equipos de hasta 8 miembros.

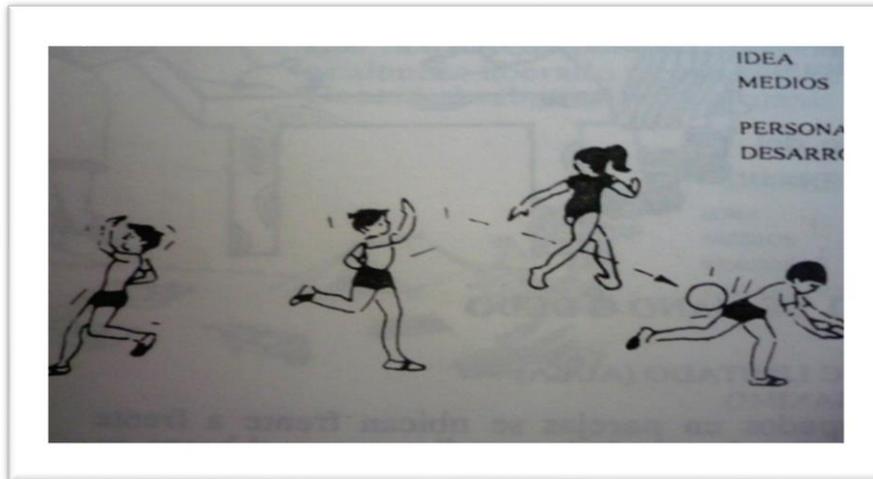
-Cada equipo traza una circunferencia de 50cm de diámetro y la línea de lanzamiento.

-A una señal, todos lanzan piñas (objetos) a su circulo

**REGLA:**

-Si se lanza una piña sin respetar la línea y se introduce en el circulo, es anulado

## **BOMBARDEO**



**NOMBRE:** BOMBARDEO

**OBJETIVO:** PRECISION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** BALONES O PELOTAS

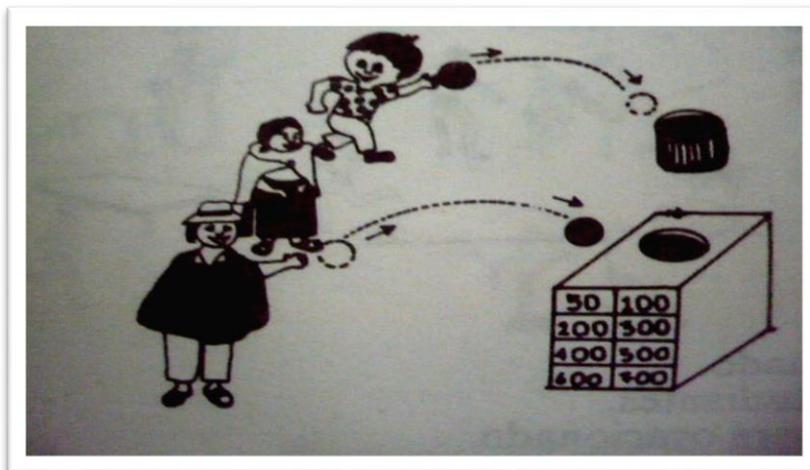
**PARTICIPANTES:** TODO EL GRADO

**DESARROLLO:**

-Se dividirá el grupo en varios equipos iguales, cada equipo tendrá una pelota. a una señal lanzaran la misma con las manos tratando de impactar en los del equipo contrario. El jugador que es topado bajo la cintura pasara a formar parte de ese equipo y anota un punto

-Gana el equipo que mas jugadores tope

## ***EL SAPO***



**NOMBRE:** EL SAPO

**OBJETIVO:** PRECISION, COMPETICION

**MEDIOS:** ESPACIO AMPLIO Y DELIMITADO

**RECURSOS:** OBJETOS VARIOS QUE SIMULAN LA BOCA DEL SAPO

**PARTICIPANTES:** TODO EL GRADO

**DESARROLLO:**

-Dividimos en subgrupos de 3 a 4 niños; se coloca en el suelo un objeto que parezca la boca abierta de un sapo. A distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente 10 fichas (tapa coronas, rodela de acero, cortezas de frutas) dentro la boca del sapo.

-Gana el jugador que introduce mas fichas dentro del sapo.

-Se puede organizar campeonatos de sapo, para lo cual se utiliza un cajón especial con varios casilleros son el sapo en la parte superior, como ilustra la figura

## **6.7. IMPACTOS**

### **6.7.1. IMPACTO SOCIAL**

Se ha propuesto estas tres unidades con miras a que los niños enriquezcan se estimulen a la realización de juegos pre deportivos, llevándolos a una participación mas activa y comprometida en el proceso inter aprendizaje de los patrones motores fundamentales.

La escuela funciona como un este de preparación y solución donde se prepara al niño para la vida competitiva individual. El juego pre deportivo al contrario es una actividad social donde el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales.

Dentro de los hogares de los niños se observara un cambio de comportamiento, ya que los integrantes de la familia empezaran a fortalecer valores, a respetar reglas y por ende contribuir a mejorar relaciones afectivas y sociales.

### **6.7.2. IMPACTO EDUCATIVO**

Los establecimientos educativos de la ciudad de Ibarra, tienen como objetivo principal trabajar por una educación de calidad. Es decir formar estudiantes creativos y reflexivos ; con la aplicación de los juegos pre deportivos para mejorar los patrones motores fundamentales se conseguirá que los conocimientos se aprendan mas placentemente y de esta manera sean asimilados y recordados mas fácilmente mejorando y elevando los estándares de calidad educativa

### **6.7.3.IMPACTO PEDAGOGICO**

La aplicación de los juegos pre deportivos requiere tener un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales; por lo que esta propuesta bien aplicada y comprendida,

Significara un aporte concreto positivo para la enseñanza inter aprendizaje de los patrones motores fundamentales Sea como herramienta metodológica que garantice mas satisfactoriamente la permanencia del niño en la escuela, sea para redefinir valores y para mejorar la relación y el acoplamiento de los educandos en la sociedad.

En consecuencia el impacto será considerable y de gran importancia ya que el niño se sentirá como dice Cecilia Maireles “ nadie es mas libre en este mundo que aquel que logra vivir la alegría en la libertad, la libertad en la alegría y la libertad y la alegría su diario vivir”

## BIBLIOGRAFIA

- BAUZER MADEIROS Ethel. (1975) juegos de recreación. Ed. Ruy Díaz
- CONCENTRACION DEPORTIVA DE PICHINCHA. (2006) Tercer boletín científico técnico. Primera edición
- CUTRERA Juan Carlos. (1997). Recreación Fundamentos y recursos, Ed. Esta
- FERGUS Hughes (2006) El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. Ed. Trillas
- FRITZEN Silvino José (1990) Juegos Dirigidos. Ed. colección pedagógica grupal
- GOMEZ MESTRE Ulises.(2001) Programa de superación para la enseñanza del atletismo en el nivel escolar . Cuba
- LONDOÑO Alejandro (1990) Dinámicas. Ed. Colección pedagógica grupal
- LEIF, BRUNELLE.( 1978) La verdadera naturaleza del juego- editorial Kapeluz
- MARCILLO PARROLINI. (1995) El libro de los juegos. Tomo III. Ed San Pablo
- MARCILLO PARROLINI. (1995) El libro de los juegos. Tomo II. Ed San Pablo
- MEC. (1995) Manual de cultura física, nivel primario.
- RAIMONDI MIRTA,(1992) Aprender jugando, modulo tres, programa nacional preescolar, el ecuador estudia
- SANCHEZ Díaz William. Planificación curricular cultura física deportes y recreación. Edición 2.ed consorcio jurídico del autor
- TASAYCO LOPEZ William.(2000)Manual practico de educación psicomotriz y física. Segunda edición Lima- Perú
- [www. educación inicial. Com](http://www.educación.inicial.com)
- [www. marianistas. org / juegos/](http://www.marianistas.org/juegos/)
- [www. uideporte. edu. ve/web/pdf](http://www.uideporte.edu.ve/web/pdf)
- [www. efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
- [www. Rincón del vago. Com](http://www.Rincón.del.vago.Com)
- [www.alta vista. Com](http://www.alta.vista.Com)

# **ANEXOS**

## ANEXO N°1

### ARBOL DE PROBLEMAS



**EL JUEGO PREDEPORTIVO COMO HERRAMIENTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES DEL ATLETISMO EN LOS NIÑOS DE LOS SEPTIMOS AÑOS DE EDUCACION BASICA DE LAS ESCUELAS FISCALES MARIA ANGELICA HIDROVO MODELO VELASCO IBARRA, JOSE NICOLAS VACAS. DE LA CIUDAD DE IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2008-2009**



**ANEXO N°2**

**Matriz Categorial**

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSION	INDICADORES	FORMAS DE PREGUNTA	FORMAS DE RESPUESTA
Ejercicio recreativo sometido a reglas antes de realizar una actividad física	Juegos pre deportivos	Juego pre deportivo genérico Juego pre deportivo específico	Simple Complejos	- Cuando usted imparte las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza al inicio de la clase intermedio o al final	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>
Formación de los niños mediante los juegos utilizando una herramienta metodológica	Juegos pre deportivos como medio de formación integral de los niños	Juegos de: ejercicio Simbólico Construcción Reglas Pre deportivos	Simple Compuestos	-Usted en las clases de educación física enseña aplicando juegos pre deportivo	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>
Son habilidades generales, comunes a todo individuo, que partiendo de la propia motricidad natural	Patrones motores fundamentales	Correr Saltar lanzar	Locomotorices : No Locomotrices: Proyecciones	- Cuando usted enseña algún juego pre deportivo dirigido a la enseñanza de los patrones motores fundamentales ofrece apoyo a sus alumnos	<b>Siempre</b> <b>Casi siempre</b> <b>Ocasional</b> <b>Rara vez</b> <b>Nunca</b>

### ANEXO N°3

#### MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO DE LA INVESTIGACION
<p>¿Que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo en los niños de los séptimos años de las escuelas fiscales María Angélica hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás vacas. del cantón Ibarra en el año lectivo 2009?</p>	<p>- Determinar que juegos pre deportivos que utilizan los docentes de cultura física en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo, en los estudiantes de los séptimos años de educación básica de las escuelas fiscales María Angélica hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás vacas. del cantón Ibarra en el año lectivo 2009</p>

## MATRIZ N° 1

### OBJETIVO ESPECIFICOS VS INTERROGANTES

OBJETIVOS ESPECIFICOS	INTERROGANTES
<p>- Diagnosticar si los docentes de cultura física, utilizan juegos pre deportivos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo</p> <p>- Recopilar información sobre juegos pre deportivos como medio de educación para contribuir a la formación integral de los niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas María Angélica Hidrovo, Modelo Velasco Ibarra José Nicolás Vacas. del cantón Ibarra en el año lectivo 2009</p> <p>- Elaborar una guía didáctica de juegos pre deportivos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo</p>	<p>-¿ que juegos pre deportivos utilizan los docentes de cultura física para mejorar el proceso de aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?</p> <p>-¿En que fases del plan de clase, utilizan los docentes los juegos pre deportivos en el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motores fundamentales del atletismo?</p> <p>-¿Existe información suficiente y especializada de los juegos pre deportivos para la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo?</p>

## MATRIZ N° 2

### OBJETIVOS ESPECIFICOS VS CATEGORIAS

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CATEGORIAS
<p>- Diagnosticar si los docentes de cultura física, utilizan juegos pre deportivos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motrices fundamentales del atletismo</p> <p>- Recopilar información sobre juegos pre deportivos como medio de educación para contribuir a la formación integral de los niños de los séptimos años de educación básica de las escuelas María Angélica hidrovo, Modelo Velasco Ibarra, José Nicolás vacas. del cantón Ibarra en el año lectivo 2009</p> <p>- Elaborar una guía didáctica de juegos pre deportivos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los patrones motrices fundamentales del atletismo</p>	<p>Juegos pre deportivos</p> <p>Juegos pre deportivos como medio d formación integral de los niños</p> <p>Patrones motrices fundamentales</p>

**MATRIZ N° 3**  
**CATEGORIAS VS INDICADORES**

CATEGORIAS	INDICADORES
Juegos pre deportivos	<p style="text-align: center;">Simples Complejos</p>
Juegos Pre deportivos como medio de formación integral de los niños	<p style="text-align: center;">Simples compuestos</p>
Patrones motrices fundamentales	<p style="text-align: center;">Locomotorices : No Locomotrices: Proyecciones</p>

**MATRIZ N° 4**  
**CATEGORIAS VS DISTRACTORES**

<b>CATEGORIAS</b>	<b>DISTRACTORES</b>
Juegos pre deportivos	<p style="text-align: center;">Siempre Casi siempre Ocasionalmente Rara vez Nunca</p>
Juegos pre deportivos como medio de formación integral de los niños	<p style="text-align: center;">Siempre Casi siempre Ocasionalmente Rara vez Nunca</p>
Patrones motrices fundamentales	<p style="text-align: center;">Siempre Casi siempre Ocasionalmente Rara vez Nunca</p>

## **ANEXO N°4**

### **FORMULARIO DE ENCUESTAS A DOCENTES**

**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**

**INSTITUTO DE EDUCACION FISICA**

**INTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACION FISICA DE LAS ESCUELAS DE LA CIUDAD DE IBARRA**

#### **ENCUESTA**

**Estimado docente: La presente encuesta, tiene como objetivo recabar información acerca de los patrones motores fundamentales del atletismo a través del juego pre deportivo como herramienta metodológica, recuerde usted que uno de los valores que debe prevalecer siempre en los docentes es la sinceridad, por lo que solicito de la manera mas comedida conteste de manera franca y sincera, y seleccione su respuesta donde usted crea pertinente, ya que el éxito de esta investigación depende de ello. Las opciones para responder son cinco, marque cualquiera de ellas con una x según su criterio.**

#### **INFORMACION GENERAL**

**1-Cual es el titulo de más alto nivel académico que usted posee**

- Bachiller ( )
- Profesor de segunda enseñanza ( )
- Licenciado en educación física ( )
- Doctor ( )
- Magister ( )
- Profesor primario ( )
- Otros ( cual ) ( )

**2-Cuantos años viene laborando en este establecimiento**

- 0-5 ( )
- 6-10 ( )
- 11-15 ( )
- 16-20 ( )

**3-Ha tenido el apoyo suficiente de las autoridades, para asistir a cursos, seminarios, talleres, de educación física**

Siempre	Casi siempre	ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**4-Usted a recibidos cursos de capacitación de juegos pre deportivos para la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**5-¿Usted en las clases de Ed física enseña los deportes a base de juegos predeportivos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**6-¿Según usted en las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos pre deportivos , para serle mas divertido las el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**7-¿según usted en las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos pre deportivos, para serle mas divertido las el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**8-¿según usted en las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos pre deportivos , para serle mas divertido las el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**9-Según usted, en las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática selecciona**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**10- Cuando usted imparte los patrones motores fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos predeportivos los realiza en las siguientes fases.**

Fase inicial	Fase principal	Parte final	Ninguna

**11-Tiene usted información suficiente a cerca de juegos predeportivos, para impartir los patrones motores fundamentales del atletismo en su biblioteca personal.**

Mucho	Poco	Nada

**12-Considera usted muy importante la elaboración de una guía didáctica de los patrones motores fundamentales del atletismo para los profesores de educación física de los principales establecimientos del cantón Ibarra**

Muy importante	Importante	Poco importante	Nada importante

**Gracias por su colaboración**

## ANEXO N° 5

### FORMULARIO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

# Universidad Técnica del Norte

## Facultad de Ciencia y Tecnología

### Instituto de Educación Física

**Estimado estudiante:** La presente encuesta, tiene como objetivo recabar información acerca de los patrones motores fundamentales del atletismo a través del juego pre deportivo como herramienta metodológica, recuerde usted que uno de los valores que debe prevalecer siempre en los estudiantes es la sinceridad, por lo que solicito de la manera mas comedida conteste de manera franca y sincera, y seleccione su respuesta donde usted crea pertinente, ya que el éxito de esta investigación depende de ello. Las opciones para responder son cinco, marque cualquiera de ellas con una x según su criterio.

**1-¿Su profesor en las clases de educación física enseña los deportes a base de juegos pre deportivos ?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**2-Su profesor en las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos pre deportivos, para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**3-¿Su profesor en las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos pre deportivos , para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**4-¿Su profesor en las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos predeportivos, paraqué sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**5-¿Su profesor en las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática selecciona?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**6-¿Su profesor imparte los patrones motores fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos predeportivos los realiza en las siguientes fases?**

Fase inicial	Fase principal	Parte final	Ninguna

Gracias por su colaboración

**ANEXO N°6**

**FICHA DE OBSERVACION**

**Universidad Técnica del Norte**  
**Facultad de Ciencia y Tecnología**  
**Instituto de Educación Física**

**FICHA DE OBSERVACION**

Objetivo: valorar la eficiencia, de la utilización de los juegos pre deportivos, en la enseñanza de los patrones motores fundamentales del atletismo en el proceso enseñanza aprendizaje de las clases de educación física

**1-¿ En las clases de Ed física enseña los deportes a base de juegos pre deportivos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**2- En las clases de educación Física enseña la carrera utilizando juegos pre deportivos , para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**3-¿En las clases de educación Física enseña el salto utilizando juegos pre deportivos , para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**4-¿En las clases de educación Física enseña el lanzamiento de la pelota utilizando juegos pre deportivos , para que sea mas divertido el proceso enseñanza aprendizaje de los educandos?**

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

**5-¿En las clases de educación física, crea los estímulos necesarios para que los estudiantes creen e inventen juegos pre deportivos de acuerdo a la temática selecciona**

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi siempre	Nunca

**6-¿Imparte los patrones motores fundamentales del atletismo en las clases de educación física los juegos pre deportivos los realiza en las siguientes fases**

Fase inicial	Fase principal	Parte final	Ninguna