



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA” EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Física.

AUTORA:

Nuvia Eugenia de la Cruz Rosero

DIRECTOR:

MSc. Jesús León Amable Vinueza

Ibarra, Julio 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la Ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director de Trabajo de Grado Titulado **“Las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de educación general básica de la unidad educativa Víctor Manuel Peñaherrera en el año lectivo 2014 – 2015”**. Trabajo realizado por la señorita. De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Física, Deportes y Recreación.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Jesús León Amable Vinueza

DIRECTOR:

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación constituye el resultado de la constancia y deseos de superación, lo dedico con mucho amor a mis padres, Segundo de la Cruz y Blanquita Rosero por haberme concedido la vida, enseñándome con sacrificio y abnegación a ser una persona de bien, inculcándome en mi los principales valores, el amor, la humildad, la honradez y el respeto a mis semejantes, guiándome siempre por el camino correcto. Ya que gracias a sus sabios consejos he podido realizar mis estudios para llegar a cumplir uno de mis más grandes sueños.

Al gran amor de mi vida, mi esposo, Ricardo Ferigra y a mi amada hija Monserrath Ferigra quienes son la razón de mí vivir, ya que con su amor, comprensión, esfuerzo y apoyo incondicional me motivaron para vencer todas las adversidades que se presentaron en mi vida en el transcurrir este largo camino. Siendo ellos mi pilar fundamental para este gran logro

Finalmente a todos mis maestros y amigas/os que de una u otra manera me apoyaron durante mi formación personal y profesional.

Nuvia

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi fortaleza y darme todo lo que tengo, y no dejarme desquebrantar en los momentos más difíciles

Una vez concluido el presente trabajo, quiero dejar constancia de mi sincero y reconocido agradecimiento a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a sus autoridades y al cuerpo de facilitadores de los diferentes materias, por habernos entregado sus conocimientos científicos, teóricos y prácticos y haber compartido sus valiosas experiencias, lo que nos ha permitido crecer más en el campo educativo.

A mi director de trabajo de grado. Msc. Jesús León, por su ayuda constante e incondicional en la orientación y desarrollo del trabajo de investigación, factor fundamental para culminar con éxito mi propósito.

A la Unidad “Víctor Manuel Peñaherrera” de la Ciudad de Ibarra, a sus autoridades, personal docente en especial al Lic. Henry López y a los estudiantes quienes me abrieron las puertas de la unidad educativa para realizar este trabajo de investigación y poder culminar esta etapa importante de mi vida.

Nuvia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación del problema	4
1.4.1. Unidades de observación.....	4
1.4.2. Delimitación espacial	4
1.4.3. Delimitación temporal.....	5
1.5. Objetivos de la investigación.....	5
1.5.1. Objetivo general	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación.....	5
1.7. Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Fundamentación teórica.....	8
2.1.1. Fundamentación filosófica	9
2.1.1.1. Teoría humanista	9
2.1.2. Fundamentación psicológica.....	11
2.1.2.1. Teoría cognitiva.....	11

2.1.3.	Fundamentación pedagógica	13
2.1.3.1.	Teoría naturalista	13
2.1.4.	Fundamentación sociológica.....	16
2.1.4.1.	Teoría socio-critica.....	16
2.1.5.	Fundamentación axiológica.....	17
2.1.5.1.	Teoría de los valores.....	17
2.1.6.	Fundamentación epistemológica.....	19
2.1.6.1.	Teoría constructivista	19
2.1.7.	Fundamentación legal.....	20
2.1.7.1.	Código de la Niñez y Adolescencia.....	20
2.1.7.2.	Derechos relacionados con el desarrollo	21
2.1.7.3.	Ley de Educación.....	21
2.1.8.	Actividades lúdicas.....	22
2.1.8.1.	Bases lúdicas.....	22
2.1.8.2.	Conciencia lúdica	23
2.1.8.3.	Perspectivas lúdicas	24
2.1.8.4.	Tipos de actividades lúdicas	24
2.1.9.	Juego	26
2.1.9.1.	Definición de juego.....	27
2.1.9.2.	Importancia del juego	27
2.1.9.3.	Teorías del juego	28
2.1.9.4.	Beneficios del juego	28
2.1.9.5.	Caracterización de los juegos	30
2.1.9.6.	Exigencias metodológicas.....	31
2.1.9.7.	Fases de los juegos	32
2.1.9.8.	Desarrollo de los juegos.....	32
2.1.9.9.	Clasificación de los juegos	33
2.1.10.	Juegos individuales.....	34
2.1.10.1.	Juegos para el desarrollo de habilidades.....	35
2.1.10.2.	Juegos para la consolidación de conocimientos	36
2.1.11.	Juegos colectivos.....	36
2.1.11.1.	Juegos para el fortalecimiento de los valores	37

2.1.11.2. Juegos de reacción	38
2.1.12. Coordinación motriz	38
2.1.12.1. Definición	39
2.1.12.2. Factores que intervienen en la coordinación.....	41
2.1.12.3. Proceso evolutivo de la coordinación	41
2.1.12.4. Pruebas de identificación de coordinación motriz	42
2.1.12.5. Actividades para desarrollar la coordinación.....	43
2.1.13. Tipos de coordinación	44
2.1.13.1. Coordinación dinámica general.....	45
2.1.13.2. Coordinación óculo manual.....	45
2.1.13.3. Coordinación óculo pédica	46
2.1.13.4. Coordinación óculo – motriz o segmentaria	46
2.2. Posicionamiento teórico personal	47
2.3. Glosario de términos	49
2.4. Interrogantes de Investigación	53
2.5. Matriz categorial.....	54
CAPÍTULO III.....	55
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1. Tipos de investigación.....	55
3.1.1. Investigación bibliográfica	55
3.1.2. Investigación descriptiva	55
3.1.3. Investigación de campo	55
3.1.4. Investigación propositiva	56
3.2. Métodos de investigación.....	56
3.2.1. Método histórico - lógico	56
3.2.2. Método inductivo	56
3.2.3. Método deductivo.....	57
3.2.4. Método analítico.....	57
3.2.5. Método sintético	57
3.2.6. Método estadístico	57
3.3. Técnicas e Instrumentos	58
3.3.1. Observación.....	58

3.3.2.	Encuesta	58
3.3.3.	Instrumentos	58
3.4.	Población y muestra.....	58
3.4.1.	Población	58
3.5.	Muestra	59
CAPÍTULO IV.....		60
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	60
4.1.	Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera	60
4.2.	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación estudiantes de la UE “Víctor Manuel Peñaherrera”	71
CAPÍTULO V.....		84
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	84
5.1.	Conclusiones.....	84
5.2.	Recomendaciones	84
5.3.	Respuesta a las preguntas de investigación	85
CAPÍTULO VI		87
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	87
6.1.	Título de la propuesta	87
6.2.	Justificación e importancia	88
6.3.	Fundamentación de la propuesta.....	89
6.3.1.	Fundamentación epistemológica.....	89
6.3.1.1.	Teoría constructivista	89
6.3.2.	Fundamentación sociológica.....	91
6.3.2.1.	Teoría socio crítica	91
6.3.3.	Fundamentación axiológica.....	91
6.3.3.1.	Teoría de los valores.....	91
6.3.4.	Fundamentación psicológica.....	93
6.3.4.1.	Teoría cognitiva.....	93
6.3.5.	Técnicas de desplazamientos coordinativos	93
6.3.5.1.	Salto con obstáculos	93

6.3.5.2.	Carrera.....	93
6.3.5.3.	Giros	94
6.3.5.4.	Marcha	94
6.3.6.	Características del manual didáctico.....	94
6.4.	Objetivos	95
6.4.1.	Objetivo general	95
6.4.2.	Objetivos específicos	95
6.5.	Ubicación sectorial y física	96
6.6.	Desarrollo de la propuesta	97
6.6.1.	Introducción.....	98
6.6.2.	¿Cómo utilizar este manual?.....	99
6.6.3.	Beneficios del juego	99
6.6.4.	Objetivos	100
6.6.5.	Material necesario.....	100
6.6.6.	Juegos de coordinación dinámica general	100
6.6.7.	Juegos de coordinación óculo - manual.....	127
6.6.8.	Juegos de coordinación óculo - pédica	145
6.7.	Impactos	154
6.7.1.	Impacto social	154
6.7.2.	Impacto educativo	154
6.7.3.	Impacto deportivo.....	155
6.8.	Difusión	155
6.9	Bibliografía	156
Anexos	159
Anexo N° 1:	Árbol de problemas.....	160
Anexo N° 2:	Matriz categorial	161
Anexo N° 3:	Matriz de coherencia.....	162
Anexo N° 4:	Encuesta.....	163
Anexo N° 5:	Ficha de observación.....	166
Anexo N° 6:	Fotos de la investigación	168

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Los juegos en las clases de Cultura física	61
Gráfico N° 2: Clase de juegos que realiza	62
Gráfico N° 3: Actividades lúdicas que realiza con mayor frecuencia.....	63
Gráfico N° 4: Coordinación y actividades lúdicas.....	64
Gráfico N° 5: Juegos favoritos de los estudiantes.....	65
Gráfico N° 6: Actividades lúdicas mejora la actitud del estudiante.....	66
Gráfico N° 7: Espacios adecuados para la cultura física.....	67
Gráfico N° 8: Utiliza implementos para hacer más divertida la clase	68
Gráfico N° 9: Actividades lúdicas potencian coordinación motriz.....	69
Gráfico N° 10: Elaborar una guía de actividades lúdicas	70
Gráfico N° 11: Maneja adecuadamente el balón de basquetbol	71
Gráfico N° 12: Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos	72
Gráfico N° 13: Mantiene el equilibrio en situaciones emocionales.....	73
Gráfico N° 14: Coordina los lanzamientos con los aros	74
Gráfico N° 15: Autopercepción para conservar su integridad física	75
Gráfico N° 16: Realiza saltos coordinados a través de los aros	76
Gráfico N° 17: Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos	77
Gráfico N° 18: Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad	78
Gráfico N° 19: Realiza actividades que impliquen saltos	79
Gráfico N° 20: Realiza con eficacia desplazamientos.....	80
Gráfico N° 21: Maneja coordinadamente sus manos.....	81
Gráfico N° 22: Adapta la carrera y el salto ante obstáculos.....	82
Gráfico N° 23: Coordina brazos y piernas en carrera	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 2: Población	59
Tabla N° 3: Realiza juegos en las clases de Educación física.....	61
Tabla N° 4: Clase de juegos que realiza	62
Tabla N° 5: Actividades lúdicas que realiza con mayor frecuencia.....	63
Tabla N° 6: Coordinación y actividades lúdicas	64
Tabla N° 7: Juegos favoritos de los estudiantes	65
Tabla N° 8: Actividades lúdicas mejora la actitud del estudiante	66
Tabla N° 9: Espacios adecuados para la cultura física	67
Tabla N° 10: Utiliza implementos para hacer más divertida la clase.....	68
Tabla N° 11: Actividades lúdicas potencian coordinación motriz	69
Tabla N° 12: Elaborar una guía de actividades lúdicas.....	70
Tabla N° 13: Maneja adecuadamente el balón de basquetbol.....	71
Tabla N° 14: Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos ..	72
Tabla N° 15: Mantiene el equilibrio en situaciones emocionales	73
Tabla N° 16: Coordina los lanzamientos con los aros.....	74
Tabla N° 17: Autopercepción para conservar su integridad física	75
Tabla N° 18: Realiza saltos coordinados a través de los aros	76
Tabla N° 19: Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos.....	77
Tabla N° 20: Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad	78
Tabla N° 21: Realiza actividades que impliquen saltos.....	79
Tabla N° 22: Realiza con eficacia desplazamientos	80
Tabla N° 23: Maneja coordinadamente sus manos	81
Tabla N° 24: Adapta la carrera y el salto ante obstáculos	82
Tabla N° 25: Coordina brazos y piernas en carrera	83

RESUMEN

La investigación se centra en la importancia de emplear las actividades lúdicas. Este tipo de actividades son de gran utilidad como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en el campo educativo. La utilización de estas estrategias son importantes, tanto en el ámbito educativo como deportivo, ya que ayudan en el desarrollo del ser humano. El objetivo general fue determinar de qué manera las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la coordinación. Puesto que se pudo determinar múltiples problemas de coordinación que sufren los estudiantes de hoy en día, los cuales afectan un buen desarrollo físico y mental de los adolescentes. La población en estudio estuvo constituida por un docente de educación física y ochenta estudiantes de los décimos años de educación general básica de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera". La investigación se enmarca dentro del campo documental y bibliográfico. Para la descripción detallada de la información obtenida se utilizó la metodología descriptiva. Se aplicó como instrumento de recolección de información aplicando la ficha de observación y la técnica de la encuesta de las actividades lúdicas a los estudiantes. Además el tipo de investigación está enmarcada en la modalidad de campo, pues se recolectó información de primera mano directamente en el lugar de los hechos, para una mejor comprensión del problema. Después de obtener los resultados, se analizó la problemática existente en la Institución Educativa, y se pudo concluir que los estudiantes tienen dificultades para mejorar su coordinación. A partir de este resultado se propone un manual didáctico de las actividades lúdicas cuya finalidad es contribuir al mejoramiento de la coordinación. Determinado el problema existente, se consideró que las actividades lúdicas, como los juegos son un ente motivador en los y las estudiantes, por lo cual se utilizó las diferentes tipos de actividades modernas e innovadoras que contribuyan a mejorar la coordinación, todo lo cual tiene una repercusión directa en el ámbito psicológico, social y académico en el cual está inmerso, pues los conocimientos en esta ciencia aportan sustancialmente al mejoramiento de la coordinación de los estudiantes para mejorar su calidad de vida. Se recolectó una infinidad de actividades que en los últimos años han adquirido relevancia en el ámbito de la cultura física como estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje, especialmente en el aspecto de la coordinación, con los cuales se incrementa el nivel de manejo de elementos motores, psicológicos y neurológicos indispensables en el desarrollo integral.

Palabras clave: Actividades lúdicas, coordinación, Desarrollo físico, Cultura física, currículo.

ABSTRACT

This research is focused on the importance of using recreational activities. They are useful as a teaching and learning strategy in our educational field. The use of these strategies is important in the education as sports field as they help in their development. The general objective was to determine how recreational activities improve coordination. Since it determines multiple coordination problems of students, it could affect for a good physical and mental development of adolescents. The study population was a physical education teacher and eighty students from tenth year of basic general education at Unidad Educativa "V́ctor Manuel Peñaherrera ". This research was documentary and bibliographic. Descriptive methodology was used for the detailed description of the information obtained. An instrument for collecting information was the test of coordination and leisure survey as technique. Besides, the type of this research was field, as it was collected first-hand information directly in the scene for a better understanding of the problem. After obtaining the results, the existing problems were analyzed in the educational institution, and it was concluded that the students have difficulties to improve their coordination. From this result, it is proposed a teaching manual with recreational activities whose purpose is to contribute to improve coordination. Determined the problem, it was considered that recreational activities like games are a motivating agents for the students, so different types of modern and innovative activities to improves coordination were used, using all of them, they have direct impact on the psychological, social and academic field where it is immersed, substantially to enhance their quality of life. A great quantity of activities, the last years, they have acquired relevance in the field of physical culture as teaching strategies of teaching and learning, especially in the coordination which increases the psychological, neurological and motor level indispensable in comprehensive development management.

Key words: Leisure activities, coordination, Physical Development, Physical Culture curriculum

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación está enfocado en reconocer la influencia de las actividades lúdicas, en el desarrollo de la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de educación general básica de la unidad educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014 – 2015 de la ciudad de Ibarra

Dentro de este contexto, se tomó en cuenta la evolución y dinámica del problema identificado, situación que permitió reconocer el beneficio de incluir la práctica de actividades lúdicas en el mejoramiento de la coordinación motriz del adolescente, proponiendo un cambio de enfoque de las actividades psicopedagógicas y educativas que tienen lugar en las clases de educación física, contribuyendo así con el mejoramiento integral del individuo, desde un trabajo grupal.

Lo descrito resalta la importancia de mejorar las capacidades motrices de los estudiantes, considerando que un desarrollo adecuado, facilitará la práctica de deportes y otras actividades físicas, creando un hábito saludable en los adolescentes. Con el propósito de cumplir con esto, se encontró apropiado establecer la relación teórica que existe entre las actividades lúdicas y un nivel adecuado de coordinación motriz.

Para cumplir con lo descrito, se dividió la investigación en seis capítulos o apartados, cada uno dedicado a un aspecto específico, esto con la finalidad de presentar el contenido de manera ordenada y coherente, facilitando su comprensión:

Capítulo I: Contiene una descripción detallada del problema de investigación, donde se encuentra los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación del problema, unidades

de observación, objetivos de investigación justificación, y las condiciones que determinaran la factibilidad de la aplicación.

Capítulo II: Corresponde a la fundamentación o recopilación de las bases teóricas, que conformaron el marco teórico de la investigación, este contenido desarrollado, en función de las variables, permitió direccionar la consecución de cada una de las etapas del trabajo propuesto, otorgándole validez y coherencia.

Capítulo III: Presenta la metodología de la investigación, donde se describe el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos empleado para recolectar la información, considerada como adecuada de los segmentos de población, involucrados en la dinámica del problema identificado.

Capítulo IV: Contiene el análisis e interpretación de los resultados, obtenidos a través de las técnicas e instrumentos establecidos, en la etapa previa, para lo cual se hizo de cuadros y gráficos estadísticos de fácil comprensión e interpretación para el investigador y los interesados en los resultados de la investigación propuesta.

Capítulo V: Exhibe las conclusiones y recomendaciones de la investigación, así como la respuesta a los interrogantes derivadas de los objetivos específicos.

Capítulo VI: Detalla todos los elementos que forman parte de la propuesta alternativa, título, fundamentación teórica, objetivos, ubicación sectorial y física, actividades lúdicas a ejecutar, impactos y mecanismo de difusión.

Bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Las actividades lúdicas se encuentran presentes en la humanidad desde sus inicios, a ellas se les atribuye la adquisición de los primeros saberes prácticos producto de la experimentación, en la primera infancia. Considerando que al jugar, el niño establece un lugar de encuentro consigo mismo, donde es capaz de conocer su cuerpo y como este funciona y reacciona ante diferentes estímulos, además con su ejecución promueve el desarrollo creativo y la capacidad de expresarse y fomentar relaciones sociales.

Es así que dentro del aspecto social, el juego o actividades lúdicas, se caracterizan por ser el principal recurso que facilita la consolidación de las habilidades sociales, al promover un crecimiento holístico integral, necesario para insertarse en la sociedad de forma adecuada. Este aporte garantiza que el niño o niña, crezca conociéndose y aceptándose, dentro de un ambiente de amplio equilibrio emocional. En la historia educativa diferentes autores “han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con los estudiantes muchas experiencias de aprendizaje” (Montesori M, 2010, pág. 34).

El juego se desarrolló a través de una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante aprendió a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a intereses y necesidades inmediatas, y se preparó para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva.

Al ubicarse la educación en el desarrollo histórico del país, se ha trabajado el juego en un inicio, no como período didáctico, sino como técnica aplicándolo en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semi dirigidos, poco después; el juego por su importancia, se ubicó como Período Didáctico llamado: Juego, Trabajo, planificando el momento con preguntas previas a los estudiantes sobre lo que desean trabajar, distribución en las áreas o rincones (biblioteca, construcción, dramatización, ciencia, plástica, entre otras.) para que trabajen según sus intereses, culminando con la evaluación de lo que han realizado en cada área seleccionada.

La coordinación motriz es el desarrollo básico del ser humano ya que intervienen todo tipo de movimientos coordinativos en todas las etapas de su vida, brindándole la oportunidad de cultivar sus facultades, también aumenta su habilidad, cobra confianza en sí mismo.

Al revisar lo anterior se da el caso que, al trabajar con Juegos, se necesita saber si estas actividades lúdicas responden favorable o desfavorablemente en los aprendizajes de los estudiantes del Colegio Nacional "Víctor Manuel Peñaherrera".

Este trabajo propone una manual de actividades lúdicas para mejorar la coordinación de los estudiantes y de esta manera guiar la labor educativa del docente para para facilitar la formación del niño/a en toda su dimensión.

1.2. Planteamiento del problema

El actual contexto educativo, como resultado de la evolución social y la globalización, se ha visto sometido a los nuevos recursos tecnológicos, que contribuyen en el crecimiento del sedentarismo, la apatía por realizar cualquier actividad física y el decreciente desempeño de las capacidades

motrices, como resultado de la falta de ejercicios y actividades que contribuyan, en su perfeccionamiento, considerando que la coordinación motriz es la base para futuros aprendizajes de mayor complejidad.

Al interior de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, el panorama obedece a las características expuestas, provocando un limitado desarrollo de la coordinación motriz, ante el inadecuado uso de las actividades lúdicas, especialmente en los estudiantes de décimo año de educación general básica, al tratarse de adolescentes que debido a su edad y condiciones psicológicas, se muestran alejados de la práctica deportiva, repercutiendo enormemente, en la consolidación de habilidades, capacidades y destrezas relacionadas, con el aspecto motriz.

Dentro de este contexto, otras de las causas que dan lugar, a la presencia de este problema y sus manifestaciones, es la presencia de material didáctico inadecuado para trabajar en coordinación motriz, con los estudiantes, situación que convierte a las clases de educación física, en espacios inespecíficas e improvisados, donde no se trabaja, en función de objetivos concretos y específicos.

A esto le suma el apego que los adolescentes muestran a las nuevas tecnologías, fenómeno que ha convertido a los estudiantes, en seres sedentarios y apáticos, carentes de interés y motivación por acudir a las clases de educación física, limitando significativamente las oportunidades de mejorar su motricidad, específicamente en el campo de la coordinación, al tratarse de una habilidad que permite que todo individuo, realice actividades cotidianas como correr, saltar, bailar, etc.

Lo expuesto pone en evidencia la falta de conocimiento que tienen los docentes de la asignatura de educación física sobre los beneficios que la inclusión de las actividades lúdicas provoca, en el proceso de enseñanza aprendizaje sobre todo en la consolidación, de la coordinación motriz,

contribuyendo en la erradicación del bajo desempeño en este aspecto, por parte de los estudiantes de los décimos años.

En síntesis es posible afirmar, que en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, existe un escaso desarrollo, en la coordinación motriz de los estudiantes, como resultado de varios factores que limitan su evolución y aprendizaje, especialmente en las clases de educación física. Es con base a lo expuesto, que existió la necesidad de desarrollar una guía de actividades lúdicas, dirigida a todos los actores del proceso educativo, concretamente a quienes son responsables, de trabajar en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye la inadecuada utilización de las actividades lúdicas influye en el Bajo nivel de coordinación motriz en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, en el año lectivo 2014 - 2015, de la ciudad de Ibarra?

1.4. Delimitación del problema

1.4.1. Unidades de observación

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera de Ibarra con los estudiantes de los décimos años de educación general básica.

1.4.2. Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” ubicado en la ciudadela la Victoria de ciudad de Ibarra

1.4.3. Delimitación temporal

Durante el año lectivo 2014 – 2015

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar cómo las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar que actividades lúdicas realizan los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”
- Determinar el nivel de coordinación motriz que poseen los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “ Víctor Manuel Peñaherrera”
- Elaborar una propuesta alternativa.

1.6. Justificación

El ser humano desde su nacimiento atraviesa una serie de etapas de transición, donde tiene lugar la evolución de sus capacidades y habilidades, producto de la interacción constante del individuo con el entorno y los diferentes estímulos que este ofrece, donde a través de la experimentación es capaz de aprender y crecer cognitivamente y físicamente. Dentro de esta realidad es importante destacar que la niñez es la fase donde la curiosidad, se convierte en el primer camino y recurso de aprendizaje significativo.

Por consiguiente al consolidarse las actividades lúdicas como la base del aprendizaje, el contexto educativo está obligado a incluir su ejecución como medida que garantice el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, en la actualidad cada vez es menor el número de docentes, que recurren al juego como mecanismo de enseñanza, desconociendo sus múltiples aportes, en el campo de la maduración física, cognitiva, emocional y social, convirtiéndose en el principal estímulo para alcanzar un crecimiento integral en el estudiante.

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa.

En síntesis las actividades lúdicas se convierten en estrategias activas para mejorar el ambiente de aula y establecer una metodología más dinámica y abierta, donde el estudiante cuenta con las condiciones necesarias para desarrollar competencias específicas, en todas las áreas del desarrollo individual integral de todos los individuos. Esto gracias a su versatilidad y adaptabilidad, que permite sea empleado para tratar distintos temas dentro del aula, a cualquier edad y con expectativas que varían desde lo intelectual, a lo físico y emocional.

Por lo antes expuesto, se consideró relevante investigar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación en los estudiantes de los décimos años de educación general básica del Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera, reconociendo que se trata de un aspecto clave para alcanzar un mayor desempeño de los estudiantes en las clases de educación física, brindado un aporte significativo a los siguientes sectores:

A los docentes les sirve como diagnóstico y como guía de orientación sobre la importancia del juego y los beneficios que se pueden obtener en el aprendizaje de los estudiantes, si se utiliza adecuadamente como estrategia didáctica.

Los beneficiarios de esta investigación van a ser los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, ya que les permitirá disfrutar de nuevos juegos, variados y bien organizados, con la participación directa de sus docentes y no sólo como una forma de pasar el receso de clase.

El Colegio Nacional Víctor Manuel Peñaherrera contara con un material de guía que les permita darse cuenta del trabajo que están realizando los docentes y como base para promover capacitaciones o bibliografía que ayude a los docentes a seguir mejorando su desempeño.

La Universidad Técnica del Norte como institución formadora de Licenciados en Educación Física, contará con un documento que fundamenta el desarrollo de la teoría y práctica de los juegos en la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera en general, que genere expectativas y apertura a nuevas investigaciones relacionadas con el tema, así como, al equipo investigador que le permitió fortalecer los conocimientos adquiridos en el proceso de investigación y llevar nuevas ideas y estrategias en su formación para el trabajo en Educación.

1.7. Factibilidad

El este trabajo es factible de realizar por cuanto se cuenta con bibliografía especializada, textos, la apertura de las autoridades para realizar dicha investigación y los recursos suficientes por parte de la autora para llegar a la culminación de la investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

Esta investigación se fundamenta en las diferentes corrientes pedagógicas existentes y aplicables de acuerdo a las condiciones de los estudiantes y las personas que la utilizarán. A continuación se resumen las principales fundamentaciones que tienen que ver directamente con el problema que se investiga.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los estudiantes incluyen en su juego nacen de la propia naturaleza epistemológica del ser humano, por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego de gran potencialidad para desarrollar la coordinación motriz.

El juego nunca dejara de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez y adolescencia. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones y proposiciones al juego en todo ser humano es normal.

El ser humano juega por instinto, por fuerza interna que le obliga a moverse de acuerdo a las necesidades del juego, por necesidad interior, por mandato, orden o compulsión interior. Es necesario recordar que el ser humano juega porque es esencialmente activo y sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental y emocional.

2.1.1. Fundamentación filosófica

2.1.1.1. Teoría humanista

El conocimiento es logrado a partir de la acción, es decir que implica favorecer la interacción del sujeto con su entorno, aprender supone desarrollar capacidades intelectuales nuevas que hacen posible la comprensión y la creación. La mejor forma de promover el paso de un desarrollo a otro es mediante la experiencias del aprendizaje activo. Lo que pedagógicamente implica brindar la oportunidad de observar, manipular, experimentar, que se planteen interrogantes y traten de buscar sus propias respuestas.

Dentro de la configuración de la ciencia educativa, no se puede dejar de lado la consideración reflexiva y fundamental de la filosofía, la cual muchas veces se ha quedado en el olvido y se le ha considerado letra muerta como filosofía de la educación, sin tomar en cuenta la contribución de la misma en el amplio campo de interconexiones de la cosmovisión, la gnoseología, la lógica y la sociología, todas ellas fundamentales para hacer del acto educativo un seguro paso hacia la consecución de un ser humano más consciente, reflexivo, responsable y dueño de valores indispensables para una eficaz convivencia con sus semejantes.

Como se puede ir percibiendo, el modelo de educación que propongo sólo será rentable cuando las bases antropológicas estén bien puestas, es decir, cuando se formen ciudadanos de modo integral: atendiendo a lo que define al ser humano, tanto en sus componentes esenciales (dimensión psíquica, con sus funciones racionales, y dimensión somática, con sus necesidades corporales) como en sus dimensiones relacionales: solidaridad, dependencia, servicio, cuidado, etc., (Chirinos, 2010, pág. 36).

El adolescente es el sujeto objeto de la educación, un ser humano, una persona con derechos a saber-hacer-ser, partiendo del humanismo como base prioritaria del desarrollo de la personalidad. Consideradas como necesidades básicas para la adecuada supervivencia en la etapa más importante de su vida.

La espiritualidad y el respeto a ellos como miembros activos de la comunidad con una capacidad intelectual, amplia para aprender y formar su conducta frente al futuro que lo espera. La familia y la institución educativa estimularán a los adolescentes, proporcionándoles oportunidades para el desarrollo de su creatividad, independencia y condiciones para el ejercicio de las mismas, con el objeto de que desarrollen sus propias ideas y lo más importante vayan auto desarrollándose como personas alegres, sanas e inteligentes.

La filosofía humanista no puede estar lejos de la consideración que genera la puesta en marcha de habilidades y destrezas del ser humano, haciendo que su campo de acción sea la de intervenir en sus necesidades de la forma más rápida posible y se basa en la acción social y humanizadora, que genera el acto pedagógico del educador con miras a la superación y desarrollo integral del estudiante.

El ser humano para ser tal, debe desarrollarse simultáneamente en un plano individual y uno social. Los dos interrelacionados íntimamente, pero con características propias, conforman la personalidad de ser en formación.

En lo individual, cada uno tiene una carga genética determinada, que condiciona grandemente su futuro. Sin embargo, para que se pueda desarrollar, como todo ser vivo requiere un medio adecuado, como lo es el medio social y principalmente la institución educativa.

Las diferentes tendencias del pensamiento, creencias, opiniones, entorno cultural, influyen en las decisiones y en las acciones de los docentes, de forma que estructuran y organizan su mundo profesional, estableciendo pautas para que el adolescente asuma un protagonismo en cuanto a la participación activa de organización de sus tareas, sus relaciones, su autonomía y colaboración.

Si bien el enfoque humanista, sus principales referentes teóricos y metodológicos en el trabajo clínico de la psicología, el papel que ha desempeñado en el escenario educativo al aportar sus principios sobre los aspectos socio afectivos es importante.

Unos y otros seres activos que aprenden mediante su enfrentamiento con situaciones problemáticas que surgen en el curso de las actividades que han merecido su interés. El pensamiento constituye para todos un instrumento destinado a resolver los problemas de la experiencia y el conocimiento es la acumulación de sabiduría que genera la resolución de esos problemas (Dewey, 2011, pág. 10).

Lo descrito demuestra que el Humanismo sustituye lo religioso por la reflexión filosófica con supuestos racionales, en la que considera al hombre con una idea humana, verdadera e integral, en esencia el ser humano aprende con la experiencia, la imitación, la repetición de conductas o modelos

2.1.2. Fundamentación psicológica

2.1.2.1. Teoría cognitiva

El desarrollo de esta línea cognitiva fue una reacción contra el conductismo de Watson, Holt y Tolma. El individuo actúa por deseo, para alcanzar ciertas metas. Desde el punto de vista intelectual, jugando los

niños aprenden, porque detienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer ciertos errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas.

Es el principal exponente del desarrollo cognitivo. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madurez. Mantiene en primer lugar, que el organismo humano al igual que los otros entes biológicos, tiene una organización interna característica en el segundo término, que esta organización interna es responsable del modo único de funcionamiento del organismo, el cual es invariante; en tercer lugar sostiene que, por medio de las funciones invariantes el organismo adapta sus estructuras cognitivas (Zapata & Aquino, 2012, pág. 45).

Cuando la persona nace, tiene todo un potencial de posibilidades, lleva en las muchas promesas, pero esas promesas serán vanas sino reciben del medio humano y físico un conjunto suficientemente rico de estímulos de todo tipo.

Pone énfasis de entender e interpretar el comportamiento del ser humano esta información da entender pensamientos procesados, transferidos dentro de significados o patrones y combinan para formar juicios sobre el comportamiento y el nivel de madurez .

La actividad lúdica corresponde a una actividad, que no tiene otra finalidad que promover el establecimiento de espacios de diversión, donde los individuos tengan la capacidad de experimentar sobre sus competencias y habilidades, en relación directa con el medio, en función de los estímulos que este provee (Wallon, 2010, pág. 5).

Es evidente que las actividades lúdicas corresponden, a todos los espacios propuestos y dispuestos por el ser humano para aprender, a

través de la interacción constante con el medio, donde además de desarrollar el componente físico, existe la oportunidad de fortalecer las competencias sociales y disfrutar, proporcionado a los jugadores o ejecutantes de momentos de alegría y diversión invaluable, sumamente positivos para el crecimiento integral de todo individuo, a cualquier edad.

Dentro de este contexto es indispensable destacar que el juego, al igual que cualquier otra actividad requiere de motivación, para que se sienta en confianza y en capacidad de cumplir con todas las actividades propuestas, de manera que la participación sea constante y contribuya en la consolidación de los objetivos planteados por el docente, considerando la edad y requerimientos físicos de los participantes.

La falta de motivación implica fracaso escolar, y a la vez, la sensación repetida de fracaso escolar lleva a una falta de motivación", lo que hemos de hacer es actuar ya desde la educación infantil para evitar que aparezca este patrón de falta de motivación (Fernández, 2014, pág. 133).

Lo señalado por el investigador, lleva a la reflexión que la falta de conocimiento en los primeros años de aprendizaje del estudiante, más tarde no le permite desarrollarse en el área, ocasionando desmotivación en el mismo.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

2.1.3.1. Teoría naturalista

El naturalismo es una posición filosófica que sostiene que todo lo que existe es natural, que es parte del espacio. En esta teoría la educación se concibe como un proceso natural de desarrollo del individuo, de manera que el trabajo de aprendizaje contemple los estímulos del medio y los emplee como recursos didácticos y metodológicos con amplia capacidad

de convertir a la acción de aprender, en un proceso significativo de mayor amplitud, donde se promueva la evolución integral del individuo.

Al tratarse al tema educativo dentro del naturalismo es necesario reconocer el impacto del medio sobre el crecimiento del individuo, en un eje holístico integral con la presencia de una conducta asertiva, libre de pensamiento crítico, de manera que sea el quien tenga la potestad de direccionar sus esfuerzos en la búsqueda de mejores oportunidades que contribuyan en el perfeccionamientos de sus capacidades y habilidades innatas (Roussau, 2012, pág. 54).

Con base a lo expuesto es importante reconocer que el naturalismo busca fortalecer un modelo de aprendizaje, donde el principal facilitador del proceso de enseñanza, sean los recursos del medio como elementos propicios para que el niño experimente y logre adquirir la mayor cantidad de conocimientos, sin la necesidad de incluir productos elaborados.

En síntesis esta educación aspira también a formar a la persona en un ente social y crítico, con capacidad para discernir ente lo correcto e incorrecto, buscando que sea capaz de tomar las mejores elecciones, en beneficio de su normal desarrollo físico y biológico. En este sentido se consideran a las actividades lúdicas como un recurso de gran importancia y validez, en la tarea de perfeccionar la ejecución de los movimientos motrices y las habilidades sociales.

Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual (Gómez, 2011, pág. 149).

Es necesario poner en práctica las actividades lúdicas para estimular el desarrollo motor del ser humano de manera simultánea con la evolución social y emocional, de manera que su formación y crecimiento está encaminada al campo de lo holístico – integral. Donde el principal camino para garantizar la adquisición de conocimientos de forma significativa es la experimentación basada en el juego, reconociendo que al contar con un ambiente saludable y lleno de positivismo.

La diferencia puede parecer sutil, pero sustenta grandes implicaciones pedagógicas y educativas. Por ejemplo, aplicado al aula con estudiantes, desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así. El proceso del aprendizaje prima sobre el objetivo curricular, no habría notas, sin cooperación.

Por el otro lado y también en ejemplo, desde la instrucción se elegiría un contenido a impartir y se optimizaría el aprendizaje de ese contenido mediante un método y objetivos fijados previamente, optimizando dicho proceso. En realidad, hoy en día ambos enfoques se mezclan, si bien la instrucción del aprendizaje toma más presencia en el sistema educativo.

Como figuras claves del construccionismo podemos citar a Jean Piaget, Vygotsky, y se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, Vygotsky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento.

El individuo posee la capacidad de adquirir todo tipo de saberes para potenciar y perfeccionar las habilidades, competencias destrezas que son

innatas en el ser humano, reconociendo que se trata de condiciones necesarias para desarrollarse con éxito, en todos los aspectos de la vida cotidiana, con la presencia de una conciencia social, que garantice la presencia de un comportamiento asertivo, en todas sus acciones (Dávila, 2013, pág. 18).

En resumen es evidente que el naturalismo busca promover en el ambiente educativo, la creación de un espacio abierto, libre de restricciones donde el niño o el estudiante, sea el artífice de su propio conocimiento, destacando la necesidad de incluir actividades dinámicas como el juego para garantizar la efectividad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.1.4. Fundamentación sociológica

2.1.4.1. Teoría socio-crítica

La teoría educativa se refiere a un hecho social, que se ha desarrollado en torno al estudiante y a la sociedad; que requieren explicaciones de causalidad o como actividades lúdicas susceptibles de ser comprendidos y no necesariamente explicados, lo cual exige una postura que implica la intersubjetividad, la re flexibilidad y la descripción la singularidad y la diversidad primero que la universalidad.

La Teoría socio crítica, se centra en el revelar inconsistencias y contradicciones en el juego, la transformación por medio de una acción comunicativa y la formación grupos de estudiantes para realizar procesos de reflexión crítica y creando espacios para el debate, la negociación y el consenso.

La concepción socio-crítica, denominada también modelo crítico o pedagogía crítica racional americana, que pretende una re contextualización socio- crítico del currículo, representa sobre todo por:

Giroux, Apple, Pinar. Para la perspectiva crítica, el currículo es una construcción social y como también tal, subsidiaria del contexto histórico, los intereses políticos, las jerarquías y la estratificación social y los instrumentos de control y presión ejercida por distintos grupos.

La educación no es un hecho social cualquiera, la ocupación de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierten en un hecho social central., con la suficiente identidad como para construir el objeto de una reflexión sociológica específica (Hinojal, 2010, pág. 28).

Todo niño nace en una familia cuya situación social, económica y cultural ejerce una gran influencia en su desarrollo condiciona en gran parte su crecimiento físico, intelectual y socio afectivo. Es inevitable, por consiguiente, que las diferencias en el ambiente familiar tengan repercusiones fundamentales en la educación

2.1.5. Fundamentación axiológica

2.1.5.1. Teoría de los valores

El cambio de comportamiento procede al cambio de actitud, de manera que primero debemos cambiar el comportamiento enseñando por uno más apropiado.

Cada uno de estos valores es un conjunto abstracto de concepto que puede ser difícil de entender para algunos niños. Más aun; incluso aunque puedan definir el valor en sí, pueden no tener habilidades necesarias para poner en práctica. Por esta razón hemos identificado cada valor con comportamientos que puedan ser observados, de manera que cada niño pueda aprender cómo hacer lo que se le pide (Unicell, 2015, pág. 14).

Hay manera para que los niños aprendan comportamientos que puedan ayudarles a sintetizar los valores. Para convertirse en un buen ser humano.

Según la teoría axiológica todo juego tiene un principio, un camino y una meta cuando sabemos que esto conocemos que tenemos una identidad y cuando no está claro los principios y metas se llama debilidad del estudiante y estos son ignorancia, desinformación.

La pedagogía práctica de la enseñanza de valores es muy clara, no hay que prestar atención exclusiva al almacenamiento de información, debemos abandonar la parcelación intelectual, ya que el ser humano es uno y se define no solo por lo que sabe, sino principalmente por lo que es y por lo que decide libremente, se define por los sentimientos que abrigan tu corazón, por sus compromisos y por las verdaderas motivaciones que determinan su acción, por los principios rectores de su vida (Pereira, 2012, pág. 113).

Habla de una pedagogía con dimensión interdisciplinar e integradora del ser humano En la identidad humana columna vertebral del ser humano podemos saber hacia dónde voy; qué sentido tiene la vida cual es la meta, la cual permite planificar, programar, que método, estrategia se va a emplear para alcanzar el objetivo.

Todo lo existente tiene un principio, un camino y una meta cuando sabemos que esto conocemos que tenemos una identidad y cuando no está claro los principios y metas se llama debilidad humana y estos son ignorancia, desinformación.

En la identidad humana columna vertebral del ser humano podemos saber hacia dónde voy; qué sentido tiene la vida cual es la meta, la cual permite planificar, programar, que método, estrategia se va emplear para alcanzar el objetivo. Evalúa como está marchando, en que está fallando,

pide consejo y cuando alcanzara el éxtasis de los valientes la calidad de la vida plena.

2.1.6. Fundamentación epistemológica

2.1.6.1. Teoría constructivista

La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Por el contrario, la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano unos contenidos, método y objetivos en el proceso de enseñanza.

Es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El constructivismo asume que nada viene de la nada. Es decir que conocimiento previo da conocimiento a un conocimiento nuevo (Méndez, 2013, pág. 3).

Para poder aportar de manera importante con los estudiantes en el aprendizaje hay que realizar un gran trabajo tanto grupal con individual para poder detectar cuáles son los problemas coordinación, de conducta porque también puede haber maltrato intrafamiliar o escolar y de esa manera el estudiante pone en juego sus conocimientos previos y mentales. Para poder combatir estos problemas es importante valernos del juego, inventar reglas flexibles que ayuden a mejorar problema de coordinación

Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por lo contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 2010, pág. 2).

Desde esta perspectiva la lúdica está ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. Se conoce que por medio del juego el ser humano especialmente en las primeras etapas de la vida explora el medio que les rodea, experimentan, sienten y mejoran en todo los aspectos del desarrollo físico, intelectual comunicativo, afectivo y social

2.1.7. Fundamentación legal

Esta investigación se encuentra legalmente en la Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008), señala en su art. 66, a la educación como un derecho irrenunciable. Esta educación estará inspirada en principios, éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, impulsando la interculturalidad, la solidaridad y la paz. Este principio se consagra en las leyes de Educación y el Código de la Niñez y Adolescencia.

2.1.7.1. Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la

capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

2.1.7.2. Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de actividades lúdicas y recreativas; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

2.1.7.3. Ley de Educación

Art. 3. Finalidades de la educación ecuatoriana:

B. Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando la identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

C. Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.

2.1.8. Actividades lúdicas

En el marco de la presente investigación, resulta de vital importancia reconocer el concepto de actividad lúdica, al tratarse del recurso a introducir en el contexto educativo, con el propósito de mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de décimo año. Dentro de este contexto la definición que responde a los intereses del trabajo es, la que describe a la actividad lúdica, como aquella destinada a:

Impulsar el progreso cognitivo y social para consolidar el crecimiento del individuo con una personalidad asertiva, dominada por la presencia de valores que puedan orientar la toma de decisiones en todo momento, siempre buscando el mayor rendimiento y beneficio positivo para cada individuo, a través de un espacio positivo donde confluyan el goce, el deleite, creatividad y discernimiento (Gómez, 2011, pág. 13).

Por otro lado, si se considera que el juego es visto como un método placentero para impartir educación, entonces es importante tomar en consideración lo que los especialistas en el área de psicología y pedagogía, analizan y explican sobre el juego indicando que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea instruir o desarrollar. Es en este punto que se considera sustancial, tomar en cuenta el método lúdico el mismo que puede ser empleado tanto para niños como adolescentes

2.1.8.1. Bases lúdicas

Etimológicamente proviene del adjetivo Lúdico es derivado por etimología popular del sustantivo latino “Ludus” que significa juego, con una significación de acuerdo a su etimología que define al término Lúdico

como un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión.

La lúdica se concibe como una extensión del progreso de los sujetos, al tratarse de un elemento activo de la vida humana individual y colectiva de la sociedad. De tal forma que la definición de lúdica, corresponde a un término que abarca todos los ejes de evolución del ser humano, en función de sus necesidades primarias básicas y de relación con el medio (Gómez, 2011, pág. 43).

Es evidente que la actividad lúdica se describe como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas no son actividades no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda sino un proceso inherente al ser humano en toda su dimensión psíquicas social cultural y biológica

2.1.8.2. Conciencia lúdica

Cualquier actividad lúdica por simple que parezca, contribuye a una aportación a la auto expresión, actividades como correr, brincar, saltar, balancearse, trepar, reptar comer, lamer, etc.

Lo descrito demanda el desarrollo de la conciencia lúdica, término que se describe como:

Un proceso de auto expresión ligado al juego comprende todo tipo de actividades libres, naturales y espontaneas del cuerpo del niño. De esta forma es mucho más sensible a un mayor número de sensaciones corporales que el adulto, pues su libido esta regado en todo el cuerpo lo que sucede es que dicho proceso en el niño no se encuentra todavía ligado al pensamiento y emociones de base cognitiva (James, 2011, pág. 18).

Es evidente que la ejecución de cualquier actividad, lúdica demanda de la interacción constante del ser humano con el medio social y natural, necesitando de la intervención de la memoria consciente, como un recurso que permitirá el aprendizaje significativo de cualquier contenido.

2.1.8.3. Perspectivas lúdicas

El juego es parte del ser humano siendo el principal ente motivador para desarrollar todas sus habilidades y capacidades intelectuales como físicas. Dentro de esta perspectiva, la actividad lúdica se concibe como:

La manifestación externa del impulso lúdico, su origen está en el impulso de la vida, en el deseo de crecer, en las ansias de vivir, de reencontrarnos y reconocernos como personas, el juego es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, entusiasmo. En síntesis es anterior a la noción de preparación, se nutre de espontaneidad y de la creatividad (Jiménez & Mota, Ludica, Cuerpo y creatividad, 2010, pág. 27).

La metodología lúdica nos permite generar espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones emocionales. Una faceta pedagógica lúdica es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos en los estudiantes.

2.1.8.4. Tipos de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas pueden presentarse de diferentes formas y ejecutarse con diversos motivos, demostrando que se trata de un recurso de gran y amplia versatilidad, que puede ser empleado para cualquier tipo de aprendizaje, convirtiéndose en una actividad que conjuga el conocimiento de tipo intelectual, físico y emocional, contribuyendo con la evolución de una personalidad íntegra, marcada por la presencia de la asertividad.

Por consiguiente que las actividades lúdicas son consideradas la base para promover el desarrollo de las competencias relacionadas con la autoexpresión, permitiendo la emancipación de los individuos de la influencia de propensiones antigregarias de:

Tres tipologías de juegos entre las que destaca en primera instancia los juegos de actitudes enfocados a promover espacios de interacción social y dominio del temperamento y el carácter propicio para los primeros años de vida, el segundo tipo corresponde a actividades físicas, con el objetivo principal de fortalecer el desarrollo físico del individuo reuniendo las dos características iniciando un proceso de crecimiento integral positivo (Motos, 2012, pág. 35).

En este contexto también se encuentran presentes las actividades lúdicas de dramatización adecuadas para relacionar situaciones de la vida real con representaciones hipotéticas, que permitan aprender a través del ensayo, fortaleciendo en los niños en su edad más temprana, la separación de lo real y la fantasía, otorgándole coherencia a los aspectos integrales de la vida humana.

Dentro de este contexto en tercer nivel están los juegos de producción y reproducción, reconocidos por el establecimiento de un espacio creativo propicio para la estimulación de la creatividad y la imaginación, convirtiéndose en un recurso indispensable para la primera etapa de desarrollo del niño, dando paso al juego de construcción entre los 5 y 11 años.

Para finalizar en tercer término, se encuentran los juegos pasivos, actividades que abarcan procesos donde el niño debe invertir la menor cantidad de energía física, y por lo general requieren de un mayor dominio de sus capacidades y habilidades, así como de su temperamento, en función de sus características y

particularidades. Para cumplir con estas actividades lúdicas, la observación se constituye en el principal mecanismo para la adquisición de conocimientos, promoviendo el desarrollo intelectual y físico (Motos, 2012, pág. 41).

En consideración a lo expuesto es evidente que el juego o actividades lúdicas son los recursos propicios para promover e incentivar el desarrollo creativo de los niños a toda edad, buscando un alejamiento de las nuevas tecnologías para optar cualquier tipo de actividad física contribuyendo con la adopción temprana de un estilo de vida activo.

2.1.9. Juego

Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo latín locus (iocare-iocare), que significa ligereza .frivolidad, pasatiempo. Aunque unos diccionarios interpretan que puede provenir del latín Ludus -Ludere, que significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión.

El juego como mecanismo didáctico o como simple búsqueda de goce y de placer a través de estimulaciones existentes más bien una concepción profundamente de carácter lúdico, espontáneo y simbólico con la naturaleza focaliza el juego a la felicidad como una sensación de plenitud de la existencia cotidiana, en la que el ser humano en forma natural se auto expresa y se autor realiza. De esta forma tanto la lúdica como el juego no se pueden considerar medios sino finalidades cuyos propósitos son los de potenciar el desarrollo humano (Bonilla, 2013, pág. 17).

Asegura además, que la lúdica es una dimensión humana de carácter natural que integra tanto la disposición como la actitud y la necesidad de diversión, entretenimiento y disfrute, garantizando que las acciones dentro del aula sean positivas y contribuyan de forma activa en la tarea de adquirir saberes significativos.

2.1.9.1. Definición de juego

Definir el término juego no es fácil, pues al intentar hacerlo, se encontrará limitaciones de orden conceptual y experimental. Es por ello que muchos pedagogos prefieren formular esta definición partiendo de las características descriptivas de una situación lúdica.

En realidad no hay una manera sencilla de definir el juego, y las fronteras entre el juego y otras actividades, como el trabajo, la exploración y el aprendizaje, no siempre se encuentran bien definidas. Sin embargo, los psicólogos han identificado varios elementos que son comunes en el juego, y ahora intentamos desarrollar una definición de juego mediante la evaluación de algunas características esenciales (Hughes, 2014, pág. 9).

El juego permite explorar las más grandes emociones sin importar la edad, por lo tanto en los últimos años se ha puesto énfasis que los docentes utilicen el juego como una herramienta didáctica de enseñanza-aprendizaje.

2.1.9.2. Importancia del juego

La importancia del juego radica en su funcionalidad versatilidad, la que permite adaptar su contenido de acuerdo a las edades de los participantes y la naturaleza de los objetivos planteados para su ejecución. Lo expuesto permite afirmar que el aporte del "juego en la Educación física básica trata de aprovechar la fantasía y el conocimiento intrínseco que ofrece el juego para explotar, en ese sentido la lúdica como mediador de todo tipo de procesos" (Campo, 2011, pág. 30).

En síntesis la importancia del juego radica en la necesidad que tiene el contexto educativo de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, de manera que se integre en una sola actividad saberes de todo tipo como

cognitivo, físico y socio afectivo, contribuyendo con el desarrollo de un comportamiento integral donde los niños y estudiantes de toda edad puedan tomar las decisiones adecuadas respecto a su evolución diaria.

2.1.9.3. Teorías del juego

Los juegos han sido transmitidos de generación en generación, en la actualidad las instituciones y entidades educativas se han preocupado por mantener esta hermosa tradición.

Conforme se analicen estas teorías, es importante recordar que no hay una teoría individual que pueda explicar por completo el significado del juego en el desarrollo del niño, las teorías deben verse únicamente como modelos tentativos, esquemas útiles dentro de los cuales el desarrollo y la conducta del adolescente se pueda comprender mejor (Tabon Tabon & García Fraile, 2010, pág. 25).

El juego presenta características esenciales, se encuentra intrínsecamente motivado, se elige con libertad, es placentero, no es literal y todos los participantes se involucran de manera activa con él. Las primeras teorías acerca del juego resaltan sus elementos biológicos y génicos, mientras que las teorías contemporáneas los beneficios emocionales, intelectuales y sociales

2.1.9.4. Beneficios del juego

Uno de los valiosos y duraderos que los maestros y los padres pueden ofrecer a los niños es el juego, herramienta en la que el proyecta su mundo, reproduce sus vivencias y experiencias con el entorno.

El juego en la última etapa de la infancia y la adolescencia, y la manera en que el juego refleja no solo los procesos internos del desarrollo

humano sino también su mejoramiento, por ejemplo, se verá que a medida que los niños adquieren más lógica en su pensamiento, su juego se torna más ordenado y más dominado por las reglas, conforme los niños socializan entre sí en forma cada vez más madura, su juego se convierte en un vehículo mediante el cual pueden comprender mejor las perspectivas de los demás y las estructuras jerárquicas de sus grupos específicos de compañeros; con frecuencia dicha conciencia social en un prerrequisito para el ingreso cultural de la infancia (Klope & Horacio, 2011, pág. 119).

De lo afirmado anteriormente, se puede comprender que el juego es liberador de emociones, sentimientos y actitudes, en los cuales el infante encuentra placer.

- Participación de todos
- Inteligencia al moverse en el campo de juego
- Estilo personal para asociar el juego y sobre esta base los juegos se clasifican en: juegos por bandos, juegos fundadores y aplicativos, generales y específicos.
- Componentes internos (capacidad intrínseca) permiten configurar como modulo.
- Los elementos que interactúan y aplicación dinámica nos hace pensar en una nueva pedagogía.
- Los elementos internos que se desarrollan dan una metodología profunda y significativa.
- Las variaciones de los límites del espacio territorial del juego.
- Variedad en la posición territorial de los jugadores.
- La mayor individualidad de los estudiantes.
- La presencia y utilización de material complementarios, que promuevan la complejidad
- La movilidad creativa de la regla (apostada por los niños y el monitor).

- Las clases dentro de estas metodologías se convertirían en resultados positivos.
- Divertida.
- Ritmo de cada estudiante
- Estudiante protagonista
- Trabajo en equipo
- Compañerismo y cooperación
- Competición como superación.
- Socialización a través del juego.
- Favorece un mejor desempeño del estudiante
- Aglutinaría técnicas, habilidades y destrezas

En el juego es necesario tener un control de recuperación, donde las actividades supongan esfuerzo y retos conforme a las capacidades del estudiante. El éxito dependería de la estrategia y la intervención del Profesor que dinamice e integre.

2.1.9.5. Caracterización de los juegos

El juego se concibe como una oportunidad que tienen los docentes de integrar varios conocimientos en una misma actividad, buscando siempre fortalecer a través del ejercicio y la experimentación la consolidación de valores y principios que regente la vida y acciones de los estudiantes en función de las condiciones del medio, de manera que los nuevos aprendizajes sean asimilados de forma permanente y positiva.

Antes de que una actividad pueda ser descrita como juego, primero debe presentarse cinco características fundamentales a medida que los niños se desarrollan, se esfuerzan cada vez más por adaptarse a la realidad, en lugar de distorsionar la realidad, como sucede en el juego simulado (Hughes, 2014, pág. 40).

El juego es un tipo de actividad mental y física que está presente en todos los seres humanos, ya que a través del juego se pone en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración, y el aprendizaje, aportando a la vez alegría, diversión, placer y gozo.

2.1.9.6. Exigencias metodológicas

Para la elaboración y aplicación de los juegos es indispensable considerar las características propias de los participantes, de manera que se convierta en un verdadero recurso metodológico, mediador del aprendizaje, facilitador en la adquisición de nuevos conocimientos, especialmente cuando se trata, de actividades que demandan la interacción con el ambiente y el dominio de las funciones corporales como sucede con la coordinación motriz.

Dentro de este contexto se considera al juego como el elemento ideal para

Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo (Kalkowski & Enríquez, 2011, pág. 67).

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo. Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del estudiante, en la formación de valores culturales.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo

del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parqués y los escondidos.

Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas. La influencia de las relaciones de amistad en niños y adolescentes para el desarrollo de su personalidad.

2.1.9.7. Fases de los juegos

El juego permite a los docentes desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, y favorece el cambio de conducta en los estudiantes.

El juego su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente de comprender que las instrucciones cumplen con una labor formativa para adquisición de conocimientos, el tránsito de lo concreto a lo abstracto, el desarrollo de la creatividad el crecimiento de los vínculos y la incorporación de actitudes y valores (Hughes, 2014, pág. 39).

El juego ha sido parte importante de la condición humana y de un hecho inherente a la actividad educativa. En este sentido dentro de las actividades lúdicas, el docente puede utilizar como una estrategia de enseñanza- aprendizaje los juegos, ya que es una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del individuo.

2.1.9.8. Desarrollo de los juegos

El juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación, también podemos utilizar como una herramienta

educativa. El juego es espontáneo y genera experiencias únicas al ser humano.

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego. El juego a más de ser una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del ser humano y su capacidad creadora, es un elemento indispensable para su desarrollo físico, emocional y social (Hughes, 2014, pág. 52).

El juego contribuye en forma directa y práctica, en la construcción de la identidad personal íntegra, específicamente con una personalidad más autónoma y solidaria, potenciando las cualidades distintivas del ser humano como especie y como individuo.

2.1.9.9. Clasificación de los juegos

El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo libre, como un modo de entretenimiento, es importante respetar las reglas expuestas. Sin embargo la amplia utilidad de los juegos, clasificarlos se ha convertido en una tarea complicada, de tal manera que esa categorización es extensa, la que más se alinea con las necesidades de la investigación es la relacionada con la “práctica del educador y la experiencia que mantiene con la inclusión de este recurso didáctico al aula de clases” (Oceáno, 2008, pág. 328).

Dentro de esta clasificación los de mayor relevancia para la investigación son los juegos enfocados para el desarrollo de habilidades, consolidación de conocimientos y el fortalecimiento activo de la práctica de valores, a través de actividades lúdicas que promueven un crecimiento integral y sólido de su personalidad, con la presencia de una conducta asertiva e íntegra.

Competencias ciudadanas. No sólo no es incompatible con la alta competición, sino que es una condición necesaria para conseguir el máximo rendimiento, es decir, para lo que llamamos fluir en el deporte. La capacidad de entrar en el estado de flujo representa el grado superior de control de las emociones al servicio del rendimiento y el aprendizaje

El juego como herramienta motriz puede ayudar a trabajar la atención. Recordar el juego de la infancia y sus reglas permite incidir en la coordinación motriz a largo término, y recuperar los recuerdos de la infancia puede ayudar a la persona a revivir momentos gratificantes (Pont & Carroggio, 2014, pág. 11).

El juego es el medio o recurso que debe utilizarse con los niños en estas edades herramienta de trabajo imprescindible en el entrenamiento de cualquier contenido, justificándose así su importancia en su desarrollo.

Esta debe ser utilizada como medio y nunca como fin, en la que se motive a los estudiantes por sus consecuciones personales y nunca por los resultados. Todo ello implica también, porque no, la confrontación con otros estudiantes con el objetivo de superarse a sí mismos y, dentro del juego: hacerlo mejor.

2.1.10. Juegos individuales

El juego en la educación es importante porque es una fuente principal de aprendizaje y desarrollo integral (corporal, socio afectivo, comunicativo, ético y espiritual), en la versatilidad y dinamismo de este recurso, se reconoce el aporte e importancia del juego individual, al tratarse de un elemento en el contexto educativo, con la capacidad de:

Aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al

concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos (Woolfolk, 2015, pág. 23).

Con relación a lo expuesto es posible afirmar que han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos, que a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se distinguen dos grandes categorías, todas enfocadas al desarrollo de la coordinación motriz, con la evolución complementaria de otras actividades que intervienen, en el crecimiento holístico del individuo.

2.1.10.1. Juegos para el desarrollo de habilidades

En el marco de la investigación que busca fortalecer el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de educación general básica, se considera indispensable el aporte, de las actividades lúdicas o juegos enfocados, en el desarrollo de todo tipo de habilidades y destrezas.

Para una mayor comprensión, sobre la naturaleza de este tipo de recursos, se presenta el siguiente concepto:

El juego es una actividad ancestral, pero vigente hasta nuestros días. Los expertos y especialistas han detectado que además es posible sacar provecho específico de éstos, considerando que todos los niños son diferentes, todos tienen sus ritmos y todos tienen distintas fortalezas y habilidades (Guioteca, 2011, pág. 1).

Con base a lo descrito es posible afirmar, que este tipo de juegos favorece ampliamente, el trabajo individual y focalizado, al desarrollo de una competencia específica, como sucede con la expectativa del autor,

que busca mejorar la coordinación motriz de los estudiantes involucrados, en la dinámica de la investigación.

2.1.10.2. Juegos para la consolidación de conocimientos

En el análisis y estudio de los juegos individuales y su aporte, al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de educación física, es evidente que el dinamismo y flexibilidad que ofrecer como recurso didáctico, permite contribuir en la consolidación, de ciertos conocimientos, especialmente de los relacionados con la evolución física y emocional de individuo.

Dentro de esta realidad, las actividades lúdicas o juegos surgen como:

La necesidad de utilizar actividades dinámicas y amenas en la consolidación de los conocimientos, tratando de elevar la seguridad y calidad de los niños al solucionarlos. Esto presupone la utilización de juegos donde se pongan de manifiesto acciones lúdicas y situaciones didácticas o sea la combinación de los juegos motores con los didácticos, los cuales se definen como juegos didácticos - motores (Calafell, Espinoza, & Martínez, 2013, pág. 2).

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

2.1.11. Juegos colectivos

La versatilidad que poseen los juegos, permite que estos puedan ser ejecutados de forma individual y colectiva, presentando un mayor aporte y

sentido de pertinencia con la evolución integral del ser humano, abarcando el trabajo sinérgico de competencias físicas, emocionales, sociales y cognitivas.

El juego colectivo actúa en tres campos, haciendo espacial énfasis, en aquellos aspectos tanto motrices, como cognitivos y sociales, que se hallan presentes en esta variante, contribuyendo con el aprendizaje y desarrollo de una o varias habilidades específicas de un deporte o aspecto cotidiano (Fusté, 2014, pág. 43).

Con base a lo descrito es evidente, que los juegos colectivos son un recurso de mucha utilidad, en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque no solo permite afianzar capacidades físicas, como la coordinación motriz, al incluir la evolución y fortalecimientos de habilidades de todo tipo, que favorecerán un mayor nivel de interacción con el entorno.

2.1.11.1. Juegos para el fortalecimiento de los valores

Dentro de las actividades lúdicas o juegos colectivos, se encuentran aquellos destinados a desarrollar y consolidar competencias ciudadanas y costumbres así como tipo de tradiciones, que forman parte del contexto local donde el individuo se desarrolla.

Los juegos para el fortalecimiento de valores son un recurso de gran valía para el contexto educativo, sobre todo cuando el interés o finalidad de la educación, es contribuir con la formación integral del niño, y el establecimiento de una identidad propia, sin pérdida de la historia y cultura de cada grupo, de esta manera se concibe un aprendizaje complejo, desde el trabajo físico (Ortiz Ocaña, 2011, pág. 38)

En el marco de la investigación este tipo de juegos permitirán trabajar de manera sinérgica, en la consolidación no solo de competencias motrices como la coordinación, al permitir que exista un proceso de

fortalecimiento integral, especialmente en función de los valores culturales y tradicionales.

2.1.11.2. Juegos de reacción

Los juegos o actividades lúdicas de reacción, están diseñados para mejorar las competencias motrices de todo individuo, especialmente las relacionadas con la coordinación y la calidad de respuesta, ante diversos estímulos, para lo cual prevé el trabajo de las emociones, especialmente en el mantenimiento de la calma y el autocontrol.

Los juegos de reacción buscan contribuir en el establecimiento de un perfil de autocontrol, donde el individuo posea la calma requerida para responder, ante cualquier estímulo, reduciendo la presencia de accidentes derivados de un mal desempeño o actividad de coordinación motriz (Ortiz Ocaña, 2011, pág. 42).

A través de este tipo de juegos, el docente tendrá la oportunidad de evaluar de forma permanente, cual es el estado de la coordinación motriz y de otras capacidades del estudiantes, favoreciendo la identificación de las zonas donde deben trabajarse con mayor frecuencia y precisión.

2.1.12. Coordinación motriz

Es importante el desarrollo de la coordinación motriz desde tempranas edades, para sean capaces de desarrollar las capacidades físicas e intelectuales sin grandes exigencias físicas, emocionales e intelectuales.

Es la capacidad para resolver en secuencia ordenada y armónica un problema de movimiento, está relacionada con la “inteligencia de movimiento”, esquemas motrices ya aprendidos con la estructuración del esquema corporal, con las nociones de tiempo y espacio, con el adecuado juego entre tensión y relajación, con las

sensaciones cenestésica, con la plasticidad para el aprendizaje. Los variados métodos de trabajo de la coordinación se refieren fundamentalmente al aprendizaje de los movimientos en los niveles infantiles sobre a través del ejercicio- problema, y la paulatina incorporación de elementos técnicos y gestos deportivos (Zapata & Aquino, 2012, pág. 378).

Como coordinación entendemos la función que cumple el sistema nervioso central y el aparato esquelético, en el marco de la secuencia de movimientos. Tiene un carácter fundamental, al determinar el funcionamiento correcto de nuestro cuerpo y de su interrelación consigo mismo y con el medio. Sin su presencia no existiera tal nivel de coordinación, “los gestos serían imprecisos, nuestros movimientos torpes, unas acciones anularían a otras, y los esfuerzos que realizaríamos para conseguir pequeños objetivos resultarían enormes” (Cambeiro, 2016).

En la observación externa de un movimiento coordinado podemos apreciar la fluidez y la eficacia del mismo. En el ámbito interno, se dice que hay una buena interrelación entre el sistema nervioso que envía las órdenes oportunas y los músculos que realizan el movimiento requerido. Un buen nivel de coordinación dependerá de la maduración del sistema nervioso y del nivel de aprendizaje motor.

2.1.12.1. Definición

La coordinación matriz es una de las capacidades de mayor importancia en el desarrollo del individuo, al tratarse de una de las características que sirven como base para la consolidación de aprendizajes más complejos, donde se encuentra el dominio corporal. En síntesis la coordinación se concibe como:

Aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acción. Enfocados en

los juegos de la clase sería importante que se capacite al estudiante en lateralidad, coordinación, motricidad, espacio tiempo, equilibrio, salud corporal, fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad (Jiménez & Jiménez, 2012, pág. 108).

El ámbito motriz del estudiante dependería de la asimilación de movimientos nuevos para perfeccionar su aprendizaje deportivo, depende fundamentalmente del conocimiento y dominio de su propio cuerpo, del material usado de la ayuda de sus compañeros o adversarios se realizaría de forma adecuada tendríamos una capacidad general y segmentaria.

Las estrategias metodológicas que utilizaría el entrenador para el entrenamiento de la lúdica flexible, activa, participativa, inductiva e integradora. La coordinación viene dada concretamente por el control que tiene el sistema nervioso central sobre la musculatura, este control proporciona un movimiento más o menos preciso dependiendo de lo deseado, así como un control del movimiento y su implantación en el espacio y la adecuación temporal.

La coordinación se da cuando un movimiento se ajusta totalmente a los criterios de eficacia, armonía y economía. ” Las palabras concretas con las que Castañer y Camerino explicaron la coordinación fueron: “capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada” mediante la cual existe una interrelación entre el sistema nervioso central y la musculatura, sincronizando las acciones de los mismos, logrando un perfecto juego entre los músculos agonistas y antagonistas en función del movimiento pretendido (Castañer & Camerino, 2013, pág. 91).

Es indispensable recordar que la coordinación motriz es la primera fase de formación deportiva, además nos ayuda a fortalecer determinadas habilidades y capacidades motoras.

2.1.12.2. Factores que intervienen en la coordinación

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos

En esta etapa los niños poco a poco se van diversificando y pensando a ser específicos dentro del contexto de las actividades, como por ejemplo haceres físicos o destrezas, iniciación deportiva, ejercicios contruidos, deportes reducidos etc. Además por otro lado, al modificarse la etapa evolutiva biológica, psicológica y social cambian los intereses y necesidades del niño, y ahora requiere actividades que impliquen mayor complejidad, mayor riqueza en seres y combinaciones, y que permitan vivenciar un cierto rendimiento y aprovechamiento de las tareas realizadas (Zapata & Aquino, 2012, pág. 212).

Es evidente que la coordinación está determinada por el correcto funcionamiento del sistema nervioso central y del aparato locomotor. Cuando este funcionamiento se vea distorsionado, la coordinación no será adecuada.

2.1.12.3. Proceso evolutivo de la coordinación

El repertorio de las posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud lúdica propia de estas edades es protagonista por excelencia de la formación tanto motriz como cognitiva hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo y complicando.

Los procesos evolutivos del ser humano contribuyen de manera directa y clara a la consecución de todas las destrezas motoras cognitivas y afectivas que le permitirán integrarse en el mundo social y disfrutar de la actividad física con mayor placer (Trigueros Rivera, 2011, pág. 87).

Lo expuesto permite reconocer que la coordinación motriz es resultado de la evolución del ser humano, que al llegar a los 12-18, desde comienzos de la pubertad hasta finales de la adolescencia, tiene lugar la maduración sexual y un crecimiento general del cuerpo, esto conllevará un retroceso en la función de la mejora de las cualidades físicas.

2.1.12.4. Pruebas de identificación de coordinación motriz

A través de las estas pruebas los docentes ejecutan y crean nuevas formas de movimientos coordinativos con la ayuda de diferentes actividades recreativas y materiales de fácil manipulación.

El abordar este tema de alto rendimiento a la luz de los fundamentos de la coordinación es de interés para muchos especialistas de la actividad humana, del entrenamiento deportivo, de la motricidad, para psicólogos y neuropsicólogos, y para una gran cantidad de profesionales cuyo desempeño implica delicados movimientos procesados en situaciones de elevado estrés y de prolongado control energético (Fonseca, 2014, pág. 121).

En relación a lo expuesto es evidente que las pruebas para medir el desempeño de las funciones, relacionadas con la coordinación motriz destacan las siguientes actividades:

- Caminar sobre una línea de 5 cm de anchura trazada en el piso a lo largo de una distancia de aproximadamente 3 metros sin salirse de ella.

- Caminar con un paso rítmico, con los brazos relajados y moviéndose en coordinación con los pies balanceado los brazos.
- Dar tres brincos hacia atrás en distancias cortas sin saltar.
- Correr hacia adelante y caminar hacia atrás en distancias cortas, sin tropezar.
- Saltar, alternando los pies de una manera rítmica.
- Correr vigorosamente haciendo uso de un movimiento adecuado de brazos; saltar hacia adelante o hacia arriba con el mismo braceo (extendiendo los brazos hacia arriba y/o hacia adelante según el salto que se haga)

2.1.12.5. Actividades para desarrollar la coordinación

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El docente debe ser un gran colaborador del estudiante facilitando las condiciones adecuadas para que este viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

La obtención de un estado de armonía psicosomática exige la presencia de los procesos psicológicos de gran importancia para el desarrollo de la coordinación, proceso que debe ocupar una posición de relevancia en el entrenamiento total, y de los cuales destacamos los siguientes: simulación mental, planificación motriz e inhibición psicomotora (Fonseca, 2014, pág. 123).

Con base a lo descrito es evidente que la coordinación dinámica general tiene por objetivo principal medir la coordinación dinámica global del sujeto, y ofrecer las posibilidades de mejorar su nivel de coordinación y sus habilidades básicas motoras que sean útiles a lo largo de toda su vida.

Para la realización, inicialmente el sujeto se colocara en posición erguida con los pies juntos, los brazos estirados a lo largo del cuerpo, las manos sostiene, por los extremos, una cuerda de 60 cm de longitud, donde el sujeto deberá saltar verticalmente pasando los pies por encima de la cuerda, sin soltarla y guardando el equilibrio para continuar con las siguientes actividades

- Se realizaran cinco repeticiones, penalizándose toda tentativa en la que la cuerda se suelte al saltar, si se roza con los pies, o si al caer descomponen la postura y no se equilibria.

Todas estas actividades se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc., o con una gran variedad de materiales complementarios como cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, picas arcos, etc. Además, cualquier juego en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la coordinación general.

2.1.13. Tipos de coordinación

El propósito de definir los tipos de coordinación motriz es fortalecer cada uno de ellos y de esta manera permita al ser humano la adquisición y desarrollo de destrezas motrices individuales o colectivas. Esto permite afirmar que la “coordinación es una capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad de movimiento y se clasifica en cuatro tipos de coordinación” (Álvarez del Villar, 2015, pág. 60).

Con base a lo expuesto y tras realizar un análisis de varias propuestas de algunos autores, la clasificación general sobre coordinación motriz, que más se alinea a la naturaleza y necesidades de la investigación, es la

realizada en función de su cooperación con el desarrollo de actividades cotidianas.

2.1.13.1. Coordinación dinámica general

Es el tipo de coordinación en el que se exige el movimiento o actividad de todas las partes del cuerpo, de su correcto funcionamiento depende la existencia de un adecuado tono muscular y esquelético, durante todo tipo de movimiento, se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

La coordinación óculo- manual constituye uno de los pilares funcionales primarios en la apreciación del espacio y en la realización del movimiento hasta llegar al dominio de las posturas que intervienen en toda coordinación. En este sentido, es necesario tener muy en cuenta el nivel de maduración del sistema nervioso del individuo antes de evaluar esta capacidad motriz. Asimismo, habría que añadir que la coordinación óculo- manual depende en una medida del tono muscular del sujeto (Martínez López, 2012, pág. 254).

Evidentemente la coordinación general es la base para alcanzar el dominio corporal, de manera que favorece la adquisición de conocimientos específicos que permitan alcanzar el perfeccionamiento de las acciones y funciones de cada parte del cuerpo.

2.1.13.2. Coordinación óculo manual

La coordinación óculo manual forma parte de la coordinación general, específicamente de la relación que existe entre la visión y las acciones que se cumplen con las manos o extremidades superiores, este proceso se considera la base para procesos complejos como la escritura, deportes que requieren del dominio del balón.

En esta perspectiva la coordinación óculo manual está enfocada en el desarrollo de habilidades que le permitan alcanzar un mayor dominio de las funciones de las extremidades superiores de manera que sea capaz de alcanzar mayores capacidades en diferentes aspectos (Martínez López, 2012, pág. 257)

En síntesis la coordinación óculo manual hace referencia al dominio de las extremidades superiores, en el marco de la presente investigación se buscó introducir diferentes actividades lúdicas enfocadas al fortalecimiento de las competencias y funciones de las manos y brazos.

2.1.13.3. Coordinación óculo pédica

Por su parte la coordinación óculo pédica resume las actividades que se cumplen como parte de las funciones motrices que tienen lugar, en el dominio de la extremidades inferiores como patear, saltar, gatear, subir gradas, bailar, etc.

La coordinación óculo pédica o conocida generalmente como la relación motriz y funcional de ojo – pie. Es decir resume el desempeño del individuo en todas las acciones que realiza y dependen del dominio de sus pies y piernas con la capacidad de percepción visual (Martínez López, 2012, pág. 254)

En síntesis la coordinación óculo pédica permite reconocer las actividades que se fundamentan, en las extremidades inferiores, de manera que se identifique las deficiencias y así diseñar e implementar las acciones concretas que favorezcan su desarrollo y evolución.

2.1.13.4. Coordinación óculo – motriz o segmentaria

Es aquella en la que utilizamos las extremidades de forma específica, y la vista es el sentido que adquiere el papel más relevante. Es el lazo entre

el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo, puede ser óculo-manual y óculo-predica.

La coordinación óculo - motriz segmentaria es la relación entre las extremidades superiores, inferiores y la percepción visual de manera que se identifique la incidencia o grado de relación que existe entre sus deficiencias y potencialidades con el desempeño físico de cada individuo (Martínez López, 2012, pág. 256).

Con base a lo expuesto es posible afirmar que el estudio de los diferentes tipos de coordinación, permite reconocer donde radican las funciones y movimientos, de manera que las acciones a emprender cumplan con las expectativas del docente de educación física y beneficie el desarrollo motriz de niños, niñas y adolescentes, en edad escolar.

2.2. Posicionamiento teórico personal

Este trabajo de investigación se fundamentó en la teoría constructivista ya que dentro del proceso enseñanza- aprendizaje de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación el principal protagonista de este proceso es el estudiante. El docente debe observar con atención el comportamiento de sus jugadores durante el desarrollo del juego, y ante situaciones que se vayan dando en el campo de juego

Como futuros docentes, hay un gran ideal en mente que es el de preparar seres humanos productivos, con valores humanistas y comunitarios, responsables del adelanto de la sociedad. Luego de analizar los diferentes fundamentos expuestos en el marco teórico, destaco la importancia y necesidad básica de conocer todo lo referente al juego en el desarrollo de las actividades en el proceso enseñanza – aprendizaje

Los estudiantes por medio del juego realizan actividades físicas especialmente desarrollan sus condiciones motoras, construyendo de manera empírica sus habilidades y destrezas, por tal motivo hemos visto la necesidad de que las clases de educación Física se desarrolle de forma planificada y con sustento pedagógico especialmente basado en el constructivismo por que el estudiante puede tener mayor acción para crear sus propias jugadas e incentivar su propia creatividad, por tal razón las metodologías lúdicas empleadas de manera planificada y potenciar sus condiciones psicológicas, física, técnica, táctica.

Se fundamenta en el constructivismo, porque los estudiantes de acuerdo a su experiencia interna lo experimentaran en la construcción de nuevos conocimientos en juegos aplicados a la velocidad, resistencia, fuerza, flexibilidad y coordinación.

Se centran en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio, el medio en que se desarrolla la aplicación de juegos lúdicos, ha sido propicio para un aprendizaje significativo en la clase, por el contrario, Vygotsky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna, permitiendo que la aplicación de juegos lúdicos ayudan al desarrollo de capacidades físicas (Jiménez, Motts, Raimundo, & Jesús, 2011, pág. 57).

En este contexto destacan el carácter universal de las actividades lúdicas, los niños de todas las razas y países crecen y de educan a través del juego. Por esta razón, los gobiernos y estados del mundo han querido convertir al juego en una forma de comunicación y transmitir valores e ideas. El docente de Educación Física en este nivel educativo debe dominar variedad de juegos didácticos, cuyo objetivo es a través de estos los estudiantes asimilen la importancia de la coordinación

2.3. Glosario de términos

- **Acomodación**
“Implica una modificación de la reorganización actual en respuestas de las demandas del medio” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Adaptación**
“Atributo de la inteligencia adquirida por la inteligencia adquirida por la asimilación la cual adquiere nueva información” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Ambivalencia**
“Condición de lo que se presta a dos interpretaciones opuestas” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Ambivalente**
“Pertenece o relativo a la ambivalencia” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Ansiedad**
“Malestar a la vez psíquico y físico, caracterizado por un temor difuso, un sentimiento de inseguridad de desgracia inminente” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Aprendizaje**
“Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Asimilación**
“Se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo” (Diccionarios, 2016, pág. 1).

- **Autoestima**

“El grado en que los individuos tienen sentimientos positivos o negativos acerca de sí mismo y de su propio valor” (Diccionarios, 2016, pág. 1).
- **Confianza**

“Es un valor que se manifiesta cuando la persona se siente respetado, comprendido, alentado y acogido, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa” (Diccionarios, 2016, pág. 3).
- **Coordinación óculo- manual**

“Es la capacidad de percepción y control que tenemos cuando ejecutamos ejercicios con las manos en contacto con un objeto” (Diccionarios, 2016, pág. 3).
- **Coordinación**

“Cualidad de sinergia que permite combinar la acción de diversos grupos musculares para la realización de una serie de movimientos con una máxima eficiencia” (Diccionarios, 2016, pág. 3).
- **Coordinación óculo- pédica**

“Es la capacidad de percepción y control que tenemos cuando ejecutamos ejercicios con los pies en contacto” (Diccionarios, 2016, pág. 3).
- **Didáctica**

“Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza” (Diccionarios, 2016, pág. 4).
- **Enseñanza**

“Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene” (Diccionarios, 2016, pág. 5).

- **Etimológicamente**
 “Según la etimología, conforme a sus reglas” (Diccionarios, 2016, pág. 5).

- **Frivolidad**
 “Cualidad de frívolo. Se dice de los espectáculos ligeros” (Diccionarios, 2016, pág. 6).

- **Intersubjetividad**
 “Que sucede en la comunicación intelectual o afectiva entre dos o más sujetos” (Diccionarios, 2016, pág. 9).

- **Intrínseco**
 “Íntimo, esencial, que es propio o característico de la cosa que se expresa por sí misma y no depende de las circunstancias” (Diccionarios, 2016, pág. 9).

- **Motivación**
 “La palabra motivación deriva del latín motivus o motus, que significa 'causa del movimiento. La motivación puede definirse como «el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción” (Diccionarios, 2016, pág. 13).

- **Objetivo**
 “Un objetivo es el planteo de una meta o un propósito a alcanzar, y que, de acuerdo al ámbito donde sea utilizado, nn objetivo es el planteo de una meta o un propósito a alcanzar, y que, de acuerdo al ámbito donde sea utilizado, o más bien formulado” (Diccionarios, 2016, pág. 15).

- **Organización**
 “Atributo que posee la inteligencia y está formado por las etapas del conocimiento, grupo de personas y medios organizados con un fin determinado” (Diccionarios, 2016, pág. 15).

- **Óculo**
 “Pequeña masa de pigmento sensible a la luz, que se encuentra en algunos animales inferiores y en ciertas planta” (Diccionarios, 2016, pág. 15).

- **Pedagogía**
 “Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil” (Diccionarios, 2016, pág. 16).

- **Perspectiva**
 “Arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista” (Diccionarios, 2016, pág. 16).

- **Psíquicas**
 “Perteneiente o relativo a las funciones y contenidos psicológicos” (Diccionarios, 2016, pág. 17).

- **Versátil**
 “Que se vuelve o se puede volver fácilmente. Capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones” (Diccionarios, 2016, pág. 24).

- **Visual**
 “Visual refiere a aquella línea recta que comprende desde el ojo humano hasta el objeto u objetos” (Diccionarios, 2016, pág. 24).

- **Proceso**
 “Un conjunto de acciones integradas y dirigidas hacia un fin. Una acción continua u operación o serie de cambios o tareas que ocurren de manera definida” (Definición.org, 2016, pág. 16).

- **Razonamiento**
 “Consiste en organizar y estructurar las ideas para arribar a una conclusión” (Definición.org, 2016, pág. 18).

- **Recursos**
 “Se denomina recursos a todos aquellos elementos que pueden utilizarse como medios a efectos de alcanzar un fin determinado” (Definición.org, 2016, pág. 18).

- **Rotación**
 “El movimiento de rotación, movimiento de cambio de orientación de un cuerpo o un sistema de referencia de forma” (Definición.org, 2016, pág. 18).

2.4. Interrogantes de Investigación

- ¿Qué tipo de actividades lúdicas realizan de los estudiantes décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, para mejorar de la coordinación?

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo en la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”?

- ¿Cómo elabora de un manual de actividades lúdicas metodológicas para el mejorar de la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

2.5. Matriz categorial

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>“La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones” (Gómez, 2011, pág. 13).</p>	Actividades lúdicas	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos para el desarrollo de habilidades • Juegos para la consolidación
		Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de fortalecimiento de los valores • Juegos de reacción
<p>“La coordinación motriz, hace referencia a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo de lograr una sincronización para lograr un determinado movimiento. Así, los músculos de las extremidades conjuntamente son movidos por impulsos del sistema nervioso a partir de las directrices del cerebro de un modo armónico en vistas de la consecución de un objetivo en términos de movimiento; conjuntamente, el cerebro controla al denominado tono muscular” (Zapata & Aquino, 2012, pág. 378).</p>	Coordinación motriz	Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica general
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo-manual
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo - pédica
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo-motriz o segmentaria

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

3.1.1. Investigación bibliográfica

Esta investigación permitió la recolección de información de fuentes tales como: documentos, libros, folletos, estudios previos, revistas e internet, a fin de ampliar y profundizar el conocimiento de la práctica de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014-2014

3.1.2. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para describir cada uno de los pasos del problema de investigación acerca de “Las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014- 2014

3.1.3. Investigación de campo

Por donde se estudió en forma sistemática el problema de la falta de práctica de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz, utilizando métodos que nos permitan obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social, o bien estudiar una

situación para diagnosticar necesidades o problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos. Se llevó a cabo en la Unidad “Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014- 2014

3.1.4. Investigación propositiva

Sirvió para plantear una alternativa de solución luego de conocer los resultados del problema planteado como “Las actividades lúdicas y su influencia de la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad “Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014- 2014

3.2. Métodos de investigación

3.2.1. Método histórico - lógico

Este método permitirá determinar los antecedentes del problema planteado, con referencia a las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación de los cuales se exponen de manera cronológica, de forma que la identificación de las etapas o evolución del problema investigado, resultaron de fácil análisis e interpretación, favoreciendo la determinación de las causas y efectos, que intervienen en su dinámica.

3.2.2. Método inductivo

Se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de los trabajos previos a esta investigación. Posibilitando analizar y sistematizar los datos y resultados que se obtuvieron de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad “Educativa Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014- 2014

3.2.3. Método deductivo

Se utilizó este método para seleccionar el problema de investigación acerca de las “actividades lúdicas y su influencia en la coordinación” de los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” en el año lectivo 2014-2014

3.2.4. Método analítico

Se consideró como uno de los más acertados ya se permite relevar las relaciones esenciales de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación motriz, junto con las problemáticas que lo componen. Con el análisis se pudo descomponer el conjunto total en sus partes, y complementarlo con la síntesis que permitió integrar las partes del objetivo. Con esta investigación se pudo conocer las causas del problema específicamente.

3.2.5. Método sintético

Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca de las “actividades lúdicas y su influencia en la coordinación de los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

3.2.6. Método estadístico

Se utilizó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar y analizar interpretar de los datos, y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas acerca de las “actividades lúdicas y su influencia en la coordinación de los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

3.3. Técnicas e Instrumentos

3.3.1. Observación

La observación constituyó el primer paso para recolectar información importante la cual facilitó el diseño y ejecución de la propuesta para contrarrestar el problema planteado.

3.3.2. Encuesta

Se utilizó la como técnica de recopilación de datos acerca de las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación detallando el procedimiento sistemático de cómo se realizó la investigación.

3.3.3. Instrumentos

Los instrumentos empleados permitieron diagnosticar el problema y realizar las recomendaciones pertinentes, su aplicación permitió dar respuestas a las preguntas de investigación planteadas. Esta investigación hizo uso de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario para la encuesta
- Ficha de observación

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Esta investigación estarán conformados por estudiantes de los décimos de educación general básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, a los estudiantes se les realizó un test de coordinación y la

encuesta correspondiente a las actividades lúdicas, a continuación se detalla.

Tabla N° 1: Población

Estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”			
Paralelo	Hombres	Mujeres	Total
Décimo A	25	12	37
Décimo B	28	15	43
Total población			80

Fuente: Estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

3.5. Muestra

Se trabajó con la totalidad de la población ya que no amerita cálculo muestral.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta y la ficha de observación a los estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, de la Ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y en gráficos de pasteles que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

El cuestionario se diseñó para conocer cómo inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa.

Las respuestas de los estudiantes de la Institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera.

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulación
- Gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

4.1. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera

Pregunta N° 1

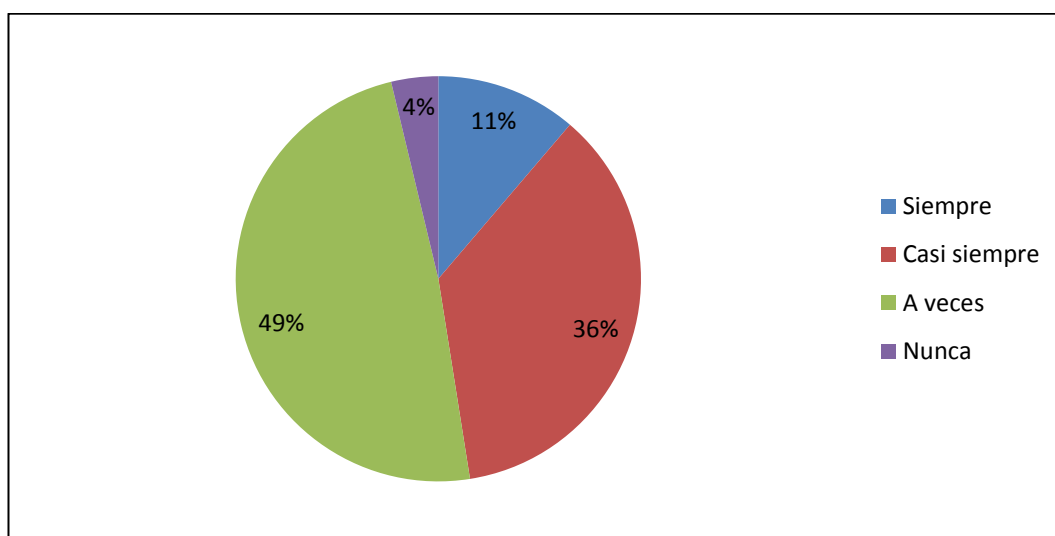
¿En las clases de educación física se realiza juegos?

Tabla N° 2: Realiza juegos en las clases de Educación física

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	9	11%
Casi siempre	29	37%
A veces	39	49%
Nunca	3	3%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 1: Los juegos en las clases de Cultura física



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Del total de los estudiantes encuestados, casi la mitad afirma realizar juegos durante las clases de educación física, frente a una minoría que manifiesta no haber participado en estas actividades.

Pregunta N° 2

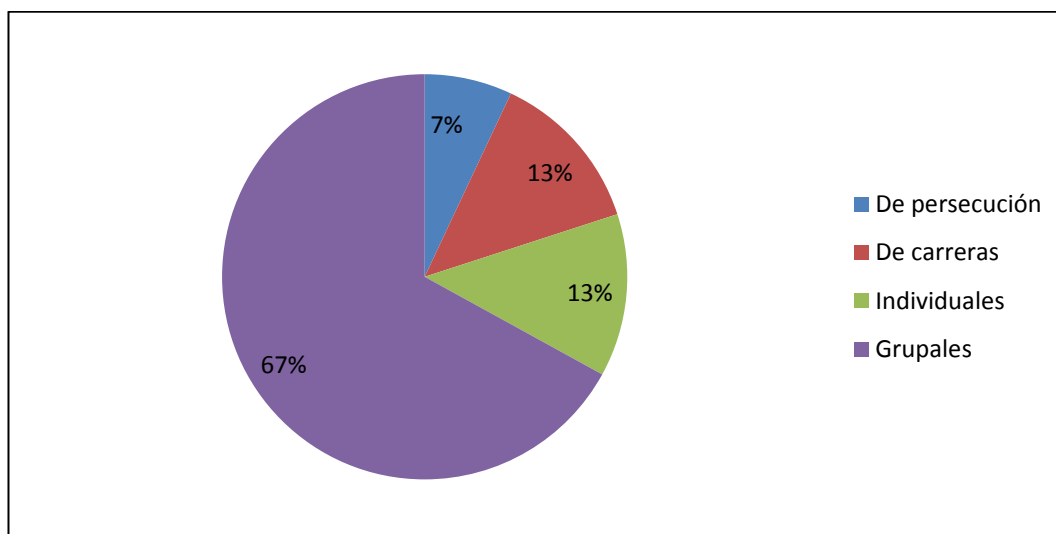
¿Durante el periodo de educación física que clase de juegos realiza?

Tabla N° 3: Clase de juegos que realiza

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
De persecución	6	7%
De carreras	10	13%
Individuales	10	13%
Grupales	54	67%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 2: Clase de juegos que realiza



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados, más de la mitad si realizan juegos grupales, en tanto que menos de la mitad, no lo hacen y una minoría nunca.

Pregunta N° 3

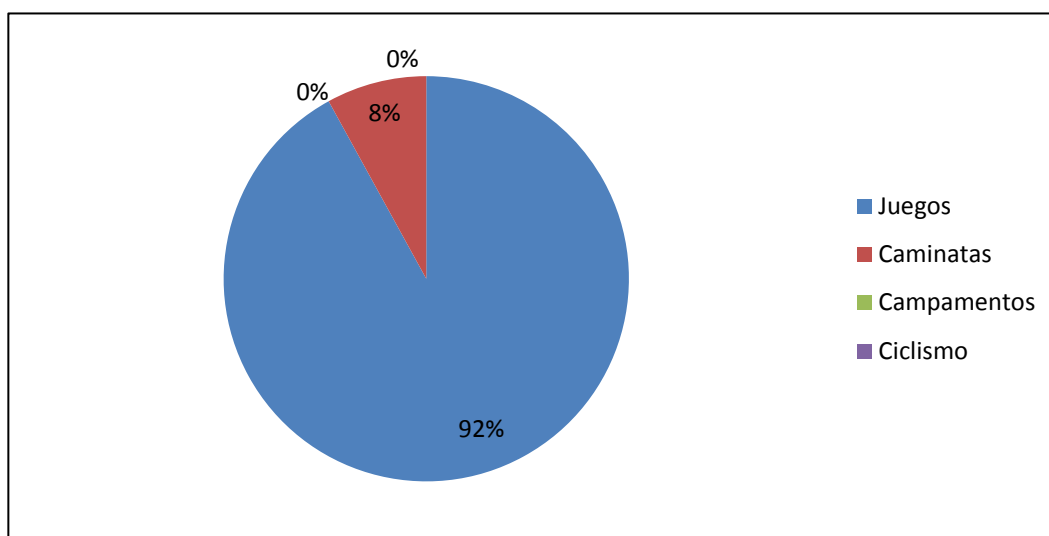
¿Qué actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia?

Tabla N° 4: Actividades lúdicas que realiza con mayor frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Juegos	73	92%
Caminatas	7	8%
Campamentos	0	0%
Ciclismo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 3: Actividades lúdicas que realiza con mayor frecuencia



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados, la mayoría manifiesta que realizan juegos, en tanto que una minoría realiza caminatas.

Pregunta N° 4

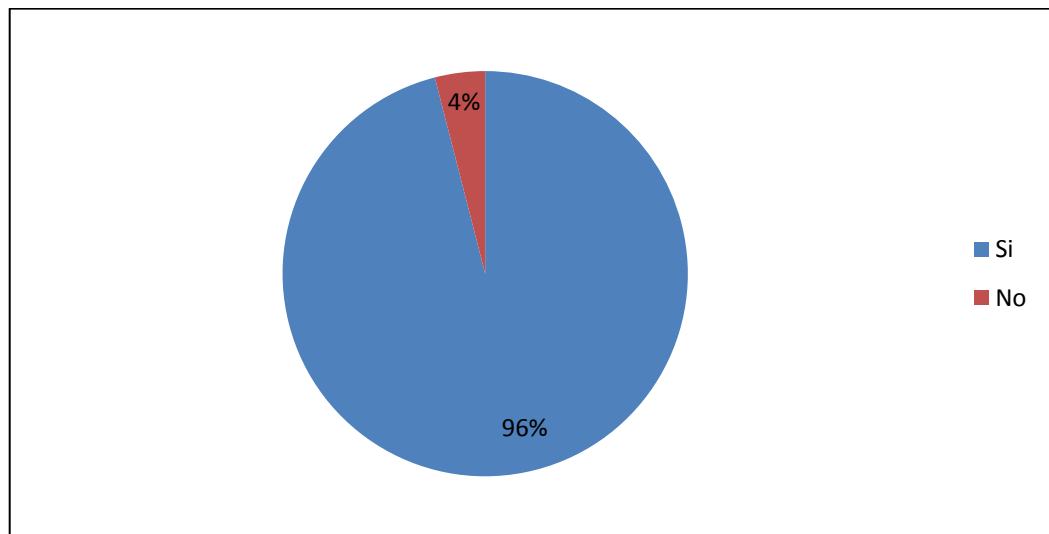
¿Cree que el estudiante mejorará su coordinación mediante las actividades lúdicas?

Tabla N° 5: Coordinación y actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Si	77	96%
No	3	4%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 4: Coordinación y actividades lúdicas



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados, la mayoría indica que el estudiante mejora sustancialmente la coordinación mediante las actividades lúdicas; una minoría que no.

Pregunta N° 5

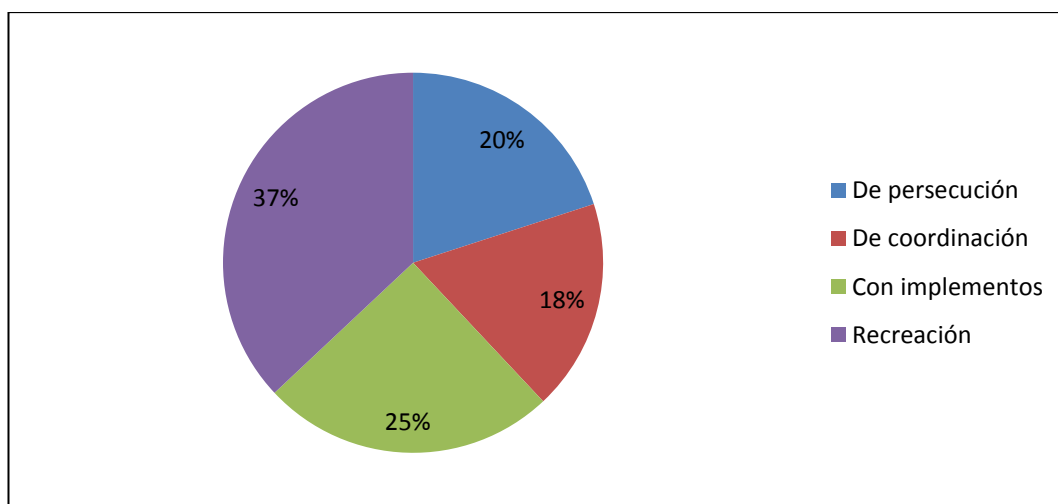
¿Cuáles son sus juegos favoritos que le gusta realizar con sus compañeros?

Tabla N° 6: Juegos favoritos de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
De persecución	16	20%
De coordinación	15	18%
Con implementos	21	25%
Recreación	29	37%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 5: Juegos favoritos de los estudiantes



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados, menos de la mitad realizan juegos de recreación, una minoría indica que le gusta realizar con sus compañeros con implementos y recreación, en tanto que unos pocos de persecución.

Pregunta N° 6

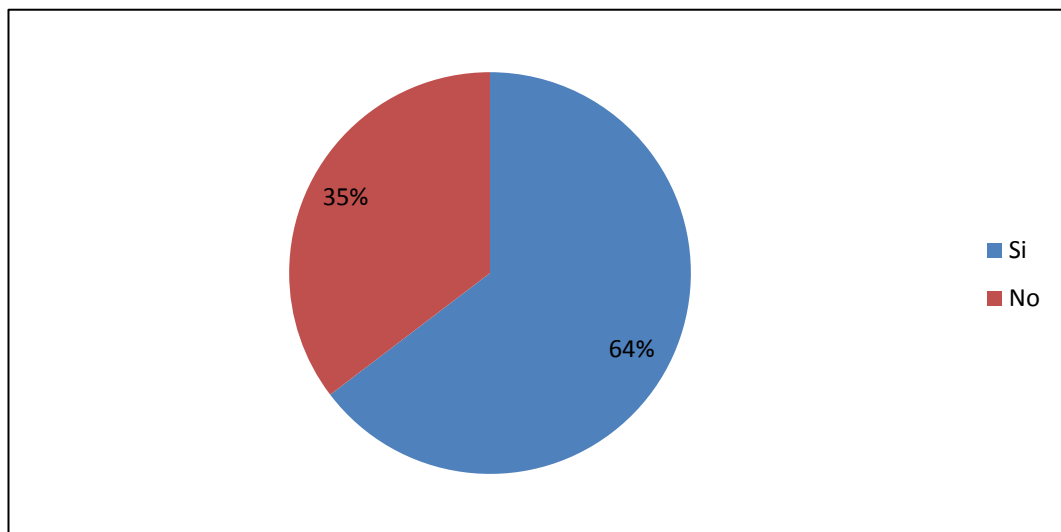
¿Mejora la actitud del estudiante mediante la práctica de actividades lúdicas?

Tabla N° 7: Actividades lúdicas mejora la actitud del estudiante

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Si	51	64%
No	29	36%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 6: Actividades lúdicas mejora la actitud del estudiante



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis de esta encuesta determinó que más de la mitad de los estudiantes están de acuerdo en que la actitud del estudiante mejora con la práctica de actividades lúdicas, menos de la mitad dice que no.

Pregunta N° 7

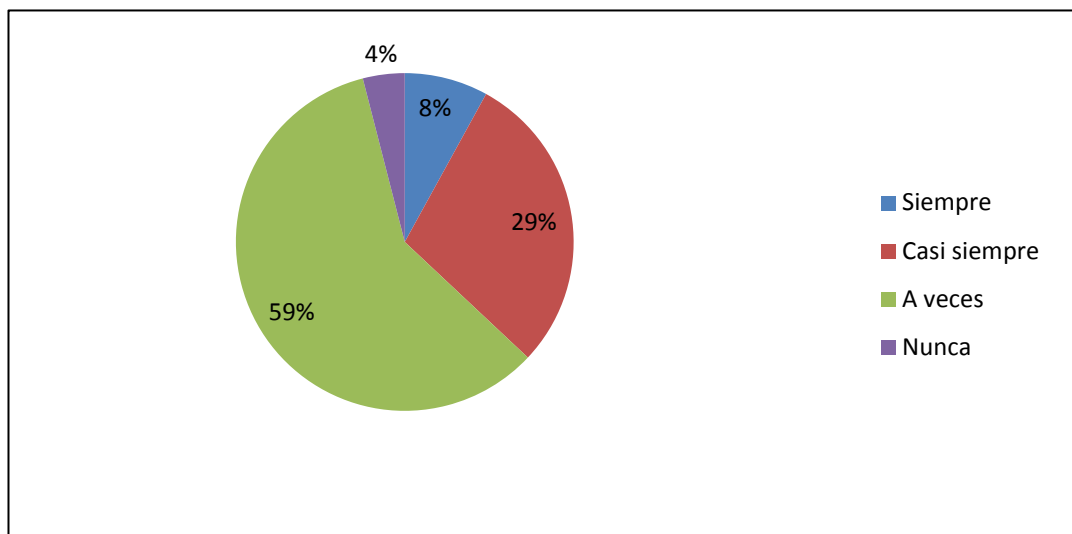
¿Tiene la institución educativa espacios adecuados para cultura física que promueva el desarrollo coordinativo motriz?

Tabla N° 8: Espacios adecuados para la cultura física

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	6	8%
Casi siempre	23	29%
A veces	42	59%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 7: Espacios adecuados para la cultura física



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados, la mayoría dice que a veces, una minoría que nunca y casi siempre.

Pregunta N° 8

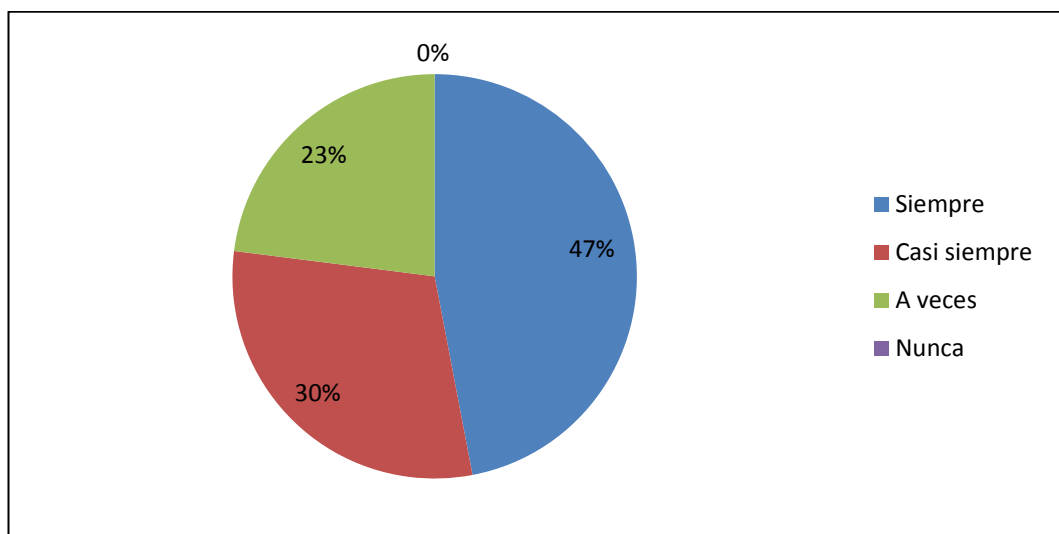
¿Utiliza diversos implementos para hacer más divertida la clase?

Tabla N° 9: Utiliza implementos para hacer más divertida la clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	37	47%
Casi siempre	24	30%
A veces	18	23%
Nunca	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 8: Utiliza implementos para hacer más divertida la clase



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

En esta pregunta menos de la mitad de los estudiantes encuestados indica que si utiliza implementos para hacer más divertida la clase; una minoría dice que a veces.

Pregunta N° 9

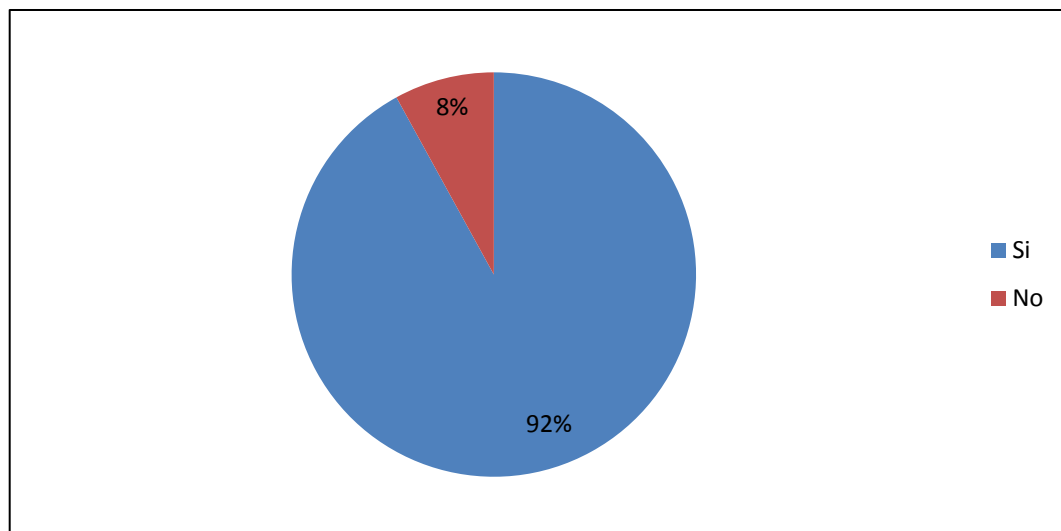
¿Cree usted que mediante las actividades lúdicas potencian la coordinación motriz?

Tabla N° 10: Actividades lúdicas potencian coordinación motriz

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Si	73	92%
No	7	8%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 9: Actividades lúdicas potencian coordinación motriz



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

En esta pregunta de la totalidad de los estudiantes encuestados, la mayoría cree que las actividades lúdicas si mejoran y potencian la coordinación motriz; una minoría que no.

Pregunta N° 10

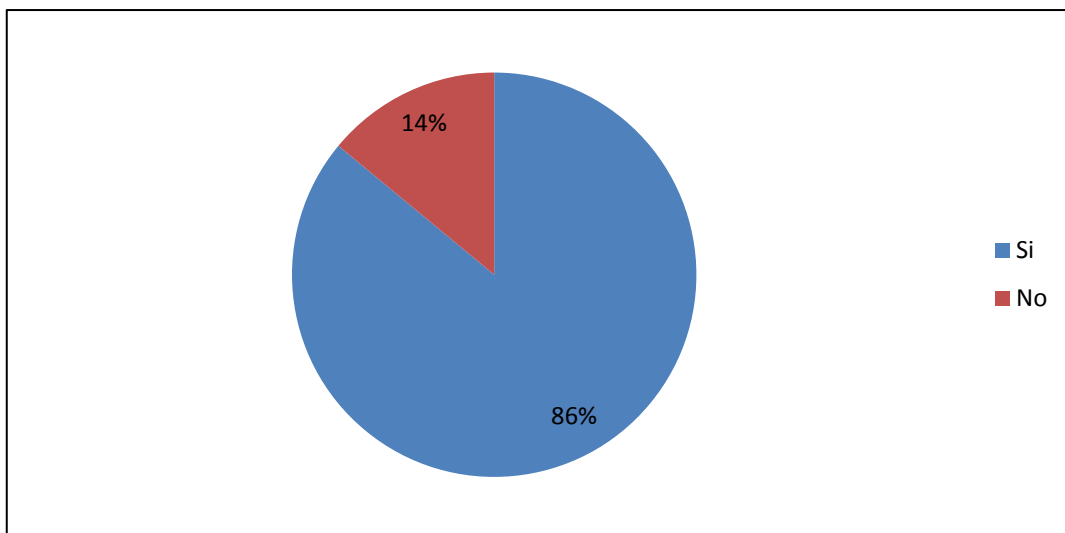
¿Desearía que se elabore una guía de actividades lúdicas para mejorar la coordinación?

Tabla N° 11: Elaborar una guía de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Si	68	86%
No	12	14%
Total	80	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 10: Elaborar una guía de actividades lúdicas



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

En esta pregunta pueden observar que de la totalidad de los estudiantes encuestados, la mayoría desearía que se elabore una guía de actividades lúdicas para mejorar la coordinación; una minoría que no.

4.2. Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación estudiantes de la UE “Víctor Manuel Peñaherrera”

Pregunta N° 1

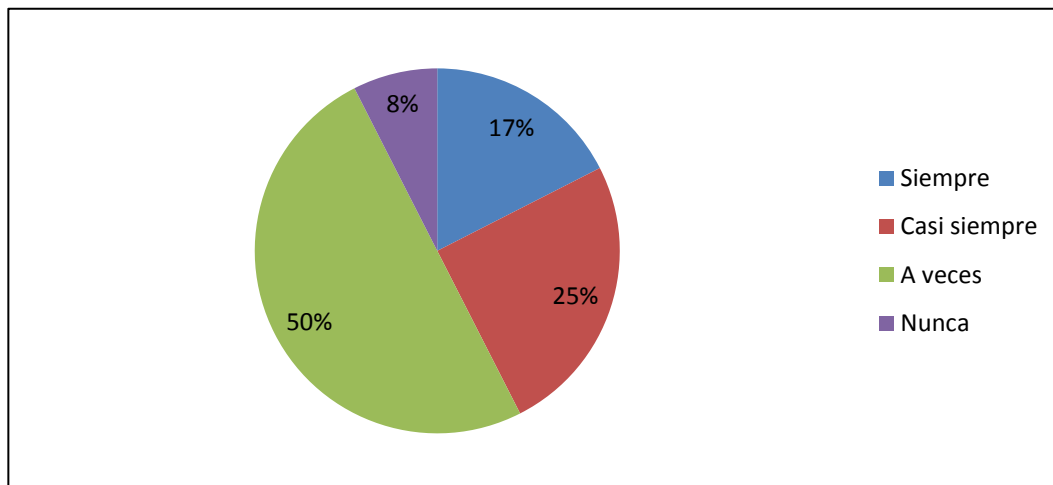
¿Maneja adecuadamente el balón de basquetbol con las manos?

Tabla N° 12: Maneja adecuadamente el balón de basquetbol

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	14	17%
Casi siempre	20	25%
A veces	40	50%
Nunca	6	8%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 11: Maneja adecuadamente el balón de basquetbol



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos a través de la ficha de observación aplicada determinaron que la mitad de los estudiantes no manejan adecuadamente el balón, mientras que un menor porcentaje de estudiantes no tienen ningún problema.

Pregunta N° 2

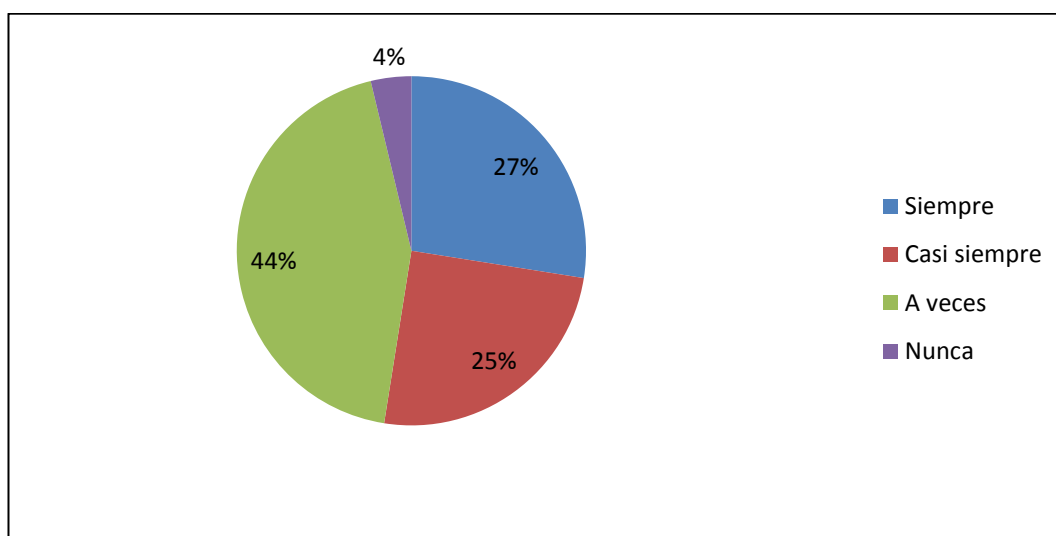
¿Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos?

Tabla N° 13: Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	22	27%
Casi siempre	20	25%
A veces	35	44%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 12: Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Respecto a la conducción del balón a través de obstáculos más de la mitad de los estudiantes no tienen un buen nivel de conducción del balón

Pregunta N° 3

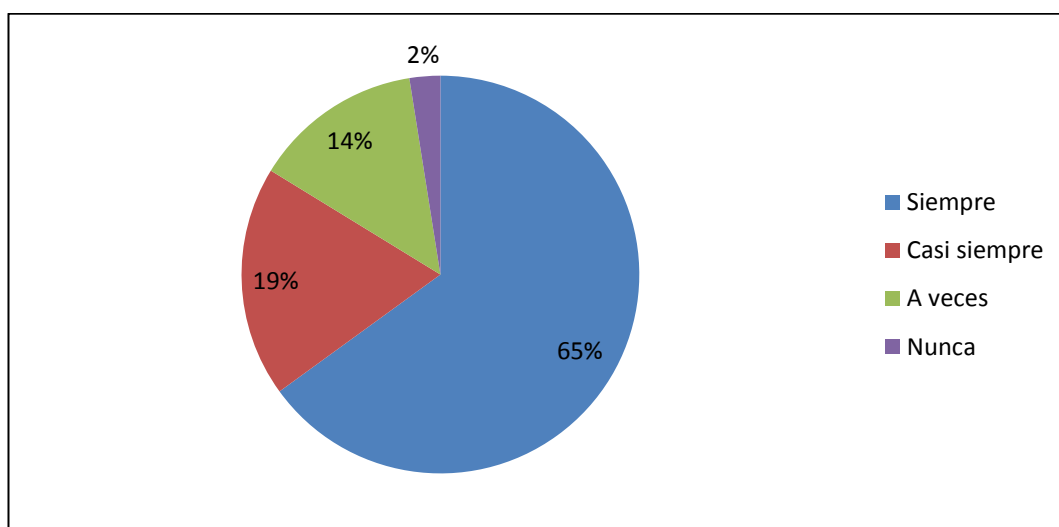
¿Mantiene el equilibrio en diferentes situaciones emocionales?

Tabla N° 14: Mantiene el equilibrio en situaciones emocionales

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	52	65%
Casi siempre	15	19%
A veces	11	14%
Nunca	2	2%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 13: Mantiene el equilibrio en situaciones emocionales



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Los estudiantes de la unidad educativa VMP, la mayoría de ellos confirman que es importante mantener el equilibrio en diferentes situaciones emocionales.

Pregunta N° 4

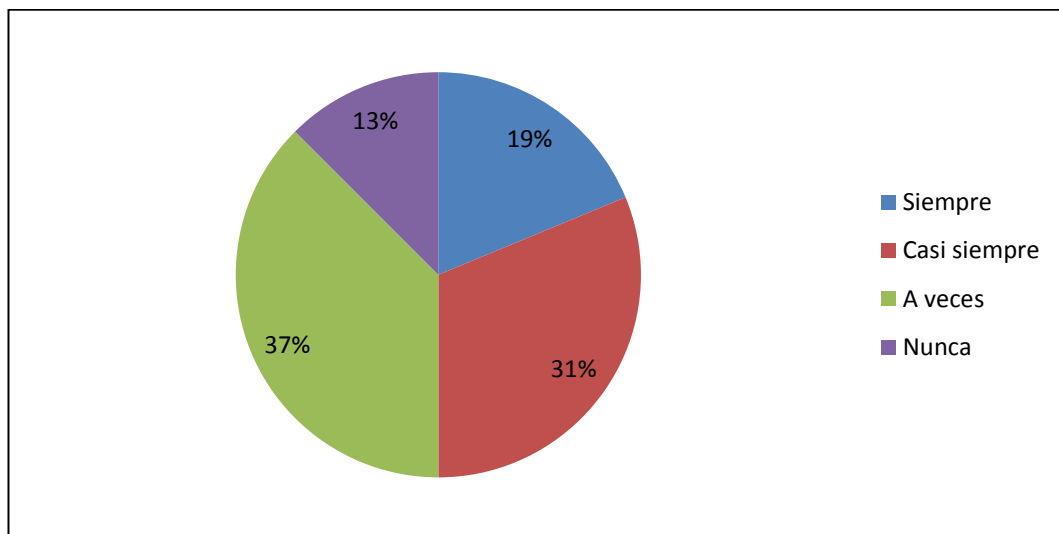
¿Coordina adecuadamente los lanzamientos con los aros?

Tabla N° 15: Coordina los lanzamientos con los aros

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	15	19%
Casi siempre	25	31%
A veces	30	37%
Nunca	10	13%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 14: Coordina los lanzamientos con los aros



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis obtenido reveló que menos de la mitad de la población, no tienen una buena coordinación óculo-manual por lo que es importante trabajar dentro del área de coordinación motriz.

Pregunta N° 5

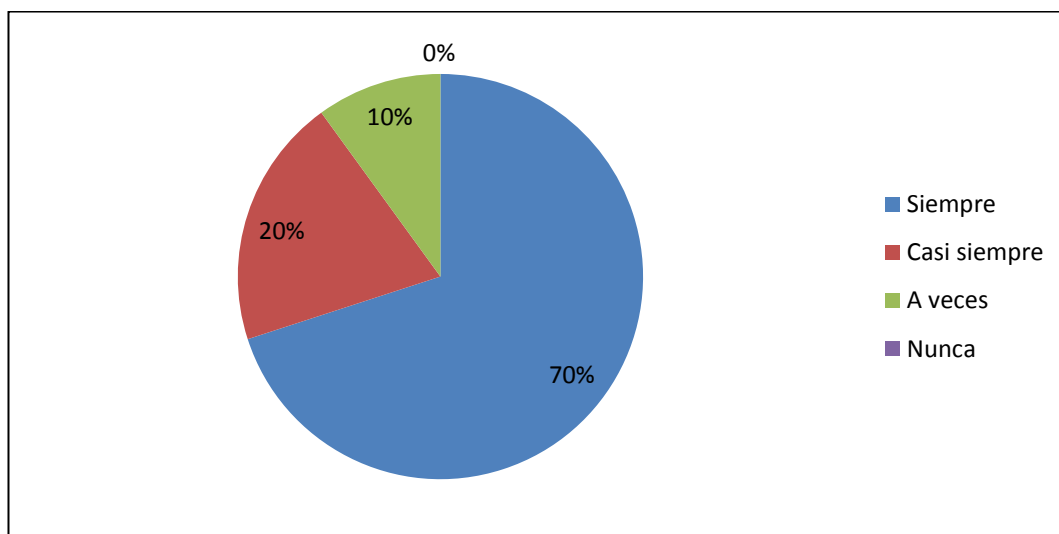
¿Es capaz de utilizar su autopercepción para conservar su integridad física?

Tabla N° 16: Autopercepción para conservar su integridad física

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	56	70%
Casi siempre	16	20%
A veces	8	10%
Nunca	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 15: Autopercepción para conservar su integridad física



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos a través de la ficha observación aplicado revelan que más de la mitad de los estudiantes son capaces de utilizar su autopercepción para conservar su integridad y no ponerse en peligro alguno.

Pregunta N° 6

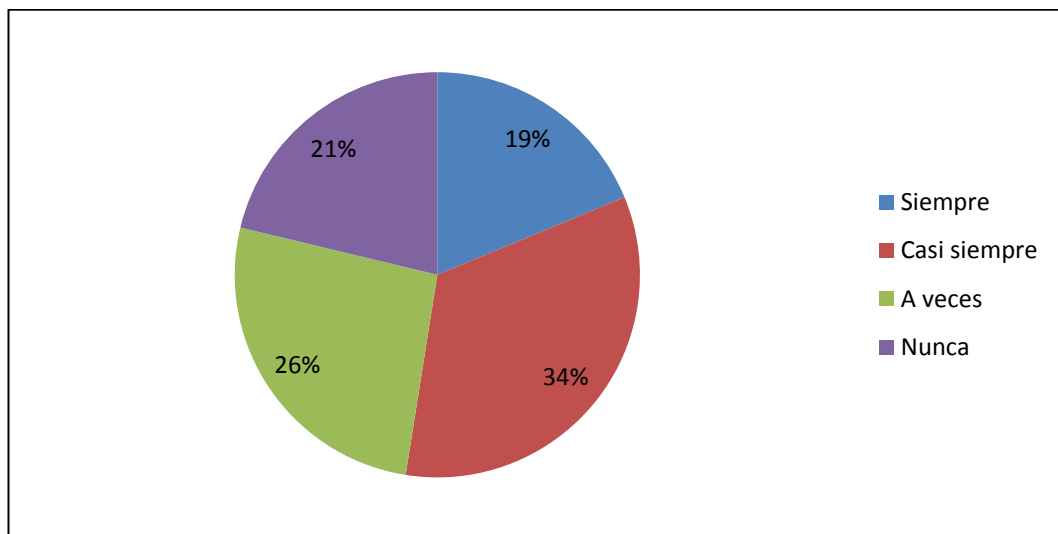
¿Realiza saltos coordinados a través de los aros?

Tabla N° 17: Realiza saltos coordinados a través de los aros

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	15	70%
Casi siempre	27	20%
A veces	21	10%
Nunca	17	0%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 16: Realiza saltos coordinados a través de los aros



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis obtenido releva que la mayoría de la población, tiene dificultad para trabajar la coordinación dinámica general por lo que es importante trabajar dentro del área de coordinación motriz. Para que a futuro no tengan problemas de coordinación.

Pregunta N° 7

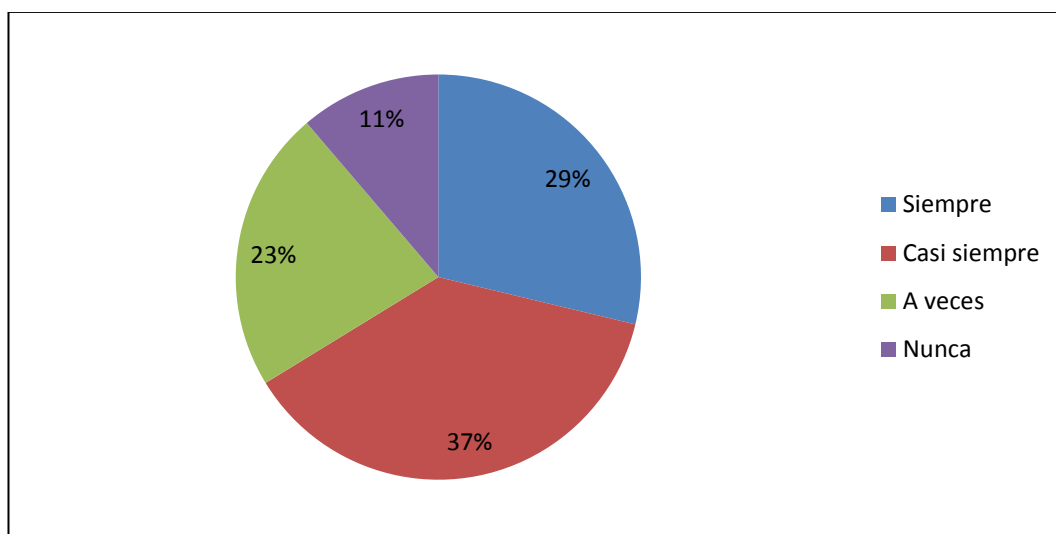
¿Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos?

Tabla N° 18: Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	23	29%
Casi siempre	30	37%
A veces	18	23%
Nunca	9	11%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 17: Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis obtenido releva que menos de la mitad de la población, tiene dificultad para saltar en diferentes obstáculos que para ellos representa una gran problemática las clases de educación física.

Pregunta N° 8

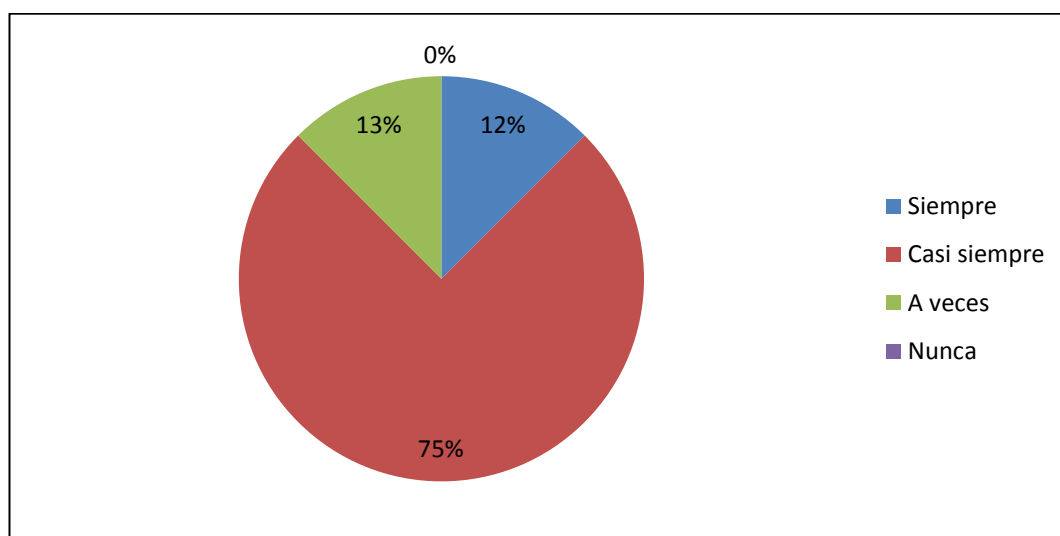
¿Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad?

Tabla N° 19: Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	10	10%
Casi siempre	60	75%
A veces	10	13%
Nunca	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación t aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 18: Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos a través de la ficha observación aplicado revela que más de la mitad de los estudiantes no realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad.

Pregunta N° 9

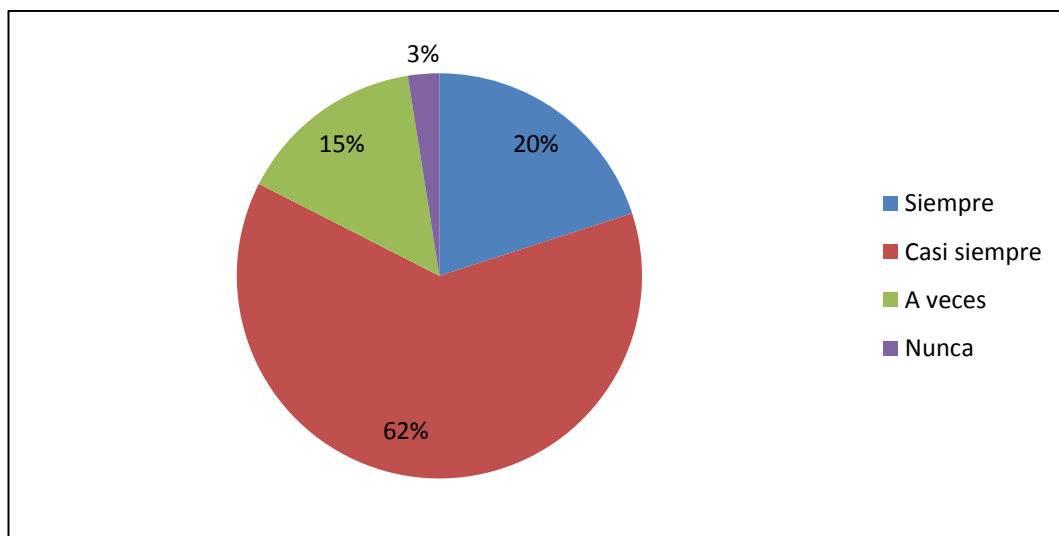
¿Realiza actividades que impliquen saltos en distintas posturas y ante diferentes obstáculos inmóviles sin dificultad?

Tabla N° 20: Realiza actividades que impliquen saltos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	20%
Casi siempre	50	62%
A veces	12	15%
Nunca	2	3%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 19: Realiza actividades que impliquen saltos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis obtenido releva que la mayoría de la población, tienen dificultad para realizar actividades que impliquen saltos en distintas posturas y ante diferentes obstáculos inmóviles sin dificultad

Pregunta N° 10

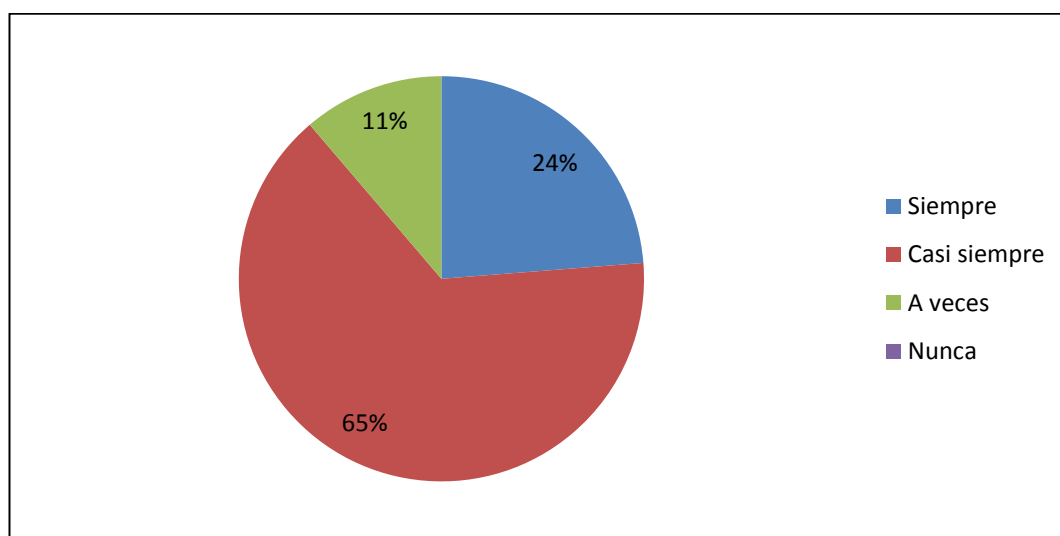
¿Realiza con eficacia diferentes tipos de desplazamientos?

Tabla N° 21: Realiza con eficacia desplazamientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	19	24%
Casi siempre	52	65%
A veces	9	11%
Nunca	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 20: Realiza con eficacia desplazamientos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

La coordinación es importante dentro del desarrollo integral del ser humano, por lo cual más de la mitad de la población no realiza con eficacia diferentes tipos de desplazamientos, esto representa una desmotivación para realizar las clases de educación física.

Pregunta N° 11

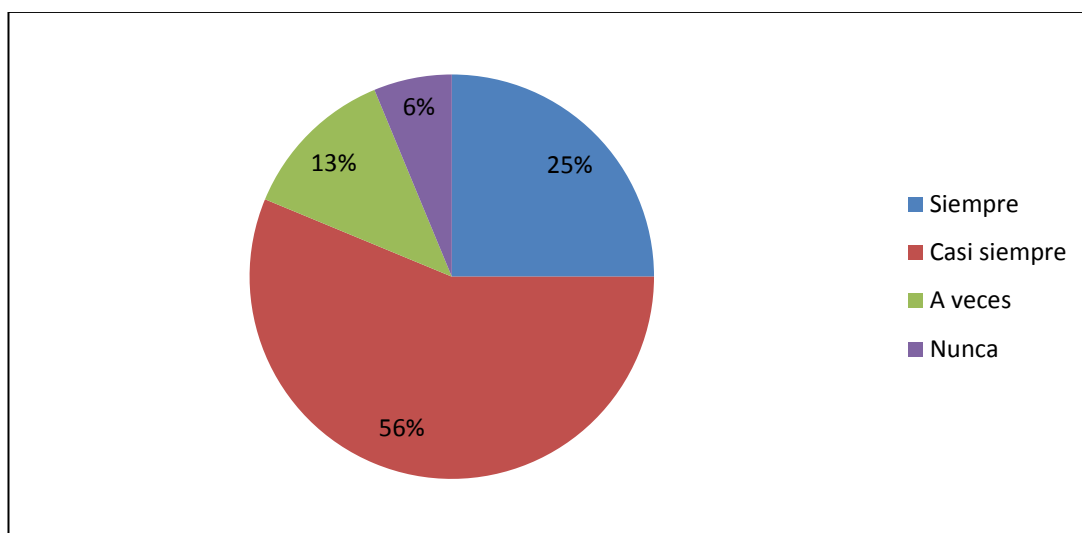
¿Maneja coordinadamente sus manos con aros sin dificultad, individual o colectivo?

Tabla N° 22: Maneja coordinadamente sus manos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	20	25%
Casi siempre	45	56%
A veces	10	13%
Nunca	5	6%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 21: Maneja coordinadamente sus manos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos a través del test de coordinación aplicada revela que más de la mitad de los estudiantes no tiene una buena coordinación aculo- manual esto le impide trabajar con aros sin dificultad, individual o colectivo

Pregunta N° 12

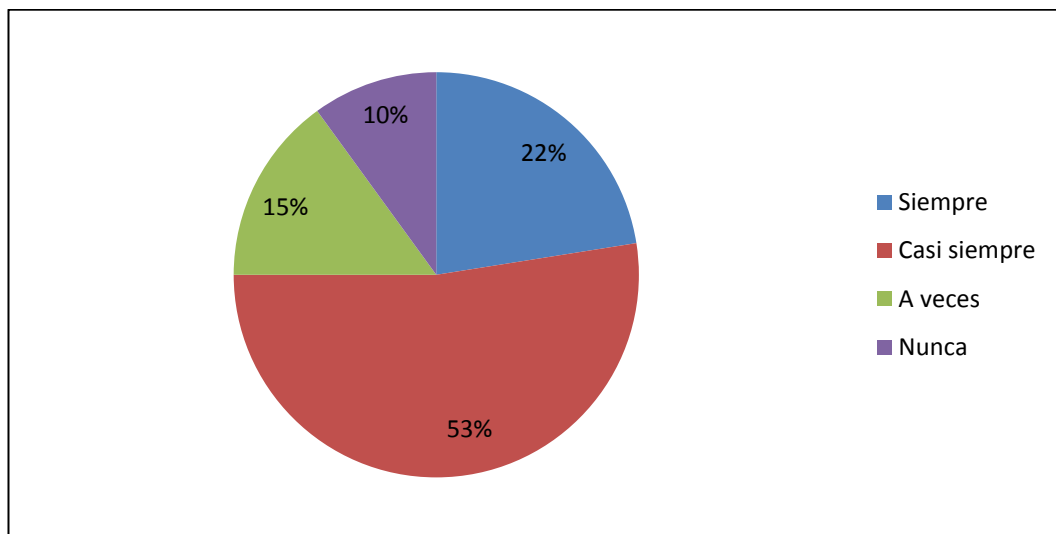
¿Adapta la carrera y el salto ante una serie de obstáculos?

Tabla N° 23: Adapta la carrera y el salto ante obstáculos

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	18	22%
Casi siempre	42	53%
A veces	12	15%
Nunca	8	10%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 22: Adapta la carrera y el salto ante obstáculos



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

El análisis obtenido releva que la mayoría de la población, tienen dificultad para realizar actividades que impliquen carrera y el salto ante una serie de obstáculos

Pregunta N° 13

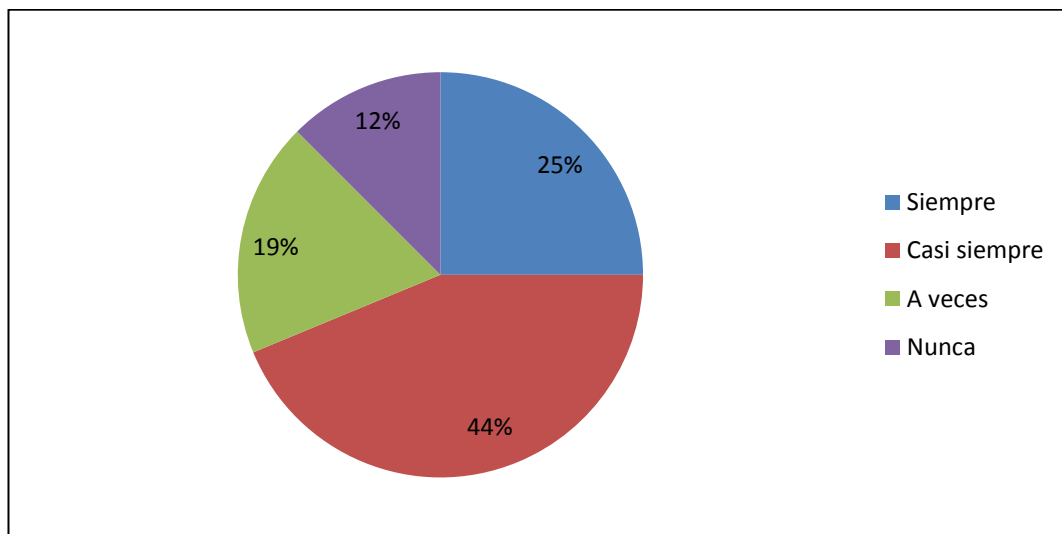
¿Coordina brazos y piernas en carrera?

Tabla N° 24: Coordina brazos y piernas en carrera

Alternativa	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	20	25%
Casi siempre	35	44%
A veces	15	19%
Nunca	10	12%
Total	80	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado los estudiantes de los décimos años de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera" de la ciudad de Ibarra

Gráfico N° 23: Coordina brazos y piernas en carrera



Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Análisis e interpretación

La coordinación es importante dentro del desarrollo integral del ser humano, por lo cual casi la mitad de la población no coordina brazos y piernas en carrera por lo que no les gusta realizar la clase de educación física dirigida

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se evidenció que en la práctica diaria de los docentes la ausencia de actividades lúdicas, tanto en el aula como fuera de ella, lo que impide un desarrollo adecuado de su expresión coordinativa motriz de parte de los estudiantes de los décimos años y la consiguiente desmotivación por mejorar la coordinación.
- Se ha detectado que el desarrollo coordinativo motriz presenta serias falencias debido a la inadecuada estimulación por parte de los docentes, pues aplican estrategias y técnicas tradicionales y desactualizadas para conseguir un adecuado proceso de coordinación motriz.
- Se evidencio la necesidad de elaborar una propuesta creativa e imaginativa que recopile actividades lúdicas motivadoras y estimulantes creativas e interesantes, será el medio que dispongan los docentes para encontrar en las nuevas tendencias la ruta para el desarrollo coordinativo motriz de los estudiantes de los décimos años y con ello promover un desarrollo físico, psicológico y social, ideal para un desenvolvimiento pleno e integral.

5.2. Recomendaciones

- A los docentes se sugiere la utilización de un manual de actividades lúdicas basadas en aspectos sociales, emocionales y lúdico

afectivos, conseguirá aprovechar al máximo las aptitudes, destrezas y habilidades de aprendizaje del estudiante de décimo año, logrando ampliar su participación de la manera más cálida y enriquecedora, fortaleciendo su ambiente comunicacional y mejorando sustancialmente el proceso de construcción física y cognitiva.

- Es necesario que los docentes motiven de forma adecuada al estudiante de décimo año, aplicando estrategias que permitan utilizar de manera integral espacios, rincones y experiencias debidamente planificadas para que se configure un ambiente acogedor y motivador que permita la práctica adecuada para estimular un desarrollo coordinativo satisfactorio.
- Se recomienda aplicar actividades interactivas que tiendan a superar obstáculos de acción, motivación y entusiasmo que padecen los estudiantes de décimo año, mediante el desarrollo de interesantes y atractivas programaciones sociales, culturales y deportivas en las cuales se involucre el aspecto comunicacional y expresivo mediante un clima de afecto y calidez humana.

5.3. Respuesta a las preguntas de investigación

Pregunta N° 1

¿Qué tipo de actividades lúdicas realizan de los estudiantes décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, para mejorar de la coordinación?

Se considera acerca de la totalidad de los estudiantes encuestados indican que realizan juegos grupales, y que rara vez realizan actividades lúdica para mejorar la coordinación, así como también desconocen los beneficios que les brinda la práctica de las actividades lúdicas, mientras tanto que un grupo minoritario lo hace casi siempre. Al respecto se manifiesta que el docente debe estar en constante capacitación, para la

calidad de enseñanza en sentido a mejorar la coordinación de los estudiantes. Más de la mitad de los niños que se les tomo el test de coordinación, evidencian que rara vez durante la clase de Educación Física inician con variedad de actividades lúdicas, para mejor la coordinación motriz, en menor porcentaje están siempre y casi siempre. Al respecto se sugiere que los docentes deben trabajar con variedad de actividades lúdicas que ayuden a mejorar la parte de coordinativa y que tengan una participación adecuada en futuros eventos.

Pregunta N° 2

¿Cuál es el nivel de desarrollo en la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”?

Se detecta más de la mitad de los estudiantes observados indican que tienen un nivel bajo de coordinación, en menor porcentaje tiene un buen nivel de coordinación motriz. Al respecto se puede manifestar que los docentes deben utilizar los juegos que motiven a desarrollar la coordinación motriz de los estudiantes, y con la finalidad de que las clases sean más interesantes y evitar la monotonía.

Pregunta N° 3

¿Cómo elabora de un manual de actividades lúdicas metodológicas para el mejorar de la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”?

Se evidencio que cerca la totalidad de los estudiantes encuestados indican que están de acuerdo que se elabore un manual didáctico que contengan actividades lúdicas metodológicas para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes, mientras que en menor porcentaje no estarían de acuerdo, este documento servirá como medio de consulta para los docentes de Educación física, para ofrecer variedad de juegos para mejorar la coordinación de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta

“MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ”



“MEJOREMOS LA COORDINACIÓN MOTRIZ MEDIANTE EL JUEGO”

6.2. Justificación e importancia

En base a los resultados obtenidos a través de la aplicación de las encuestas y la ficha de observación a los estudiantes, es necesario el desarrollo de un manual de actividades lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y propiciar un desarrollo integral y cognitivo del adolescente.

Mediante estos resultados se pudo determinar que los estudiantes y docentes tienen poco conocimiento sobre las actividades lúdicas y su influencia en la coordinación ya hoy en día existen muchos factores negativos que hacen que los estudiantes tengan un nivel muy alto de descoordinación y que las clases de educación física sean vistas como una tortura.

Sin embargo cuanto más versátiles y lúdicas sean estas actividades mayor será el deseo y la motivación por parte de los estudiantes hacia la práctica de juegos de forma dinámica. Es por esto que se hizo evidente la necesidad de elaborar un manual de juegos que influyan en el mejoramiento de la coordinación lo que permitirá un desarrollo integral del estudiante.

También es necesario tomar en cuenta la necesidad que tienen los docentes de educación física de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo, potenciando todas las capacidades de los estudiantes, brindando mayores oportunidades para alcanzar su desarrollo integral a través de las actividades lúdicas.

Este manual será de fácil manejo y aplicación para los docentes de Educación Física lo que permitirá brindar una clase dinámica y participativa para los estudiantes y evitara caer en la monotonía y aburrimiento y además permitirá despertar la creatividad y el justo por

hacer. La propuesta que se presenta es sencilla y accesible para la aplicación en las clases de Educación Física.

- Respetar la evolución natural del estudiante.
- Entender sus necesidades e interés por aprender.
- Respetar las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje.
- Compartir experiencias y adquirir conocimientos significativos; sobre todo transformar las clases de educación física en un verdadero taller para jugar, aprender con alegría, entusiasmo, creatividad y amor.
- Estamos seguras que este manual que es producto de nuestras experiencias, esfuerzo y dedicación permanente, sirva para el mejoramiento de la calidad educativa, no tan solo de nuestro prestigioso sino que se propague a todo el sector educativo que desee dar un cambio a la Educación

6.3. Fundamentación de la propuesta

6.3.1. Fundamentación epistemológica

6.3.1.1. Teoría constructivista

Los seres humanos no son seres fragmentados si no que aprenden desde lo integral, por medio de la asociación de su mundo con el mundo de los adultos y con la realidad, puesto que este no deja de aprender sino hasta el día de su muerte. En los adolescentes es mucho más importante tener en cuenta su proceso debido a que en esta etapa se definen sus rasgos futuros.

“El juego como una de los instrumentos más efectivos cuando de aprendizaje significativo hablamos, pues se ha definido el juego como un proceso sugestivo y subjetivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje” (Franco, 2012, pág. 95).

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación motriz), como mental, porque el estudiante durante su desarrollo pone todo en ingenio e inventa la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

El juego en el aprendizaje tiene en común varios aspectos: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza- aprendizaje (Franco, 2012, pág. 101).

Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo transforma en una experiencia feliz.

Las nuevas propuestas de reforma educativa orientan el desarrollo integral del educando en concordancia con el constructivismo el mismo que sostiene que los estudiantes podrán construir o descubrir los conocimientos.

Para esto los mismos que servirán para mejorar su aprendizaje lo que permitirá en el estudiante cambios y modificaciones, enriqueciendo los esquemas mentales y actitudinales y así lograr éxitos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.3.2. Fundamentación sociológica

6.3.2.1. Teoría socio crítica

El modelo socio-critico busca la manera de hacer que la transformación de la realidad y del cambio de mentalidad de los estudiantes y que formen parte de una sola tarea siendo los principales actores del cambio positivo que la sociedad requiere.

Esta teoría ayuda al dialogo y la solución no violenta de los conflictos en el grupo en este caso en la comunidad educativa, el respeto y a la valoración positiva del trabajo colectivo.

6.3.3. Fundamentación axiológica

6.3.3.1. Teoría de los valores

Poner en práctica los valores adquiridos permitirá vivir y compartir en armonía con la sociedad, reordenar las ideas que tienen sobre la vida, estructurar su pensamiento, conocerse unos a otros e interactuar con los demás.

Los valores son características morales que toda persona debe poseer tales como la humildad, la piedad y el respeto como conjunto de ejemplos que la sociedad establece para las personas en la relación social, son guías de la vida que permiten referirnos a una enseñanza constante y funciones sociales que aseguran la convivencia y el respeto mutuo, así pues que, la comunidad de implementar valores de respeto entre los ciudadanos y ciudadanas que la integran para que de ese modo exista la convivencia armónica en el accionar diario (Vidal, 2010, pág. 100).

Este manual está basado desde una perspectiva piagetana donde el educador del nivel debe ofrecer al estudiante que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos. El docente no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

También tomamos en cuenta al psicólogo ruso Lev Vygotsky quien dice que las actividades del niño es el motor principal de su desarrollo, lo considera como un ser que participa en los procesos grupales de búsqueda cooperativa de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje. Vygotsky tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo.

Muchas de las capacidades intrínsecas no pueden enseñarse como si fuera una asignatura; más bien deben moldearse y fomentarse como parte del aprendizaje, en particular por parte de los docentes. Esas competencias tienen que ver una forma en que nos comportamos con los demás, hacia nosotros mismos, hacia las tareas y los problemas de la vida entre ellas figuran las competencias de toma de decisiones y solución de problemas, pensamiento crítico y de comprensión de las emociones propias (Campos Gómez, 2012, pág. 45).

En si todas las teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica, se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juega lo más importante es el hecho de que todo juego está dotado de placer, que produce la actividad lúdica, y es un mismo placer de que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

6.3.4. Fundamentación psicológica

6.3.4.1. Teoría cognitiva

Esta teoría también está inmersa los comportamientos humanos y las razones por las cuales la sociedad tiende a desarrollarse con el pasar de tiempo, exigiendo cada vez más estándares de vida para sus integrantes, es por esto que el estudio del comportamiento adolescente es importante, ya que son entes que en su nueva etapa de vida van a influir de manera participativa en la sociedad.

6.3.5. Técnicas de desplazamientos coordinativos

6.3.5.1. Saltos con obstáculos

Para descubrir y explotar las posibilidades salta con movimiento natural con un valor en sí se desarrollará las destrezas variando direcciones, distancias, alturas, materiales, dificultad, y espacio físico.

El salto con obstáculos difiere de la carrera en que exige mayores niveles de impulsión, de equilibrio, coordinación de movimientos más complejos, sin destacar aspectos psicológicos como la confianza y el valor (Prieto, 2010, pág. 7).

6.3.5.2. Carrera

Correr es un movimiento natural que sirve como base del movimiento en casi todas las actividades físicas sean deportiva, recreativas o educativas. No se puede saltar, lanzar, jugar, luchar, etc. Sin correr.

Es un desplazamiento activo y eficaz que evoluciona a partir de la marcha. Se afirma que la carrera surge como consecuencia de una aceleración de la marcha. La carrera exige

mayores requerimientos motrices que la marcha, lo que ha idónea como contenido de tareas motrices muy variadas (Prieto, 2010, pág. 3).

6.3.5.3. Giros

Este movimiento se desarrolla de los ejes transversales y longitudinal del cuerpo, además ayuda en la transferencia de habilidades motrices básicas a específicas, los estudiantes debe tener la oportunidad de experimentar estas actividades porque ayuda a mejorar la coordinación motriz.

La habilidad de girar correctamente, es un “aspecto de movimientos de gran utilidad para situar y orientar al individuo en el espacio, conocer el espacio próximo, desarrollar el equilibrio dinámico y incrementar la coordinación general básica” (Prieto, 2010, pág. 8).

6.3.5.4. Marcha

Esta actividad es progresiva en aceleración efectuada paso a paso y sin interrupción, además es de mucho ayuda en la coordinación motriz. Es un desplazamiento activo eficaz, que evoluciona de los patrones fundamentales locomotores para pasar a la marcha elemental. “La marcha confiere al niño autonomía en sus desplazamientos y capacidad de coordinar sus movimientos” (Prieto, 2010, pág. 4).

6.3.6. Características del manual didáctico

- Ofrece información sobre las actividades enfocadas a las destrezas con criterio de desempeño de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de primer a décimo año de Educación General Básica.

- Cada tema tiene tema contiene objetivos con sus actividades respectivas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.
- Orienta la planificación de manera secuencial y ordenada, orientada a mejorar la coordinación de los estudiantes.
- Despierta interés y la atención durante el proceso.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Elaborar un manual de actividades lúdicas recreativas que permitan estimular la coordinación motriz de los estudiantes de décimo año Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”.

6.4.2. Objetivos específicos

- Proporcionar a los docentes de Educación Física un programa de actividades lúdicas de fácil manejo y aplicación las mismas que permitirán mejoramiento coordinativo motriz.
- Socializar a los docentes el manual de actividades lúdicas para el mejoramiento coordinativo motriz.
- Fortalecer la práctica pedagógica a los docentes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, en la aplicación de actividades recreativas para estimular el mejoramiento coordinativo motriz.

6.5. Ubicación sectorial y física



Esta propuesta está dirigida a docentes, estudiantes de los Decimos Años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera

Está ubicada en la ciudadela la Victoria

- **País:** Ecuador
- **Provincia:** Imbabura
- **Cantón:** Ibarra
- **Parroquia:** San Francisco
- **Dirección:** Hugo Guzmán Lara
- **Institución:** Fiscal
- **Infraestructura:** Propia
- **Población:** Mixta

6.6. Desarrollo de la propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA

**“MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
COORDINACIÓN MOTRIZ”**

**“MEJOREMOS LA COORDINACIÓN MOTRIZ MEDIANTE EL
JUEGO”**

AUTORA: NUVIA DE LA CRUZ

IBARRA – ECUADOR

2016

6.6.1. Introducción

Utilizar las actividades lúdicas como una estrategia metodológica se ha convertido en una difícil tarea docente, lo cual tiene repercusión no solo en las relaciones sociales, sino también en el aula y más aún en el diario vivir.

El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, poco recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego.

Para ayudar a los Docentes en sus horas clase, se ha elaborado una Guía de estrategias lúdicas, en la cual se propone una serie de juegos didácticos organizados y variados, en la obra se tratan los aspectos relativos a la definición de objetivos educativos del juego, como aquellos que tienen que ver con el desarrollo de los mismos y también se puede crear nuevos juegos a partir de estos

Es un manual didáctico útil y práctico el mismo que para su redacción hemos utilizado un lenguaje claro y sencillo para que se facilite su comprensión, el documento se divide en diferentes grupos los cuales incluyen una variedad de juegos para facilitar la consulta y la valoración de alternativas por parte del educador.

De cada juego se ofrece información básica para su mejor aprovechamiento por parte del docente: los parámetros más aconsejables de edad, número de participantes, espacio, duración, indicaciones para el desarrollo del mismo, recursos, materiales necesarios y los valores que se transmiten y se estimulan. Esperamos que este material se constituya en una herramienta útil de trabajo en el aula de manera que optimice el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando a los actores sociales de la educación.

6.6.2. ¿Cómo utilizar este manual?

Este manual ha sido preparado como un documento de referencia para quienes trabajan en este campo, como es la educación física, para fomentar en los estudiantes la práctica de actividades físicas y conjuntamente las actividades lúdicas para mejorar la coordinación, las cuales servirán para un buen desarrollo tanto físico como emocional de los adolescentes. Los juegos aquí presentados están específicamente orientados al mejoramiento de la coordinación

6.6.3. Beneficios del juego

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Cuando juega con niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

“APRENDAMOS JUGANDO”

A continuación se da a conocer múltiples actividades para mejorar la coordinación motriz a través de las actividades lúdicas, el propósito es sin duda lograr o desarrollar un aprendizaje significativo en el estudiante a través del juego. Con el principal objetivo de solucionar la situación problemática que al principio planteábamos

6.6.4. Objetivos

- Realizar y mejorar las formas básicas de desplazamientos.
- Coordinar varias posibilidades de desplazamientos.
- Conocer y practicar distintos tipos de saltos.
- Coordinar los desplazamientos en carrera, adecuando los apoyos a puntos determinados.
- Correr y saltar sobre pequeños obstáculos.
- Desplazarse entre obstáculos con cambios de orientación, ritmo y dirección.
- Realizar saltos en altura desde un lugar elevado

6.6.5. Material necesario


- Conos.
- Chaquetas de chándal.
- Aros.
- Bancos suecos.
- Vallas.
- Cuerdas.
- Picas.
- Colchonetas.
- Pito
- Cancha de fútbol, básquet
- Patio
- Periódico

6.6.6. Juegos de coordinación dinámica general

A continuación se presenta una serie de actividades lúdicas diseñadas para motivar el desempeño de la coordinación dinámica general, en los estudiantes de décimo año de educación general básica.

Juego N° 1			
Nombre	Pelota – nombre	Edad	A partir de 5 años
Objetivo	Ejecutar la orientación espacial, así como la mejor la memorización.		
Material	Pelota, patio o cancha		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Dispuestos en un círculo, los jugadores se pasan la pelota, quien la recibe debe decir su nombre y pasar la pelota a alguien que aún no la haya recibido; este dice su nombre y así sucesivamente, hasta que el ultimo participante dice su nombre. • Entonces empieza una nueva ronda. La última persona que ha recibido la pelota debe pasar a quien se la enviado, y debe decir el nombre de esta persona. Quien recibe la pelota debe hacer lo mismo. De este modo, la pelota recorre el camino inverso al que siguió en la primera ronda. 			
Representación gráfica			
			
Reglas			
<ul style="list-style-type: none"> • Todos los jugadores deben formar un círculo • Decir el nombre al momento de pasar el balón 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar activamente en los juego • El grupo supera el juego si consigue pasar la pelota sin que nadie se equivoque. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades. • Adopta las medidas necesarias para evitar posibles accidentes en la actividad física • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 2			
Nombre	El gato y el ratón	Edad	A partir de 5 años
Objetivo	Estrechar los lazos de amistad entre compañeros		
Material	Para este juego se requiere solamente del recurso humano		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • De entre los niños se selecciona a dos, uno hace de gato y otro de ratón. • El resto de niños forman una circunferencia tomados de las manos. • El ratón se coloca dentro de la circunferencia y el gato fuera de ella. • Entre el gato y el ratón establecen el siguiente diálogo. • Ratón, ratón ¿Qué quieres gato ladrón? • Comerte quiero. ¿Desde dónde? • Desde la punta hasta el talón. Cómeme si puedes • El gato persigue al ratón rompiendo la cadena o filtrándose por los espacios que quedan entre los participantes. • El ratón huye, los niños que toman la cadena lo protegen impidiendo que entre el gato, mientras cantan. Por aquí si, por aquí no...Cuando el ratón es alcanzado termina el juego para luego reiniciarlo con, otro gato y otro ratón. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Aprecia las distancias, el sentido y la velocidad de los desplazamientos de móviles. • Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 3			
Nombre	El pan quemado	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas		
Material	Un pañuelo		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego. • Este esconde un pañuelo torcido y anudado. • El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador. • El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido. • Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE? • Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO. • Cuando este próximo al objeto gritan. • CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE. • A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar activamente en los juegos. • Cumplir las normas básicas de convivencia. • Identifica y valorar las situaciones de juego. • Valorar el juego como medio de relación con los demás • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 4			
Nombre	Colores	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Mejorar la coordinación dinámica general y la percepción espacial y temporal		
Material	Pañuelo multicolor		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Todo el grupo se sitúa alrededor del paracaídas, cada persona será un color: rojo, verde, amarillo o azul. • El objetivo del juego es conseguir que varias personas intercambien sus posiciones alrededor del paracaídas cruzando por debajo de la tela del mismo. • El profesor inicia el juego diciendo ¡Uno, dos... (Y uno de los cuatro colores)!. En ese instante el grupo infla el paracaídas y los participantes cuyo color coincide con el nombrado cambian de posición, cruzando por debajo de la tela del paracaídas, evitando que ésta les toque. • El proceso se repite tantas veces como se desee. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante gusta realizar actividades lúdicas competitivas y demostrar sus capacidades o destrezas. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 5			
Nombre	Conducir el balón	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Ejercitar la orientación espacial y temporal, así como el desplazamiento.		
Material	Cancha, tizas, marcadores y/o banderas y Balones		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Se trazan dos sendas de un metro de ancho y cinco de largo, frente a cada uno se coloca un equipo. • La tarea de los abuelos consiste en rodar sucesivamente un balón por la línea marcada, en contacto con el mismo, si lo logra sin trascender las líneas laterales, se le concederá al equipo un punto por cada abuelo que lo efectuó correctamente, los puntos serán acumulativos y gana el equipo que más puntos obtenga. 			
Representación gráfica			
			
Reglas			
<ul style="list-style-type: none"> • Todos los abuelos del equipo deben tratar de llegar al final. • El balón no debe traspasar las líneas laterales. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Realiza movimientos simultáneos sin dificultad • Conoce y practica diferentes actividades físicas regladas. • Ayuda a organizar diferentes actividades físicas colaborando en su realización • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 6			
Nombre	Quien pone el rabo al burro	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Fomentar la mejora de todas las habilidades motrices		
Material	Un cartón o corcho, lápiz, pinturas, una cuerda pequeña y no muy gruesa, un pañuelo para vendar los ojos, una tachuela.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Sobre un cartón se dibuja un burro al que le falte el rabo. • Luego se fabrica el rabo con una cuerda de unos 20 cm en cuyo extremo se clava o pega una tachuela. • Se cuelga el dibujo del burro en la pared y empieza el juego. • Sale el primer estudiante con los ojos vendados y se le coloca en frente del dibujo con el rabo del burro en la mano. • La finalidad del juego es clavar el rabo en la parte trasera del burro. • Si no lo consigue el primer estudiante, le toca el turno al siguiente niño, así hasta que lo logre alguno. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Reflexiona positivamente sobre las diferentes utilidades que puede tener el material reciclado en relación al juego y a la actividad física. • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 7			
Nombre	San bendito	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	No dejarse atrapar por el diablo.		
Material	Patio, cancha.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Quince niños se sientan, uno junto a otro, en cadena, sobre una grada. • Designan a uno de los niños para que represente a San Bendito y otro al diablo. • San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los estudiantes que no se muevan y designan un vigilante. Desea a su regreso encontrarlos en el mismo lugar y en el mismo número. • El diablo aprovecha la ocasión y saludando pregunta a los estudiantes. ¿Quieren pan? ¿Quieren queso? ¿Quieren helado? ¿Quieren caramelos?, entre otros. Las preguntas las dirige a todos y los niños deben responder siempre ¡NO! El diablo se cansa del largo interrogatorio y selecciona a uno de los participantes para sacarlo del grupo. Entonces todos gritan. ¡San Bendito, San Bendito! ¡Nos lleva el diablo! • San Bendito avanza despacito, cojeando y en aquel espacio de tiempo el diablo lleva consigo uno a uno de los niños. • San Bendito trata de quitarlo al diablo y sin conseguirlo, regresa a contar cuántos niños han quedado y se repite el mismo procedimiento anterior. • Al final el diablo carga con San Bendito y ahí termina el juego. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 8			
Nombre	El pañuelo por grupitos	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Coordinar las distintas formas de movimientos		
Material	Patio, cancha.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Se delimitan dos campos de juego y se forman dos equipos aleatoriamente con el mismo número de personas, cada uno en un campo diferente. • Se pone una persona en la raya del centro sosteniendo un pañuelo en la mano. • Las personas de cada equipo se ponen en parejas y se enumeran. • Quien hace de pañuelo gritará en voz alta un número. • Las parejas nombradas saldrán corriendo rápidamente a coger el pañuelo. • Quienes consiguen llevarse el pañuelo a su campo de juego sin ser pilladas por la otra pareja, o bien quien pille a quienes se han llevado el pañuelo, anotan un punto para su equipo. • Quien sujeta el pañuelo no repetirá números. • Cuando se han dicho todos los números repartimos los equipos en grupos de tres y hacemos de nuevo la actividad. • Después lo hacemos en grupos de cuatro. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y valorar las situaciones de juego • Adopta las medidas necesarias para evitar posibles accidentes en la actividad física. • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve • Adecua sus formas y posibilidades de movimiento a diferentes situaciones desconocidas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 9			
Nombre	Anda virón virón	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Integrar el mayor número de estudiantes.		
Material	Pañuelo Patio		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Del grupo se elige a dos personas para que sean los que dirijan el juego. • Los dos niños se colocan frente a frente tomados de las manos • El resto de niños tomados de las manos deben pasar por debajo de las manos de la pareja organizadora mientras cantan-Anda virón, virón • De donde viene tanta gente. • De la casa de San Pedro • Que noticias ha traído. • Que la puerta se ha caído • Hay que darla a componer. • Con que plata y que dinero. • Con la cascara del huevo. • Al terminar de cantar, el grupo de niños empieza a pasar lentamente bajo las manos de la pareja, mientras ellos recitan. Pasa que pasa Que el hijo del conde Se ha de quedar. • El niño que queda entre las manos de la pareja, es llevado a un lado para preguntarle... con quien desea irse. Previamente la pareja se ha puesto el nombre de una fruta. • Luego de elegir con quien desea irse, se coloca detrás de él, para reiniciar el juego. • El mismo procedimiento se sigue con todos los niños. • Una vez terminado, los dos grupos se colocan frente a frente. 			

- Trazan una línea divisoria agarrados por la cintura unos tras de otros, los dos contrarios se toman de las manos y halan tratando de cruzar la línea.
- El grupo que cruza la línea es perdedor.

Variantes

- La pareja que dirige el grupo puede utilizar nombres de animales, colores, entre otros.
- El coro también puede ser este


Representación gráfica



Evaluación

- Colabora activamente en los juegos.
- Cumple con las normas básicas de convivencia.
- Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades
- Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas.
- Reacciona positivamente ante pequeñas actividades.
- Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones.


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 10			
Nombre	La rayuela	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Hacer el mayor número de casas para lograr el primer lugar.		
Material	Cacha, que pueda ser una caja de betún vacía, un pedazo de teja, entre otros.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Se dibuja en el piso la rayuela, y en este caso como es la DE LA SEMANA, siete cuadros que representan los días de la semana, se sortea el orden de participación de los jugadores. • El primero inicia lanzando la cacha al cajón correspondiente al día lunes y empuja la ficha de cajón en cajón hasta salir del domingo. • En el cajón del jueves puede descansar en dos pies. Si llega al domingo el jugador tiene derecho a una CASA en el lugar que desee, respetando las CASAS, de sus compañeros de juego, se mantiene las mismas reglas en cuanto a errores de juego. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio • Sabe saltar a la pata coja • Muestra dificultad • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Utiliza las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 11			
Nombre	La gallinita ciega	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Desarrolla la agilidad y atención de los estudiantes.		
Material	Una venda para cubrir los ojos, patio		
Desarrollo			
<p>Un niño es escogido por un grupo de niños, y vendado los ojos hace de GALLINITA CIEGA, se coloca al centro del grupo y se efectúa el siguiente dialogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños. Gallinita ciega... ¿Qué se te ha perdido...? • Gallinita. Una aguja y un dedal. • Niños. ¿Para qué era la aguja y el dedal? • Gallinita. Para coser la camisa del colegial. • Niños... Date tres vueltas y luego te la he de dar. • Gallinita. Hace lo indicado. • Niños. Cantando dicen... • Aquí te lo tengo, y no te lo he de dar. A continuación la gallinita empieza a buscar a los integrantes, y el que es atrapado hará luego de gallinita. La única condición es que no se debe salir de un límite preestablecido. 			
Representación gráfica			
 <p>The photograph shows a group of children in a large, open room, likely a school gymnasium. They are arranged in a circle, holding hands. One child in the center is blindfolded with a yellow cloth. The children are dressed in casual clothing, and the room has a brick wall and large windows in the background.</p>			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Valora el juego como medio de relación con los demás • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 12			
Nombre	Pasar por el aro	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Coordinar las distintas formas de movimientos		
Material	Un aro, patio		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Nos colocamos en corro de pie agarrados de las manos. Colocamos un aro de gimnasia atravesado en los brazos de dos participantes. A continuación, cada participante intenta pasar su cuerpo por el aro sin soltarse las manos en ningún momento comenzando por una persona y siguiendo hasta que llegue a ella misma de nuevo. Cada participante irá pasando su cuerpo a través del aro sin soltar las manos. Les gustará repetir la actividad en sentido contrario. Si el grupo es mayor de quince participantes, podemos poner dos o tres aros en un mismo corro. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Realiza con eficacia diferentes tipos de movimientos Toma consciencia de la movilidad del eje corporal en diferentes posiciones y en diferentes segmentos Valora el juego como medio de relación con los demás. Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 13			
Nombre	Sálvate como puedas	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Desarrollar la coordinación dinámica general y la percepción espacio- tiempo.		
Material	Una pelota		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Lanzar la pelota y golpear a un compañero que se encuentre dentro del círculo. • Se pinta un círculo de unos 15 metros de diámetro. Se hacen dos grupos, se coloca un grupo dentro de círculo y el otro fuera. Los de fuera deberán dar con la pelota a los de dentro mediante lanzamientos con la mano. Cada vez que le den un punto. Al tiempo cambio de rol. 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> • Lanzando con los pies, con pies y manos a la vez. • Indicando el jugador al que se va a dar. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante gusta realizar actividades lúdicas competitivas y demostrar sus capacidades o destrezas. • Adopta las medidas necesarias para evitar posibles accidentes en la actividad física • Identifica y valorar las situaciones de juego. • Valora el juego como medio de relación con los demás • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 14			
Nombre	Caza balón	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Cazar con la pelota, al resto de compañeros.		
Material	Una o varias pelotas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Todos los jugadores libres por el espacio, uno la queda que es el cazador. • Éste deberá dar a los demás que se convertirán en cazadores, después mediante pases y tiros intentarán convertir en cazadores a los demás. • El juego acaba cuando todos son cazadores 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> • Con dos o tres cazadores desde el principio. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades • Aprecia las distancias, el sentido y la velocidad de los desplazamientos de móviles. • Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión • Utiliza las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 15			
Nombre	Los gusanos	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Desarrollo de la coordinación general.		
Material	Balones de Espuma		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos puestos a un lado de del patio tienen que pasar al otro lado, arrastrándose sin ser tocados por las pelotas que lanzan su compañero. 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> Poner dos lanzadores. Poner un lanzador y dos recuperadores que devuelvan las pelotas que lanza su compañero. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> El estudiante gusta realizar actividades lúdicas competitivas y demostrar sus capacidades o destrezas. Utiliza correctamente el espacio en que se mueve Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 16			
Nombre	Formación en línea	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Ejercitar la orientación sobre el terreno.		
Material	Tizas, banderas, marcadores y láminas.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • 4 Formaciones frontales en equipos. • El grupo se divide en 4 filas, ubicadas cada una detrás de la otra, las que se identifican con un nombre determinado. Cuando el profesor mencione uno de los números y a la vez señale con una banderita a la línea, los abuelos de este equipo deben de ir caminando a ubicarse en una formación. 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> • No se puede quedar ningún abuelo del equipo cuando se mencione el nombre. • Deben de formar correctamente encima de la línea. • Sugerencia metodológica: No se puede señalar 2 equipos a la vez. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Controla las conductas agresivas en los juegos de oposición. • Conoce diferentes tipos de juegos. • Conoce las estrategias básicas del juego: cooperación, oposición. • Muestra respeto hacia los demás • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

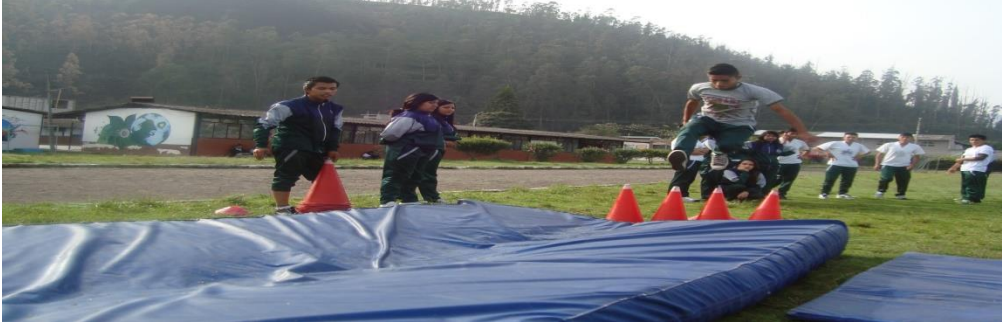
Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 17			
Nombre	Los canguros	Edad	A partir de 9 años
Objetivo	Desarrollar la coordinación dinámica general		
Material	Cancha, pelotas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Consiste en una carrera de relevos por equipos, llevando una pelota entre las piernas sin que se caiga. Deben recorrer una distancia, bordear un cono y volver. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Muestra dificultad al momento de avanzar con un objeto entre las piernas • Muestra dificultad de coordinación al momento de avanzar • Hace caer la pelota al momento de avanzar 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 18			
Nombre	El bloqueo coordinado	Edad	A partir de 9 años
Objetivo	Ejercitar la coordinación con pesos pequeños.		
Material	Objetos pequeños o bolsitas de arena que pesen entre 0,5 y 1 kg.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Se forman dos equipos en hileras, cada uno situado entre sí a 6 metros. Frente a cada equipo se colocan objetos pequeños con una separación de un metro entre ambos. Elegir previamente el capitán de cada equipo: • A la orden del profesor, el capitán de cada equipo sale con la vista al frente, los brazos laterales y caminando entre obstáculos, en zigzag con la bolsita de arena sobre la cabeza, al llegar entrega el objeto y se sitúa al final de la hilera. El compañero que recibe el objeto realiza la misma operación que el anterior. 			
Representación gráfica			
			
Reglas			
<ul style="list-style-type: none"> • Gana el equipo que primero cumpla con la tarea. • No salir adelantado. • Cuando se haga contacto con los obstáculos se debe regresar y comenzar de nuevo. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Realiza movimientos simultáneos sin dificultad • Cumple con las normas básicas de convivencia • Utiliza los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas • Ayuda a organizar diferentes actividades físicas colaborando en su realización • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 19			
Nombre	Circuito	Edad	A partir de 10 años
Objetivo	Desarrollar la cooperación y la percepción espacio-temporal con obstáculos		
Material	Cancha, conos, bancos suecos, cuerdas, aros, pito.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Saltar una sucesión de bancos suecos y pasar por debajo de algunas vallas. En el último banco sueco, los alumnos apoyándose en un pie, deberán intentar saltar en altura lo máximo posible. • Realizar un salto de longitud, después de recorrer una distancia en carrera. Se colocarán dos cuerdas a modo de río, que deberán superar y una colchoneta para evitar lesiones. • Saltar de un lado a otro del banco sueco, apoyando siempre un pie arriba y otro abajo. • Andar a cuadrupedia sobre dos bancos suecos. 			
Representación gráfica			
			
Variante			
<ul style="list-style-type: none"> • Desplazarse saltando una sucesión de aros colocados en el suelo, con un apoyo en cada uno. En los aros gemelos, el apoyo es simultáneo. • En los mismos aros, saltar a la pata coja. • Saltar la goma elástica (colocada a baja altura). • Después de realizar el salto, entrarán en circuito de conos que tendrán que salvar haciendo zig-zag, para llegar al final del circuito. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve • Realiza con eficacia diferentes tipos de desplazamientos • Adapta la carrera y el salto ante una serie de obstáculos • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. – • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 20			
Nombre	A palo seco	Edad	A partir de 10 años
Objetivo	Mejorar el tiempo de reacción y la velocidad de ejecución.		
Material	Un periódico		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Todos los participantes menos uno permanece de pie, muy cerca unos a otros, formando un círculo. En el centro se halla un jugador que sostiene en la mano un periódico enrollado. • Cuando este jugador señala con el periódico a alguien, la persona señalada debe decir el nombre de otro jugador. • Para evitar el golpe, el jugador amenazado debe decir el nombre de otro jugador antes de que el del centro pueda darle con el periódico, si lo consigue, el jugador del periódico debe dirigirse al participante cuyo nombre se acaba de mencionar, para tocarlo con el periódico, lo que solo se puede evitar pronunciando otro nombre. • Si el jugador del centro logra tocar a un jugador con el periódico antes de que pronuncie otro nombre se intercambian los roles, y el jugador que ha sido alcanzado con el periódico pasa al centro del círculo. 			
Representación gráfica			
			
Variante			
<ul style="list-style-type: none"> • Desplazarse saltando una sucesión de aros colocados en el suelo, con un apoyo en cada uno. En los aros gemelos, el apoyo es simultáneo. En los mismos aros, saltar a la pata coja. • Saltar la goma elástica (colocada a baja altura). • Después de realizar el salto, entrarán en circuito de conos que tendrán que salvar haciendo zig-zag, para llegar al final del circuito. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Reflexiona positivamente sobre las diferentes utilidades que puede tener el material reciclado en relación al juego y a la actividad física. • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 21			
Nombre	Saltar la cuerda	Edad	A partir de 10 años
Objetivo	Desarrollar la capacidad de coordinar los movimientos de todo el cuerpo.		
Material	Cuerda, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento lateral, frontal y dorsal. • Desplazamiento dorsal lateral, lateralidad izquierda y derecha. • Saltos entre las vallas, sin doblar rodillas. • Zancadas laterales, lo más amplias posibles. • Skipping, impulsos con una pierna, skipping, impulsos con la misma pierna. 			
Representación gráfica			
			
Resultados			
<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante puede seguir los movimientos que realizan el docente y los compañeros. Es importante tener cuidado para que realice los movimientos en forma coordinada. 			
Ventajas			
<ul style="list-style-type: none"> • Se puede realizar en cualquier lugar sea abierto o cerrado. 			
Expectativas			
<ul style="list-style-type: none"> • Se puede conseguir en un primer intento el control parcial del movimiento por parte del estudiante, de modo que a medida que vaya incrementando su poder de atención y control, desarrollará la capacidad de ejecutar de manera armoniosa cada uno de los ejercicios sugeridos por la docente. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Utiliza las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 22			
Nombre	Relevo del chándal	Edad	A partir de 11 años
Objetivo	Desarrollar la cooperación y la percepción espacio-temporal		
Material	Patio, cono, tiza		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Se divide la clase en 4 equipos. Cada equipo en fila con un chándal en el suelo. A la señal, el primero se lo pone con ayuda de los demás, y sale corriendo a rodear el cono, vuelve, se lo entrega al segundo y así sucesivamente. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Adapta la carrera y el salto ante una serie de obstáculos Realiza con eficacia diferentes tipos de desplazamientos. Gira sobre el eje longitudinal. Coordina brazos y piernas en carrera. Utiliza correctamente el espacio en que se mueve Adopta las medidas necesarias para evitar posibles accidentes en la actividad física. Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 23			
Nombre	La tortuga gigante	Edad	A partir de 11 años
Objetivo	Adquirir destreza motora de coordinación grupal		
Material	Cancha, colchoneta		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Se organizan grupos de alumnos con una colchoneta cada equipo. El juego consiste en que todos los componente de rodillas, deben avanzar por el terreno, utilizando la colchoneta como caparazón de la tortuga gigante, pero en una dirección concreta. Deben evitar que el caparazón se les caiga al suelo. 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> Hacer pasar a las tortugas sobre una montaña (un banco sueco) o a través de un circuito de pequeños obstáculos. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Muestra dificultad al momento de avanzar Muestra dificultad de coordinación al momento de avanzar Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. Valora sus posibilidades y limitaciones 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 24			
Nombre	Salta con tu compañero	Edad	A partir de 11 años
Objetivo	Desarrollar la cooperación y la percepción espacio-temporal		
Material	Bancos, sillas y cuerdas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> En grupos de cuatro deberá, ir corriendo agarrados de una cuerda, la cual ha de ir tirante, y a la vez salvar los distintos obstáculos que le salgan al paso. Deberá saltar los bancos y esquivar las sillas. 			
Representación gráfica			
			
Variantes			
<ul style="list-style-type: none"> Hacer pasar a las tortugas sobre una montaña (un banco sueco) o a través de un circuito de pequeños obstáculos. Hacer en parejas con una pelota. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Muestra dificultad al momento de avanzar El estudiante logró realizar los movimientos propuestos al inicio de la práctica Mantiene una actitud postural correcta en cualquier situación. Adopta las medidas necesarias para evitar posibles accidentes en la actividad física Adapta la carrera y el salto ante una serie de obstáculos. Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)


Juego N° 25			
Nombre	Combas	Edad	A partir de 11 años
Objetivo	Favorecer la expresión de los movimientos corporales		
Material	Cuerda, Pelotas, patio		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Para estos ejercicios se necesita contar con tres o más personas, las combas largas tienen muchas variantes. • Propuesta 1: Entrar individualmente a la comba larga y realizar diferentes ejercicios de coordinación, como girar mientras se salta, tocar el suelo, botar un balón, etc. • El niño trabaja con interés y motivación lo que permitió desarrollar su coordinación. 			
Representación gráfica			
			
Resultados			
<ul style="list-style-type: none"> • El niño puede seguir las órdenes de la docente. Es importante tener cuidado para que el niño realice las actividades en forma coordinada. 			
Expectativas			
<ul style="list-style-type: none"> • Se puede conseguir en este tipo de actividad, desarrollar la creatividad e imaginación del niño, además de la coordinación en sus movimientos mientras realiza las tareas; su expresión y lenguaje corporal se ven sustancialmente mejorados, pues tienen libertad de realizar la tarea. 			
Variación			
<ul style="list-style-type: none"> • La docente puede colocar a los niños en dos filas, los cuales deben mirarse de frente y permitir que uno de ellos imite lo que el niño del frente lo hace. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. Cumple las normas básicas de convivencia. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión • Aprecia las distancias, el sentido y la velocidad de los desplazamientos de móviles • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)


6.6.7. Juegos de coordinación óculo - manual

Juego N° 26			
Nombre	Conducción con stick	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juego y con distintos materiales mediante el lanzamiento de precisión.		
Material	Sticks, pelotas, cancha		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none">• Cada alumno tendrá un stick y una pelota, deberán conducirlo libremente por el espacio.			
Representación gráfica			
 A photograph showing a group of children playing a stick game on an outdoor court. The children are wearing colorful clothing and are holding sticks, some of which are red and green. They are in various positions on the court, some running and some standing. The background shows a fence with graffiti and some buildings.			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none">• Trabaja la coordinación óculo manual sin dificultad a través de la conducción con un implemento.• Controla las conductas agresivas en los juegos de oposición• Conoce las estrategias básicas del juego: cooperación, oposición• Colaborar activamente en los juegos.• Cumplir las normas básicas de convivencia.• Reacciona positivamente ante pequeñas actividades.			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 27			
Nombre	Cambio pelotas	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Afianzar la Coordinación Óculo – Manual y Óculo- Pédica con ambas manos.		
Material	Cancha, pelotas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • La clase distribuida por parejas, se sitúa un miembro enfrente del otro, cada uno con una pelota. Deberán intercambiarse los lanzamientos con las manos sin que interfieran en sus trayectorias. 			
Representación gráfica			
			
Variación			
<ul style="list-style-type: none"> • Ídem, solo con pies. • Ídem, recepción con manos y lanzamiento con pies. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza con eficacia diferentes tipos de lanzamientos • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 28			
Nombre	Coge la pica	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación		
Material	Cancha, pica, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • En grupos de 5, cada miembro con una pica. • Se forma un círculo entre los miembros y mantienen la pica en posición vertical. • A la voz de ya, todos los miembros se desplazan hacia la derecha, dejando sus picas en su sitio y cogiendo la del compañero antes de que caiga al suelo. 			
Representación gráfica			
			
Variación			
<ul style="list-style-type: none"> • Igual que en el ejercicio anterior, con una pelota y sin dejar que la ésta caiga al suelo. 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Toma conciencia y utilización de la movilidad corporal, independizando segmentos superiores e inferiores del eje corporal. • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve. • Adecua sus formas y posibilidades de movimiento a diferentes situaciones desconocidas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 29			
Nombre	Pilla-pilla Botando	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Desarrollar la capacidad coordinativa óculo manual mediante el uso de pelotas.		
Material	Patio, cancha de fútbol, pelotas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores se colocan en dos grupos de 8 a 10 jugadores cada uno, con una pelota en cada grupo. • Los jugadores se colocan en fila india, detrás de la línea de salida. Enfrente y a una distancia que depende de la fuerza que tienen los jugadores para lanzar la pelota, se sitúa en una segunda línea. • A la señal, el jugador situado en primer lugar sale corriendo con la pelota en la mano y al llegar a la segunda línea lanza la pelota, al siguiente de los jugadores de su equipo. • Este después lo lanzará al siguiente. • Finaliza el juego cuando todos han pasado la segunda línea. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente en los juegos. • Cumple las normas básicas de convivencia. • Utiliza las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal • Aprecia las distancias, el sentido y la velocidad de los desplazamientos de móviles • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 30			
Nombre	Pelota descubierta	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Afianzar la coordinación óculo manual en relación a los pases, lanzamientos, recepciones y golpesos con pelotas grandes de goma-espuma mediante diferentes situaciones de juego.		
Material	Pelotas de goma-espuma		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos darán dos vueltas trotando suavemente a la pista y un alumno dirigirá la movilidad articular. • Se dejará a los alumnos que exploren diferentes movimientos con la pelota (podrán lanzar, botar, hacer pases, hacer golpesos, etc.) 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza sin dificultad pases, lanzamientos, recepciones y golpesos con pelotas grandes de goma-espuma en diferentes situaciones de juego • Colabora activamente en los juegos. • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. • Cumple las normas básicas de convivencia. • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. • Imita movimientos de diferentes ámbitos: mundo animal, estados emocionales, profesiones, situaciones 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 31			
Nombre	Lanzamientos coordinados	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Afianzar la coordinación óculo manual en relación a los pases, lanzamientos, recepciones y golpes con pelotas grandes de goma-espuma mediante diferentes situaciones de juego		
Material	Aros, Pelotas de goma-espuma, Carteles numerados (con cuerdas para colgar)		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Se harán dos equipos, uno se situará en unos aros dispuestos por la pista y el resto hará una fila, con un balón cada uno en la “salida”. • Cada jugador deberá recorrer todos los aros siguiendo el orden. El primero realizará un lanzamiento desde la salida al primero, éste cogerá la pelota y la pondrá en el suelo. El que ha lanzado, se desplazará hasta el aro nº 1 y desde ahí lanzará al nº 2, y así sucesivamente hasta lanzar a todos los hoyos. • Cuando todo el equipo haya acabado el recorrido se hará un cambio de roles. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza sin dificultad pases, lanzamientos, recepciones y golpes con pelotas grandes de goma-espuma en diferentes situaciones de juego. • Colabora activamente en los juegos. • Cumple las normas básicas de convivencia. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. • Participa con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 32			
Nombre	Portería móvil	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Afianzar la coordinación óculo manual en relación a los pases, lanzamientos, recepciones y golpes con pelotas grandes de goma-espuma mediante diferentes situaciones de juego.		
Material	Aros, Pelotas de goma-espuma, Carteles numerados (con cuerdas para colgar)		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos se organizarán en grupos de cuatro. Dos alumnos se pasarán rodando un aro, y los otros dos deberán pasar una pelota por el aro (cuando esté en movimiento). Posteriormente se hará un cambio de roles. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Colaborar activamente en los juegos. Cumple con las normas básicas de convivencia. Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión. Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 33			
Nombre	Roba vagones.	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación		
Material	Ninguno		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Hacemos trenes con tres vagones colocándose tres personas en fila agarrándose por la cintura. • Todos los trenes corren por el gimnasio. • Cuando la locomotora toca al último vagón de otro tren, éste vagón queda adherido en la cabeza del tren que le tocó convirtiéndose en locomotora. • Si al correr, se deshace un tren, cada una es una locomotora que puede tocar el último vagón de otro tren para tener una nueva locomotora añadida. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas • Toma conciencia y utilización de la movilidad corporal, independizando segmentos superiores e inferiores del eje corporal • Utiliza correctamente el espacio en que se mueve • Adecua sus formas y posibilidades de movimiento a diferentes situaciones desconocidas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 34			
Nombre	Lanzamiento de precisión	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juego y con distintos materiales mediante el lanzamiento de precisión.		
Material	Aros, conos, picas, bancos, colchonetas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deberán seguir un recorrido marcado lanzando su aro a diferentes materiales (conos, picas,...), desde distintas distancias 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja la coordinación óculo-manual realizando lanzamientos de precisión • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Adapta los movimientos a partir de tareas motrices cuya mayor exigencia está centrada en mecanismos de percepción y de decisión • Participar con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 35			
Nombre	La huevera	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juego y con distintos materiales mediante el lanzamiento de precisión.		
Material	Huevera, conos, oros.		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Realizarán lanzamientos de precisión con oros a una huevera o cono por grupos. El grupo que inserte el mayor número de aros será el ganador 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Trabaja la coordinación óculo-manual realizando lanzamientos de precisión Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades física Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza. Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. Valora sus posibilidades y limitaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 36			
Nombre	Trote sobre sticks	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juego y con distintos materiales mediante el lanzamiento de precisión.		
Material	Sticks, cancha, pelotas		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos darán unas vueltas con trote suave alrededor de la pista, por la que estarán distribuidos varios sticks que deberán saltar libremente. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja la coordinación óculo manual sin dificultad a través de la conducción con un implemento. • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Conoce la forma correcta de utilización y agarre del stick. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 37			
Nombre	Choca	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.		
Material	Ninguno		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se sentarán enfrentados por parejas; un compañero extenderá las palmas de sus manos hacia arriba y el otro pondrá encima las suyas bocabajo. • El que las tiene debajo hará diferentes movimientos para confundir a su compañero y cuando quite las manos para pegarle en las manos al otro, éste deberá reaccionar con rapidez para que no le dé. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja la coordinación óculo manual sin dificultad • Colaborar activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Disocia los diferentes segmentos del eje corporal de forma consciente, con ritmos diferentes • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 38			
Nombre	Las chapas	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual mediante la motricidad fina con ambas manos.		
Material	Chapas, cancha, patio		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deberán recorrer un camino por las líneas del polideportivo golpeando la chapa. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja la coordinación óculo manual sin dificultad mediante la motricidad fina con ambas manos. • Colabora activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Ejecuta habilidades conocidas, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades • Participa con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 39			
Nombre	Las carreteras	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.		
Material	Chapas, cancha, patio		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se organizarán en grupos y harán una fila frente a dos bancos. Por turno, deberán golpear la chapa sin que se caiga del banco hasta el final. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas • Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 40			
Nombre	Date la vuelta	Edad	A partir de 8 años
Objetivo	Afianzar la coordinación óculo manual en relación a los pases, lanzamientos, recepciones y golpes con pelotas grandes de goma-espuma mediante diferentes situaciones de juego.		
Material	Pelotas, pito, cancha		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Por parejas, los alumnos se harán pases con bote (no muy distanciados), pero el que tiene que coger el balón estará de espaldas. • Cuando el balón dé el bote, el que lo ha lanzado dirá “ya”, y el otro se dará la vuelta para cogerlo... posteriormente será éste quien se lo lance a su compañero. 			
Representación gráfica			
			
Variante			
<ul style="list-style-type: none"> • Se hará un lanzamiento alto (sin bote) 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza sin dificultad pases, lanzamientos, recepciones y golpes con pelotas grandes de goma-espuma en diferentes situaciones de juego • Colaborar activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Participa con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 41			
Nombre	Boto y cojo	Edad	A partir de 8 años
Objetivo	Afianzar la coordinación óculo manual en relación a los pases, lanzamientos, recepciones y golpesos con pelotas grandes de goma-espuma mediante diferentes situaciones de juego.		
Material	Pelotas de goma-espuma		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes formarán un círculo y cada uno tendrá una pelota de goma-espuma. A la señal del profesor, los alumnos darán un bote en el sitio y rápidamente se desplazarán un puesto a la derecha para recoger el balón del de al lado antes de que dé el segundo bote. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza sin dificultad pases, lanzamientos, recepciones y golpesos con pelotas grandes de goma-espuma en diferentes situaciones de juego. • Colaborar activamente en los juegos. • Cumple con las normas básicas de convivencia. • Regula y dosifica el esfuerzo, llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea. • Participa con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta. • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)


Juego N° 42			
Nombre	Golpeos	Edad	A partir de 10 años
Objetivo	Trabajar la coordinación óculo-manual en diferentes situaciones de juego y con distintos materiales mediante el lanzamiento de precisión.		
Material	Sticks, pelotas, cancha		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se situarán por parejas (uno frente a otro) y deberán practicar el golpeo con stick y la recepción (controlar la pelota dejándola parada para volver a golpear). 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja la coordinación óculo manual sin dificultad a través de la conducción con un implemento. • Conoce la forma correcta de utilización y agarre del stick. • Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. • Ayuda a organizar diferentes actividades físicas colaborando en su realización. • Conoce actividades deportivas propias de la región y practicarlas 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)


Juego N° 43			
Nombre	Dentro	Edad	A partir de 8 años
Objetivo	Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.		
Material	Canicas, tubos de cartón, tapas, recipientes		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se organizarán en grupos y deberán lanzar una canica tratando de meterla en distintos recipientes. 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. • Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza. • Participa con agrado, sin establecer diferencias de sexo, raza y carácter con los demás compañeros en cualquier actividad propuesta. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)


6.6.8. Juegos de coordinación óculo - pédica

Juego N° 44			
Nombre	El pisa globos	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.		
Material	Cancha, pica, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none">• Función óculo - pédica y óculo-manual.• Colaboramos entre todos para que al iniciar el juego, todos los alumnos tengan colgado un globo hinchado atado a su tobillo izquierdo de hilo de lana de unos 50 cm.• El juego consiste en explotar el globo de los compañeros con la pierna libre y evitar que explote el de cada uno.• Cuando una pierde su globo deberá inflar y atar uno nuevo antes de incorporarse al juego.			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none">• Disocia los diferentes segmentos del eje corporal de forma consciente, con ritmos diferentes.• Desarrolla la autoestima a partir de sus posibilidades de movimiento y el esfuerzo que realiza.• Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas.• Reacciona positivamente ante pequeñas actividades.• Valora sus posibilidades y limitaciones.			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 45			
Nombre	Partido de fútbol	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.		
Material	Cancha, pica, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Dividimos la clase en dos equipos, a uno de ellos le repartiremos petos. Jugaremos un partido de fútbol, en el que podemos jugar activa y libremente, conduciendo el balón, realizando pases y tiros a puerta 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. • Ayuda a organizar diferentes actividades físicas colaborando en su realización. • Conoce actividades deportivas propias de la región y practicarlas • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. • Valora sus posibilidades y limitaciones. 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 46			
Nombre	¡Róbala!	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.		
Material	Cancha, pelotas, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • La mitad de los alumnos tienen una pelota de goma. Tienen que botarla por todo el espacio de la pista. Los alumnos sin pelota tienen que robársela a alguien que tenga y comenzar a botarla 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. • Conoce actividades deportivas propias de la región y practicarlas • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 47			
Nombre	La estrella	Edad	A partir de 6 años
Objetivo	Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.		
Material	Cancha, pelotas, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Colocamos a los alumnos en círculo (grupos de 5/6) y otro alumno en mitad del círculo. El juego comienza con el balón en uno de los compañeros del exterior, que realiza un pase al del centro y corre y a ocupar dicha posición. El del centro, tras recibir, controlar y pasar a alguien del exterior, sale a ocupar la posición del alumno de quien ha recibido el pase. 			
Representación gráfica			
 <p>El diagrama ilustra un juego de pelota en círculo. Seis jugadores están dispuestos en un círculo, con uno en el centro. Dashed arrows show the ball being passed from the center to the outer players and then between them. One player is in a wheelchair, and another has the text 'SOY... CARLOS' next to them.</p>			
Aclaraciones			
<ul style="list-style-type: none"> El equipo que no tiene pelotas recoge las que han lanzado los compañeros, y viceversa. Los equipos están uno enfrente del otro, separados varios metros 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas Toma conciencia y utilización de la movilidad corporal, independizando segmentos superiores e inferiores del eje corporal. Utiliza correctamente el espacio en que se mueve. Adecua sus formas y posibilidades de movimiento a diferentes situaciones desconocidas 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 48			
Nombre	No te choques	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador		
Material	Cancha, pelotas, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Cada alumno tiene un balón. En un espacio reducido todos conducen su balón intentando sortear al resto de compañeros sin perder el control 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. • Ayuda a organizar diferentes actividades físicas colaborando en su realización. • Conoce actividades deportivas propias de la región y practicarlas • Muestra interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas. • Reacciona positivamente ante pequeñas actividades 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 49			
Nombre	Guerra de pelotas	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador		
Material	Cancha, pelotas, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos formarán 2 equipos y, cada uno desde su campo y desde el área marcada por el profesor, tendrán que lanzar, con el pie o con la cabeza y al campo contrario, el mayor número de pelotas posible. Dejarán de lanzar a la señal del profesor. 			
Representación gráfica			
			
Aclaraciones			
<ul style="list-style-type: none"> Avisar al comienzo del juego, la forma de lanzar las pelotas para evitar accidentes 			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. Conoce actividades deportivas propias de la región y practicarlas Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas. Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. 			


Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 50			
Nombre	Los pingüinos	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.		
Material	Cancha, pelotas, pito		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Dividida la clase en grupos de seis alumnos un balón por grupo y formando un corro, dándose la mano, el grupo deberá desplazarse por el gimnasio a la vez que se pasan el balón entre ellos. Si la pelota se escapa del corro vuelven a empezar 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practicar diferentes actividades físicas regladas. • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas • Refuerza la confianza y seguridad en sí mismo al afrontar nuevas situaciones. • Valora sus posibilidades y limitaciones. • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 51			
Nombre	Alguien más.... ¡Imposible!	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.		
Material	Cancha, aros, pito, pañuelo		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Los aros dispuestos en el suelo, en la pista. Los niños corren entre los aros, y a una seña, cada uno va a sentarse dentro de un aro. • Niños distanciados, en fila. El de delante dobla ligeramente las piernas, flexiona de carrerilla, apoya las manos en la espalda del primero y salta sobre él separando las piernas. • Cada niño tiene un pañuelo grande y con una mano lo agarra por un extremo, dibujar con el hipotético círculo sobre cada costado, tan elevado como sea posible, mediante pequeñas y grandes circunducciones de los brazos 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Velocidad y coordinación • Evaluación espacial de las alturas y consiguiente adaptación del impulso. • Potenciación muscular de las piernas y de los brazos • Interés por aumentar la competencia en las habilidades motoras básicas 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

Juego N° 52			
Nombre	Aros de amistad	Edad	A partir de 7 años
Objetivo	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.		
Material	Cancha, aros, pito, pañuelo		
Desarrollo			
<ul style="list-style-type: none"> • Dos grupos de niños, todos caminan cuando oyen la música. Cuando cesa la música los de un grupo se detienen separando las piernas. • Los otros, tendidos boca abajo, tras elegir un compañero, le pasan deslizándose por entre las piernas dibujando un ocho. • Cuando se reanuda la música, todos caminan 			
Representación gráfica			
			
Evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> • Transposición de la orientación con respecto al otro. • Desarrollo del ideograma. • Promoción de la destreza, habilidad y coordinación neuromuscular • Valora el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas 			

Elaborado por: De la Cruz, Nuvia (2016)

6.7. Impactos

6.7.1. Impacto social

Con este manual, se pretende socializar los diversos factores y temas que están estrechamente relacionados con el mejorar el desarrollo físico y mental de los adolescentes, con el fin de generar un aporte teórico-práctico para que los estudiantes tengan la oportunidad de conocer sobre los beneficios de la práctica de las actividades lúdicas la su influencia en el mejoramiento de la coordinación, esta investigación espera contribuir al análisis crítico del juego como una estrategia para la motivación en las horas clases donde la tarea fundamental es que el estudiante se divierta.

Definitivamente está marcado el impacto social por la cobertura e interés que ha despertado la investigación con respecto a esta temática no solo en la escuela sino en el hogar como una actividad social. Será una estrategia de fácil manejo y utilidad para los docentes que desea contribuir en el proceso de aprendizaje y formación integral de los estudiantes utilizando los recursos y posibilidades que nos proporciona el convivir con las nuevas tecnologías. También va a contribuir en el aspecto psicológico del ser humano de manera significativa al manejar temáticas de interés común en el desarrollo y cambios de actitud con respecto a la interrelación con su entorno.

6.7.2. Impacto educativo

El manual por considerarse un documento práctico tiene como fin optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la actividad física y toda la temática relacionada que es de vital importancia para este grupo de estudiantes ya que incide directamente en su desarrollo y su vida a futuro, la cual servirá de apoyo para los mismos, ya que en sus labores diarias deben integrar la actividad física, como principal factor que les

permitirá tener un desarrollo integral. En todos los aspectos que estos enmarca.

Las actividades lúdicas adecuadamente seleccionadas son herramientas lúdicas altamente enriquecedoras que ayudan para que los estudiantes desarrollen sus diferentes habilidades de manera entretenida, divertida y significativa. Es por ello que el docente debe dominar variedad de juegos para que los estudiantes mejoren adecuadamente la coordinación motriz.

6.7.3. Impacto deportivo

El aprendizaje de una habilidad en una situación contextualizada favorece su transformación al juego real. Las actividades lúdicas permite realiza diferente tipos de juegos tanto deportivos, recreativos y educativos. Por este motivo, es recomendable que siempre que sea posible practicar estas actividades recreativas.

6.8. Difusión

Este manual de actividades lúdicas fue difundido de manera especial a los docentes, estudiantes y autoridades de la Institución Educativa investigada, a través de entrega de documentación pertinente para que lo tomen como sustento y lo apliquen en sus vidas y en las clases de educación física de la mejor manera.

Como docentes nuestra aspiración profesional es despertar el interés en los docentes especialmente sobre el juego como una estrategia primordial, en las horas clases y de esta manera continuar haciendo del acto educativo un espacio de crecimiento integral en donde de manera creativa y divertida todos podemos convivir en armonía, para contribuir a tener una sociedad más justa y humana.

6.9 Bibliografía

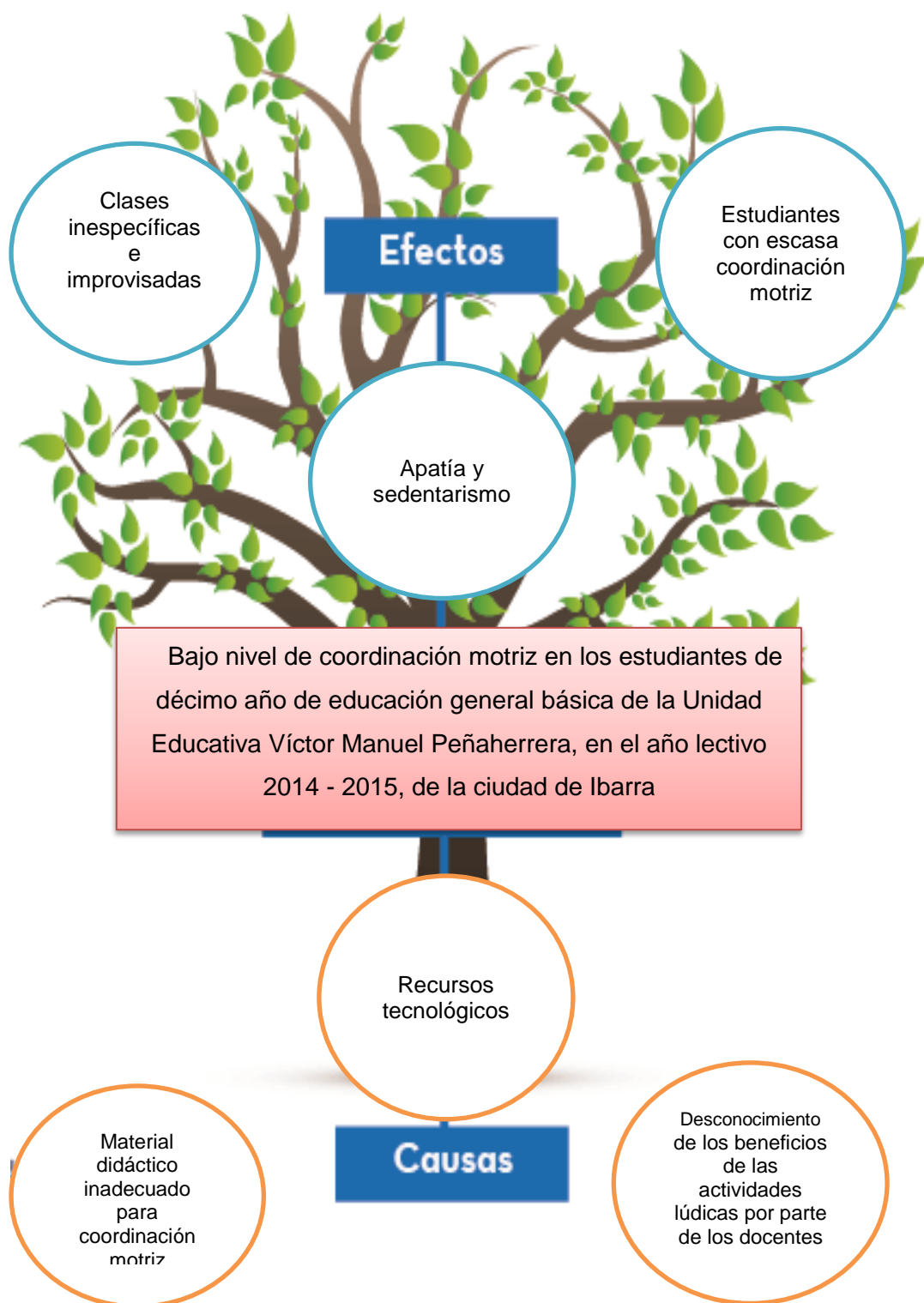
- Abbott, R. (2010). *Fundamentos de la psicología*. Madrid: Educación.
- Álvarez del Villar, P. (2015). *Coordinación*. Madrid: Morata.
- Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. CES (Primera ed.). (A. N. Ecuador, Ed.) Montecristi: Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador.
- Bonilla, C. B. (2013). *Juegos en la educación física*. Medellín: Funambuloso.
- Calafell, A., Espinoza, Y., & Martínez, L. (17 de Marzo de 2013). *Los juegos didácticos - motores y el aprendizaje en los escolares*. Obtenido de Efdportes: <http://www.efdeportes.com/efd178/los-juegos-didacticos-motores-en-los-escolares.htm>
- Cambeiro. (21 de Mayo de 2016). *Efdportes*. Obtenido de Juegos de coordinación: <http://www.efdeportes.com/efd159seleccion-dejuegos-de-coordinacion.htm>
- Campo, G. (2011). *El juego en la educación física*.
- Campos Gómez, M. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias*. México: Trillas.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2013). *La educación física en la enseñanza primaria*. España: INDE Publicaciones.
- Chirinos, M. (2010). *Una propuesta humanista*.
- Dávila, I. (2013). *Todo niño tiene derecho a dominar conocimientos y destrezas*. Bogotá: ECOE.
- Definición.org. (10 de Junio de 2016). *Definición.org*. Obtenido de <http://www.definicion.org/actividad>
- Dewey. (2011). *Juegos y psicomotricidad*. México: McGraw-Hill.
- Diccionarios. (22 de Febrero de 2016). *Millones de personas. Millones de palabras*. Obtenido de http://www.diccionarios.com/detalle.php?palabra=analog%C3%ADa&Buscar.x=61&Buscar.y=7&dicc_100=on&dicc_100=on

- Fernández, A. (2014). *Juego y Psicomotricidad en educación física*. España: Gymnos.
- Fonseca, V. (2014). *Coordinación y alto rendimiento*. México: Trillas.
- Franco, J. G. (2012). Clasificación de las estrategias de aprendizaje. *Estrategias de aprendizaje*, 12 .
- Fusté, X. (2014). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Gómez, L. (2011). *Actividades Ludicas*. Madrid: Popular.
- Guioteca. (20 de Mayo de 2011). *Guioteca*. Obtenido de Juegos y actividades que desarrollan habilidades: <http://www.guioteca.com/entretencion-para-ninos/juegos-y-actividades-que-desarrollan-habilidades/>
- Hinojal, I. (2010). *Educación y sociedad*. Madrid: Centro de investigaciones sociológicas .
- Hughes, F. (2014). *Características esenciales del juego*. México: Trillas.
- James, W. (2011). *Lúdica y creatividad*. España: Graó.
- Jiménez, J., & Jiménez, I. (2012). *Psicomotricidad*. Barcelona: Paidotribo.
- Jiménez, V., & Mota, D. (2010). *Lúdica, Cuerpo y creatividad*. Portugal: Aula alegre magister.
- Jiménez, V., Motts, C. A., Raimundo, A., & Jesús, A. (2011). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Colombia: San Pablo.
- Kalkowski, M., & Enríquez, E. (2011). *Aprendiendo a jugar*. Editex: España.
- Klope, S., & Horacio, E. (2011). *El juego en la última etapa de la infancia y la adolescencia*. Asturias: Parramón.
- Martínez López, E. J. (2012). *Pruebas de aptitudes físicas*. Barcelona: Paidotribo.
- Méndez, A. (2013). *Juegos en el curriculum de la educación física*. España: Paidotribo.
- Montesori M, F. F. (2010). *Pedagogía y psicología infantil*. Barcelona: Paidós.

- Motos, A. (2012). *Juegos como recursos pedagógicos en el escolar*. Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Oceáno. (2008). *Manual de juegos*. México: Oceáno.
- Ortiz Ocaña, A. (2011). *Educación infantil*. Bogotá: Litoral.
- Pereira, M. d. (2012). *El valor de formar con valores*. México: Trillas.
- Pont, P., & Carroggio, M. (2014). *Ejercicios de motricidad*. España: Paidotribo.
- Prieto. (2010). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencia*, 7.
- Prieto. (2010). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencia*.
- Roussau, J. J. (2012). Clasificación de las estrategias de aprendizaje. *Estrategias de aprendizajes*.
- Tabon Tabon, S., & García Fraile, J. (2010). *Teoría del juego*. Argentina: Albatros.
- Trigueros Rivera, J. (2011). *Psicología de la educación motriz*. Colombia: Platón.
- Unicell. (2015). *Valores que pueden transmitir a sus hijos*. Buenos Aires: Amarl S.A.
- Vidal, R. (2010). *Valores que pueden transmitir a sus hijos*. España: Amarl S.A.
- Wallon, H. (2010). *Actividades lúdicas*. España: Crítica.
- Woolfolk, A. (2015). *El juego con el movimiento*. Madrid: Narcea.
- Zapata, O., & Aquino, F. (2012). *Psicología de la educación motriz*. Argentina: Trillas.

Anexos

Anexo N° 1: Árbol de problemas



Anexo N° 2: Matriz categorial

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>“La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones” (Gómez, 2011, pág. 13).</p>	Actividades lúdicas	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos para el desarrollo de habilidades • Juegos para la consolidación
		Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de fortalecimiento de los valores • Juegos de reacción
<p>“La coordinación motriz, hace referencia a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo de lograr una sincronización para lograr un determinado movimiento. Así, los músculos de las extremidades conjuntamente son movidos por impulsos del sistema nervioso a partir de las directrices del cerebro de un modo armónico en vistas de la consecución de un objetivo en términos de movimiento; conjuntamente, el cerebro controla al denominado tono muscular” (Zapata & Aquino, 2012, pág. 378).</p>	Coordinación motriz	Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación dinámica general
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo-manual
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo - pédica
			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo-motriz o segmentaria

Anexo N° 3: Matriz de coherencia

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿Cómo influye la inadecuada utilización de las actividades lúdicas influye en el Bajo nivel de coordinación motriz en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Víctor Manuel Peñaherrera, en el año lectivo 2014 - 2015, de la ciudad de Ibarra?</p>	<p>Determinar cómo las actividades lúdicas influyen en el mejoramiento de la coordinación motriz en los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”</p>
Subproblemas/ interrogantes	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de actividades lúdicas realizan los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”, para mejorar de la coordinación motriz? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo en la coordinación de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”? • ¿Cómo elabora de un manual de actividades lúdicas metodológicas para el mejorar de la coordinación motriz de los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”? 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que actividades lúdicas realizan los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” • Determinar el nivel de coordinación motriz que poseen los estudiantes de los décimos años de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera” • Elaborar una propuesta alternativa.

Anexo N° 4: Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Señores Estudiantes por favor lea determinadamente y conteste la totalidad de las preguntas en forma clara y objetiva, su aporte es de vital importancia. Los datos son anónimos y de exclusiva utilidad para el estudio

1. ¿En las clases de educación física realiza juegos?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

2. ¿Durante el periodo de educación física que clase de juegos realiza?

De persecución

De carreras

Individuales

Grupales

3. ¿Qué actividades lúdicas realiza con mayor frecuencia?

Juegos

Caminatas

Campamentos

Ciclismo

4. ¿Le gustaría usted mejorar su coordinación mediante las actividades lúdicas?

Si

No

5. ¿Cuáles son sus juegos favoritos que le gusta realizar con sus compañeros?

De persecución

De coordinación

Con implementos

Recreación

6. ¿Con su familia realiza actividades lúdicas?

Sí.

No.

7. ¿En las clases de educación física el docente le permite realizar y dirigir actividades lúdicas con sus compañeros?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

8. ¿Su profesor durante la clase de educación física utiliza diversos implementos para hacer más divertida la clase?

Siempre

Casi siempre

A veces
Nunca

9. ¿Cree usted que mediante las actividades lúdicas se mejora la coordinación motriz?

Si
No

10. ¿Desearía que se elabore una guía de actividades lúdicas para mejorar la coordinación?

Si
No

Muchas gracias

Anexo N° 5: Ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre:.....

Curso:.....

Edad:.....

Objetivo: Recopilar información sobre el nivel de desarrollo coordinativo motriz de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

N°	Preguntas	Valoraciones			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	¿Maneja adecuadamente el balón de basquetbol con las manos?				
2	¿Conduce el balón con los pies a través de los obstáculos?				
3	¿Mantiene el equilibrio en diferentes situaciones emocionales?				
4	¿Coordina adecuadamente los lanzamientos con los aros?				
5	¿Es capaz de utilizar su autopercepción para				

	conservar su integridad?				
6	¿Realiza saltos coordinados a través de los aros?				
7	¿Salta en forma coordinada los diferentes obstáculos?				
8	¿Realiza cambios de dirección y sentido sin dificultad?				
9	¿Realiza actividades que impliquen saltos en distintas posturas y ante diferentes obstáculos inmóviles sin dificultad?				
10	¿Realiza con eficacia diferentes tipos de desplazamientos?				
11	¿Maneja coordinadamente sus manos con aros sin dificultad, individual o colectivo?				
12	¿Adapta la carrera y el salto ante una serie de obstáculos?				
13	¿Coordina brazos y piernas en carrera?				

Anexo N° 6: Fotos de la investigación

















REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA
“Pionera en la Educación Turística en Imbabura”

Ibarra 30 de mayo del 2016

El Rector de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

CERTIFICA

QUE: La señorita DE LA CRUZ ROSERO NUVIA EUGENIA, portadora C.I. 100343524-3 egresada de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad Ciencia y Tecnología, especialidad Educación Física, Deportes y Recreación. Sociabilizo en nuestra institución a los docentes la propuesta de la tesis **“MANUAL DE JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA COORDINACION MOTRIZ”**“MEJOREMOS LA COORDINACIÓN MOTRIZ MEDIANTE EL JUEGO” dirigida a los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica, durante el año lectivo 2014 – 2015.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo la interesada hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente,


Lic. Edison Garzón V.
RECTOR



Dirección: Urb. La Victoria calle Dr. Hugo Guzmán y José Larrea Telfs. 2950- 669/ 2600 -953



REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA
“Pionera en la Educación Turística en Imbabura”

Ibarra 30 de mayo del 2016

El Rector de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Peñaherrera”

CERTIFICA

QUE: La señorita DE LA CRUZ ROSERO NUVIA EUGENIA, portadora C.I. 100343524-3 egresada de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad Ciencia y Tecnología, especialidad Educación Física, Deportes y Recreación. Aplico la encuesta sobre las **“ACTIVIDADES LÚDICAS”** dirigida a los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica. Así como también aplico la **“FICHA DE OBSERVACION”** a los estudiantes de nuestra institución en el mes de junio del año lectivo 2014 – 2015.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo la interesada hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente,



Lic. Edison Garzón V.

RECTOR



Dirección: Urb. La Victoria calle Dr. Hugo Guzmán y José Larrea Telfs. 2950- 669/ 2600 -953



REPUBLICA DEL ECUADOR
UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA
"Pionera en la Educación Turística en Imbabura"

Ibarra 30 de mayo del 2016


El Rector de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera"

CERTIFICA

QUE: La señorita DE LA CRUZ ROSERO NUVIA EUGENIA, portadora C.I. 100343524-3 egresada de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad Ciencia y Tecnología, especialidad Educación Física, Deportes y Recreación. Realizo en la institución la investigación de la tesis con el tema **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DECIMOS AÑOS DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA" EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo la interesada hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente,


Lic. Edison Garzón V.
RECTOR



ABSTRACT

This research is focused on the importance of using recreational activities. They are useful as a teaching and learning strategy in our educational field. The use of these strategies is important in the education as sports field as they help in their development. The general objective was to determine how recreational activities improve coordination. Since it determines multiple coordination problems of students, it could affect for a good physical and mental development of adolescents. The study population was a physical education teacher and eighty students from tenth year of basic general education at Unidad Educativa "Víctor Manuel Peñaherrera ". This research was documentary and bibliographic. Descriptive methodology was used for the detailed description of the information obtained. An instrument for collecting information was the test of coordination and leisure survey as technique. Besides, the type of this research was field, as it was collected first-hand information directly in the scene for a better understanding of the problem. After obtaining the results, the existing problems were analyzed in the educational institution, and it was concluded that the students have difficulties to improve their coordination. From this result, it is proposed a teaching manual with recreational activities whose purpose is to contribute to improve coordination. Determined the problem, it was considered that recreational activities like games are a motivating agents for the students, so different types of modern and innovative activities to improves coordination were used, using all of them, they have direct impact on the psychological, social and academic field where it is immersed, substantially to enhance their quality of life. A great quantity of activities, the last years, they have acquired relevance in the field of physical culture as teaching strategies of teaching and learning, especially in the coordination which increases the psychological, neurological and motor level indispensable in comprehensive development management.

Descriptors: Leisure activities, coordination, Physical Development, Physical Culture curriculum



Victor Rodríguez
Prof.

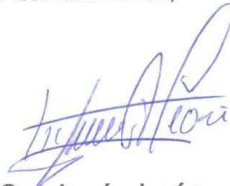
CERTIFICO

Que la Srta. De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia con C.I. 1003435243 estudiante de la carrera de Educación Física, hizo pasar el documento del Trabajo de Grado por el sistema URKUND obteniendo el 2% de similitud, adjunto el certificado que se obtuvo del sistema.

Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad facultando al interesado hacer uso del presente como a bien tenga lugar.

Ibarra, 13 de Julio de 2016

Atentamente,



MSc. Jesús León
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100343524-3		
APELLIDOS Y NOMBRES:	De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Calle Teresa de Calcuta y Jaime Hurtado 2-10		
EMAIL:	nuviadlcruz@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2600-531	TELÉFONO MÓVIL	0993058315

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA" EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015
AUTOR (ES):	De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia
FECHA: AAAAMMDD	2016/07/20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc.Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia, con cédula de identidad Nro. 100343524-3, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 15 días del mes de Julio del 2016

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia
C.C. 100343524-3




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia, con cédula de identidad Nro. 100343524-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado titulado: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA" EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015**. Que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 15 días del mes de Julio del 2016

(Firma).....

Nombre: De La Cruz Rosero Nuvia Eugenia
Cédula: 100343524-3