



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
BÁSICA**

TEMA:

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES
FÍSICAS DE LOS ESTUDIANTES**

AUTORA

MENA RAMOS MAYRA CRISTINA

Milagro, Febrero del 2015

Ecuador

ACEPTACIÓN DE LA TUTORA

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por Sra. Mayra Cristina Mena Ramos para optar al título de Licenciados en Ciencias de la Educación mención: Educación Básica y que acepto tutorar a la estudiante, durante la etapa de desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 28 días de mes de febrero del 2015

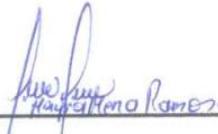


Lic. Jacqueline Maridueña MAE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La autora de esta investigación declara ante el Consejo Directivo de la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no tiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documentos o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 28 días de mes de marzo del 2015



Mayra Cristina Mena Ramos

CI: 0502558000

CERTIFICADO DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Educación Básica otorga a Mayra Mena Ramos autora del presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[41]
DEFENSA ORAL	[42]
TOTAL	[83]
EQUIVALENTE	[83]

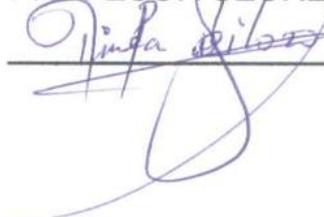


PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO



PROFESOR SECRETARIO



DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico en primer lugar a Dios y la fe tan grande que tengo en él, que junto a mis hijos y esposo son la fuerza para alcanzar mis logros brindándome su apoyo incondicional en los momentos más angustiosos de mi vida me ayudado a vencer cada una de las situaciones que se fueron presentando, siendo el aliento del empuje para culminar con éxito esta carrera, a mis hijos que supieron comprender mi ausencia y fatiga que hoy se vierte en triunfo y victoria, y de manera muy especial a mi familia que en todo momento estuvieron pendientes de mí para poder finalizar esta tan importante etapa de mi vida que es un incentivo para catapultarme a seguir superándome como persona y profesional.

Mayra Cristina Mena Ramos

AGRADECIMIENTO

Sin lugar a dudas tengo un agradecimiento especial con el creador, ya que por su gracia y amor me encuentro aquí, en este peldaño de mi carrera finalizándolo con éxito.

A mi familia que ha demostrado que con amor y paciencia se puede alcanzar todo lo propuesto en la vida siendo uno de los principales motivos para lograr la meta y objetivo que me planteé.

A la Universidad Estatal de Milagro en especial a la Facultad de Educación Continua a Distancia y Pos-grado en la especialidad de Licenciatura en Educación Básica, por brindarme en sus aulas el conocimiento y al final permitiéndome lograr la realización de mi proyecto.

A la Lic. Jaqueline Maridueña MAE quien fue mi tutora, mil gracias por su entrega transparente sabia y desinteresada solo con el único propósito de guiarme en la ejecución de este proyecto.

A mis queridas amigas y a la vez compañeras de clases con las que compartimos momentos difíciles y alegres con el afán de unidas vencer cada reto que se nos iba presentando y con paciencia y perseverancia poder cumplir con nuestras metas.

Mayra Cristina Mena Ramos

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Ingeniero. Fabricio Guevara Viejo MAE.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documentos, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema es juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes y que corresponde a la Facultad de Educación Semipresencial y A Distancia.

Milagro, a los 28 del mes febrero del 2015



Mayra Cristina Mena Ramos

C.I.0502558000

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
ACEPTACIÓN DE LA TUTORA	¡Error! Marcador no definido.
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE LA DEFENSA.....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1.1. Problematización.....	3
1.1.2. Delimitación del problema.....	10
1.1.3. Formulación del problema	10
1.1.4. Sistematización del problema.....	10
1.1.5. Determinación del tema.....	10
1.1.6. Objetivos.....	11
1.1.6.1. Objetivo General	11
1.1.6.2. Objetivos Específicos.....	11
1.1.7. Justificación	11
CAPÍTULO II	13
2. MARCO REFERENCIAL	13
2.1. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1.1. Antecedentes Históricos	13

2.1.2.	Antecedentes referenciales.....	14
2.1.3.	Fundamentación teórica.....	15
2.1.4.	Fundamentación Filosófica.....	34
2.1.5.	Fundamentación Pedagógica.....	35
2.1.6.	Fundamentación Psicológica.....	36
2.2	MARCO LEGAL.....	37
2.3.	MARCO CONCEPTUAL.....	40
2.4.	HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	41
2.4.1.	Hipótesis General.....	41
2.4.2.	Hipótesis Particulares.....	41
2.4.3.	Declaración de Variables.....	41
	Variable Independiente.....	42
	Variable Dependiente.....	42
2.4.4.	Operacionalización de las Variables.....	43
	CAPÍTULO III.....	44
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	44
3.1.	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.1.1.	Investigación bibliográfica.....	44
3.1.2.	Investigación exploratoria.....	44
3.1.3.	Investigación descriptiva.....	44
3.1.4.	Investigación explicativa.....	44
3.2.	LA POBLACIÓN Y MUESTRA.....	45
3.2.1.	Características de la población.....	45
3.2.2.	Delimitación de la población.....	45
3.3.	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	46
3.3.1.	Métodos Teóricos.....	46
3.4.	Técnicas e Instrumentos.....	46
3.4.1.	Test pedagógico.....	47
3.4.2	Observación.....	47
3.5.	Tratamiento estadístico de la información.....	47
	CAPÍTULO IV.....	48
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	48
4.2	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	48

4.2.1. RESULTADOS.....	48
4.3 Anàlisi de comparaci3n, evaluaci3n, tendències, perspectives.....	55
4.4 Verificaci3n de Hipotesis.....	56
CAPÍTULO V	57
5. PROPUESTA	57
5.1 Tema	57
Juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes	57
5.2 FUNDAMENTACIÓN	57
5.3 JUSTIFICACIÓN	58
5.4 OBJETIVOS	59
5.4.1 Objetivo General.....	59
5.4.2 Objetivos Específicos	59
5.5 UBICACIÓN	60
5.6 FACTIBILIDAD	61
5.7 DESCRIPCIÓN DE LAS PROPUESTA	61
5.7.1 Actividades.....	61
5.7.2 Recursos, Anàlisi financerio.....	71
5.7.3 Impacto	74
5.7.4 Cronograma.....	75
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta.....	76
Conclusiones.....	77
Recomendaciones.....	78
BIBLIOGRAFÍA	79
Anexo 1. Fotos	82
Anexo 2. Protocolo del test pedag3gico para la recogida de datos.....	83
Anexo 3. Guía de observaci3n a clases.....	84
Anexo 4. Entrevista a Docentes.....	85
Anexo 5. Àrbol del problema.....	87
Anexo 6. Matriz del problema.....	88

ÍNDICE DE CUADROS

	TITULO	Pág.
Cuadro N° 1	Tabla para evaluar los resultados de los test pedagógicos.....	6
Cuadro N° 2	Resultados obtenidos en el test pedagógico.....	7
Cuadro N° 3	Operacionalización de las Variables.....	43
Cuadro N° 4	Población.....	45
Cuadro N° 5	Relación de los juegos tradicionales con el objetivo del programa	49
Cuadro N° 6	Relación de los juegos tradicionales con el objetivo del programa	50
Cuadro N° 7	Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño.....	51
Cuadro N° 8	Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño.....	52
Cuadro N° 9	Verificación de Hipótesis.....	56
Cuadro N° 10	Tabla 1.....	62
Cuadro N° 11	Tabla 2.....	63
Cuadro N° 12	Tabla 3.....	64
Cuadro N° 13	Tabla 4.....	65
Cuadro N° 14	Tabla 5.....	66
Cuadro N° 15	Tabla 6.....	67
Cuadro N° 16	Tabla 7.....	68
Cuadro N° 17	Tabla 8.....	69
Cuadro N° 18	Tabla 9.....	70
Cuadro N° 19	Tabla 10.....	71
Cuadro N° 20	Presupuesto.....	73
Cuadro N° 21	Cronograma.....	75
Cuadro N° 22	Matriz del Problema.....	88

ÍNDICE DE GRAFICOS

	TITULO	Pág.
Gráfico N° 1	Relación de los juegos tradicionales con los objetivos.....	50
Gráfico N° 2	Relación de los juegos tradicionales con los objetivos.....	51
Gráfico N° 3	Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño.....	52
Gráfico N° 4	Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño.....	53
Gráfico N° 5	Árbol del Problema.....	87

INDICE DE FIGURAS

	TITULO	Pág.
Figura N° 1	Ubicación.....	60
Figura N° 2	Escuela Fiscal Mixta Héctor Arregui Chaves.....	82
Figura N° 3	Aula de la Escuela Fiscal Mixta Héctor Arregui Chaves.....	82

RESUMEN

La educación escolar ha evolucionado gradualmente y ha mejorado en los últimos años, dada la importancia que tiene esta etapa para el desarrollo integral del niño y basado en diversos estudios realizados por investigadores, psicólogos, pedagogos y otros; los cuales han percibido al niño en los aspectos más importantes de su evolución y concuerdan en que ellos por la naturaleza de su inocencia todo lo que hacen lo convierten en juego; y que esta es la mejor herramienta para conseguir su aprendizaje. La primera edad del niño es la ideal para fijar las bases de una educación, bien fundamentada y bien orientada, en la cual juega un papel relevante el docente y sus estrategias aplicadas, el conocimiento del juego y su intencionalidad educativa. De este proyecto fluye una investigación de campo de carácter descriptivo para constatar la planificación en la utilización del juego como estrategia metodológica dentro de las actividades preescolares tanto para el tiempo del área en el espacio exterior como en el aula de clases. Dada la versatilidad del espacio exterior para todo tipo de juego, es bastante prometedor para el infante poder utilizar éste en todo esplendor y el docente encuentre métodos estratégicos en el aula para obtener un mejor desenvolvimiento del estudiante a través del juego mostrando así interés y desarrollando sus capacidades físicas como motrices.

Gracias a la encuesta empleada en su modalidad se facilita la obtención de las respuestas a las variables planteadas mediante las cuales se estableció entre las más relevantes, que los docentes en un 80% poseen una preparación académica no relacionada con el área de preescolar, que pese a que ellos han recibido talleres de capacitación no tienen el suficiente incentivo para orientar las actividades dentro del aula mediante la aplicación de juegos recreativos, debido a que no poseen material didáctico y juguetes apropiados para tal fin. Estas acotaciones están sujetas a cambios y modificaciones que el docente en su afán es de ofrecer lo mejor de sí y contribuir con el desarrollo escolar y personal, y ser parte importante en el desarrollo integral del niño.

Palabras claves: Educación, material didáctico, estrategia metodológica, juego.

ABSTRACT

School education has gradually evolved and improved in recent years, given the importance of this step for the development of the child and based on several studies conducted by researchers, psychologists, teachers and others; which have received the child into the most important aspects of their development and they agree that the nature of his innocence all they do make this game; and this is the best tool for learning. The first age of the child is the ideal place to establish the basis of education, well-grounded and focused, which plays an important role and applied teaching strategies, knowledge of the game and its educational purpose. This project flowing field research for finding descriptive planning on using the game as a methodological strategy in preschool activities for area weather in outer space and the classroom. Given the versatility of outer space for all kinds of game, is very promising for the infant to use it in all splendor, and the teacher find methodological strategy for get to a best work of the student for the game, show it interesting and development your physician capacities

Thanks to the survey used in its mode obtaining answers to the variables proposed by which was established among the most relevant is provided, teachers 80% have academic preparation is not related to the area of preschool, that despite that they have received training workshops do not have enough incentive to guide classroom activities by applying recreational games, because they do not have appropriate toys and learning materials for this purpose. These dimensions are subject to changes and modifications that teachers in their desire are to offer the best and contribute to personal and school development, and an important part in the overall development of the child.

Keywords: Education, training materials, methodological strategy game, preschool

INTRODUCCIÓN

Cuando se piensa en el juego, lo primero que se viene a la mente de las personas, es una escena de niños jugando, divirtiéndose, es decir existe una interrelación entre los conceptos: juego y niños en movimientos, y esto es lógico en donde el juego es una actividad completamente necesaria para el pleno desarrollo del niño. Desde los primeros estadios del desarrollo de la sociedad, las actividades lúdicas se han convertido en un medio idóneo para el desarrollo físico general e integral de los niños, jóvenes y adolescentes.

En los primeros años de vida los niños y niñas, manifiestan mediante las actividades lúdicas las experiencias vivenciales adquiridas en el entorno familiar y el medio que lo rodea mediante juegos de imitación y de roles que a su vez desarrollan la expresión corporal, a través de gestos, lo que a su vez le permiten poder expresar sus sentimientos y emociones, de ahí la importancia que tiene el juego desde el punto de vista psicopedagógico en la formación de la personalidad del niño en estas edades.

El juego es un medio que se utiliza en las clases de la educación física, que tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades físicas condicionales (rapidez, resistencia, fuerza y flexibilidad) y coordinativas (ritmo, equilibrio, anticipación, coordinación, y acoplamiento) de los niños y niñas en los diferentes años de la educación básica, Además contribuye al desarrollo integral de la personalidad, mediante la educación o formación de valores morales y éticos tales como: solidaridad, responsabilidad y honestidad por citar algunos.

Todo esto ha traído como consecuencia que en las nuevas Reformas curriculares realizadas en el área de Educación Física en el año 2010, se haya dedicado un bloque curricular dedicado a los contenidos del Juegos:

A partir de los elemento antes mencionados es que surge la necesidad de realizar esta investigación que tienen como título: "Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 Héctor Arregui Cháves" del Cantón Milagro planteamiento se presenta la siguiente investigación, la cual tiene como objetivo

determinar la incidencia de los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Educación Física en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.

La investigación está estructurada en capítulos, los cuales guardan estrecha relación unos con otros para enriquecer el tema estudiado:

En el primer capítulo: Se describe la problemática que se presenta en los estudiantes donde existe la necesidad de que estos adquieran de una manera más rápida y activa sus conocimientos, con la aplicación de juegos recreativos tradicionales que estimulen al aprendizaje y mejoramiento académico.

En el segundo capítulo: Se detalla al marco referencial, los antecedentes históricos, antecedentes referenciales, marco legal, marco conceptual, e hipótesis y variables.

En el tercer capítulo: Corresponde al marco metodológico se describe cada uno de los tipos de investigación que se aplicaron durante la aplicación del proyecto investigativo, tales como bibliográfica, de campo, empírica, exploratoria, descriptiva.

En el cuarto capítulo: Esta el análisis e interpretación de resultados de cada uno de los indicadores de las variable que fueron controlados en la investigación, mediante la aplicación de los instrumentos y el análisis e interpretación de los datos estadísticos, que se muestra a través de gráficos.

En el quinto capítulo: se muestra el planteamiento de la propuesta, con el desarrollo de un sistema de juegos tradicionales y recreativos para mejorar el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro, así como las conclusiones que se derivan en torno a los objetivos propuestos en el estudio realizado y las recomendaciones realizadas para futuros estudios que se relacionen con el tema.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Problematicación

En la educación básica la mayoría de las actividades físicas que desarrollan los niños en las clases de Cultura Física, están basadas en actividades lúdicas, debido a la importancia que tiene el juego en esta etapa de la vida, donde el niño la mayor parte del tiempo la pasa jugando, lo que implica que el mismo se sienta motivado, por la práctica de la Cultura Física, lo que permite realizar un mayor trabajo sin que aparezca el agotamiento prematuro que conlleva a la apatía y el rechazo de las actividades físico - deportivas.

En los últimos años el juego ha adquirido, un papel determinante en actividades escolares, debido a la experiencia de las prácticas pedagógicas y las investigaciones científicas que han demostrado la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños y niñas.

Mediante el juego los niños y niñas aprenden a controlar su propio cuerpo, desarrollan la coordinación de sus movimientos, desarrollan el pensamiento lógico y la creatividad, al tener que dar solución a determinadas situaciones que se les presentan en determinado momento durante la ejecución de los mismos, además les permite explorar el mundo que los rodea, y contribuyen al desarrollo físico general y el desarrollo multilateral y armónico de la personalidad, lo que dicho en otras palabras contribuyen a elevar la calidad de vida y con ello a darle salida a los objetivos del Plan Nacional del buen vivir.

Mediante los juegos los niños y niñas realizan diferentes acciones motrices (saltar, correr, lanzar, trepar, escalar, etc.) que a su vez tienen que ver con el desarrollo físico, que se manifiesta en el incremento de la fuerza muscular de los diferentes

planos musculares y segmentos del cuerpo, el desarrollo de la rapidez y la resistencia, lo que en su conjunto es a lo que denominamos capacidades físicas.

Durante el periodo de prácticas pre profesionales, la autora de la investigación noto que los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro presentaban dificultades en el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza, rapidez y resistencia, lo que indudablemente estaba incidiendo de forma negativa en el desarrollo físico general de los niños y niñas de esta institución educativa.

Ante esta situación problemática la autora se dio a la tarea de hacer un análisis metodológico, mediante la revisión del programa de Cultura Física del tercer año de educación básica, como parte de un estudio exploratorio, para posteriormente aplicar un diagnostico mediante un test pedagógico con el objetivo de determinar el nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de básica que fueron objeto de investigación.

Análisis metodológico del programa de cultura física de educación básica.

Para el análisis de los objetivos educativos del año se seleccionaron los objetivos que tenían relación con las destrezas con criterios de desempeño del bloque curricular de juego que es donde se encuentra focalizada la problemática, que constituye el objeto de estudio de la investigación, por lo que fueron seleccionados los objetivos educativos siguientes:

1. Desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias.
2. Rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa.

Para dar cumplimiento a estos objetivos el profesor que imparte la asignatura de Cultura física debe planificar actividades físicas que estén encaminadas al desarrollo de las capacidades físicas de fuerza, rapidez y resistencia, mediante la ejecución de juegos pequeños (tradicionales) lo que a su vez contribuye a rescatar los valores culturales del país, la provincia y la localidad.

Al analizar las destrezas con criterios de desempeño que se deben desarrollo en el bloque curricular de juegos, se tuvo en cuenta la relación de las mismas con los

objetivos educativos del año y la relación existe entre las destrezas a partir de un enfoque holístico.

Para el desarrollo de la destrezas con criterios de desempeño de ***discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza***, el docente debe seleccionar juegos que estén encaminados al desarrollo de la capacidades físicas de fuerza de los brazos y las piernas (traslado, saltos, lanzamientos), de la rapidez (relevos), los que a su vez contribuyen al desarrollo de la destreza de ***coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al desarrollo de la lateralidad***, la ejecución de estos juegos por parte de los estudiantes contribuye además al desarrollo de las destrezas de ***rescatar los juegos pequeños para practicarlos en la comunidad y aplicar los valores de honestidad, compañerismo y solidaridad en la ejecución de diferentes tipos de juegos***, lo que incide en la parte formativa de los estudiantes y en el rescate de la cultura de la localidad.

Por lo que se puede resumir diciendo que al hacer un análisis metodológico para el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de este bloque curricular el docente que imparte la asignatura de Educación Física se debe fundamentar en un enfoque holístico partiendo de la relación existente entre las diferente destrezas con criterio de desempeño que conforman el bloque curricular de juego en el programa de cultura física de educación básica. Y de la relación de las destrezas con criterios de desempeños con los objetivos educativos que se corresponden con este bloque curricular, o dicho en otras palabras para la selección de los contenidos del bloque curricular debe tener en cuenta los objetivos educativos del año.

Al analizar los indicadores de evaluación que se deben tener en cuenta en este bloque curricular profesor que imparte la asignatura de Educación Física tiene que tener en cuenta la relación que existente entre estos indicadores de evaluación con los objetivos y las destrezas con criterio de desempeño que se deben desarrollar en el bloque curricular de juego.

Para evaluar el indicador de ***coordina los movimientos de las destrezas de correr-saltar y correr-lanzar en diferentes planos y escenarios***, los estudiantes

deben haber desarrollado las destrezas con criterios de desempeño de **discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza**, lo que a su vez le da cumplimiento al objetivo de **desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias**.

Para evaluar los indicadores de **reconocer y práctica juegos, aplicando reglas sencillas, en pequeños y grandes grupos, cambia las reglas de los juegos conocidos y pregona el juego limpio, aplicando las reglas en los juegos**. Los estudiantes deben haber desarrollado las destrezas con criterio de desempeño de **rescatar los juegos pequeños para practicarlos en la comunidad y aplicar los valores de honestidad, compañerismo y solidaridad en la ejecución de diferentes tipos de juegos**, lo que permite darle cumplimiento al objetivo de rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa.

Este análisis metodológico de los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación permitieron a la autora poder diseñar el test pedagógico práctico para evaluar el nivel de desarrollo de las capacidades físicas en los 30 sujetos que fueron investigados mediante el estudio exploratorio que se realizó como parte de la investigación, los cuales fueron evaluados por una tabla de evaluación que fue confeccionada por la autora

Tabla para evaluar los resultados de los test pedagógicos

Cuadro 1

Evaluación	Salto largo son impulso centímetros	Lanzamiento de la pelota de béisbol (metros)	Rapidez en 20 metros Metros / segundos
Bien	+ 0.25	+5	-6.2
Regular	0.25	5	6.2
Mal	-- 0.25	- 5	+ 6.2

Elaborado por: Mayra Mena

Como no existen parámetros establecidos para evaluar el desarrollo de las capacidades físicas en los programas de Educación Física de educación básica, la autora se dio a la tarea de confeccionar una tabla de evaluación, a partir del promedio de los resultados de los 30 estudiantes que fueron objeto de investigación durante el estudio exploratorio, para ello se consideró que los estudiantes que coincidieron con el promedio de los resultados en los test pedagógicos de: salto largo sin impulso, lanzamiento de la pelota de béisbol y rapidez en la distancia de 20 metros obtuvieran evaluación de regular.

En el caso de la capacidad física fuerza (Salto largo y lanzamiento de la pelota) es directamente proporcional al incremento de los resultados se tomó en consideración que los estudiantes que obtuvieron resultados por encima de la media fueron evaluados de bien y los que estuvieron por debajo de la media fueron evaluados de mala forma.

Para evaluar la capacidad rapidez (rapidez en la distancia de 20 metros) se tuvo en cuenta que los resultados de la rapidez son inversamente proporcional al tiempo, o sea en la medida que disminuye el tiempo el estudiante tiene mejores resultados, por lo que se consideró como bien todos los estudiantes que lograron tiempos inferiores a los 6.2 metros / segundos y los que lograron tiempos superiores a esta marca fueron considerados evaluados en mala condición física.

Resultados obtenidos en el test pedagógico que fue aplicado durante el estudio exploratorio.

Cuadro 2

Evaluación del test		Bien		Regular		Mal		Total	
Test pedagógicos	Capacidad Física	f	%	f	%	f	%	f	%
Salto largo sin impulso (cm)	Fuerza de piernas	5	16.7	10	33.3	15	50	30	100
Lanzamiento de una pelota de beisbol (metros)	Fuerza de brazos	6	20	9	30	15	50	30	100
Carrera de velocidad 20 metros (m/seg)	Rapidez	5	16.7	10	33,3	15	50	30	100

Fuente: Resultados del test aplicado en el estudio exploratorio

Elaborado por: Mayra Mena

Como se muestra en el cuadro 2, en los resultados obtenidos en los test pedagógicos para evaluar el desarrollo de la capacidad física fuerza de los músculos de los brazos y las piernas, al igual que en el test que fue aplicado para evaluar el desarrollo de la capacidad física rapidez, el 50% de los estudiantes fue evaluado de mala forma, lo que indica que los estudiantes que fueron objeto de estudio presentan dificultades en el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza y rapidez que son objeto de estudio en el programa de Cultura Física de educación básica.

Estos resultados pueden estar dados por las siguientes **CAUSAS**.

1. Dificultades de los maestros que imparten la asignatura para la selección de los juegos.
2. Los juegos contenidos de las clases no se corresponden con el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular de juegos.
3. Dificultades en la aplicación de la metodología para el desarrollo de las capacidades físicas

Estas dificultades traen consigo las siguientes **CONSECUENCIAS**

1. Incumplimiento de los objetivos del programa de la asignatura
2. Poco desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en el bloque curricular de juego.
3. Bajo nivel de desarrollo de las capacidades físicas.

Pronóstico

Las dificultades que presentan los estudiantes que fueron objeto de investigación durante el estudio exploratorio, en cuanto al desarrollo de las capacidades físicas han incidido de forma negativa en el rendimiento físico, debido a las limitaciones del desarrollo de las capacidades físicas.

Lo que está dado por las limitaciones que presentan los docentes que imparten la asignatura de Cultura Física, en la selección adecuada de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza y rapidez, lo que los limita en el aprendizaje motriz en años posteriores de la educación básica.

De no resolverse esta situación problemática, esto repercutirá de forma negativa en el desarrollo físico general de los estudiantes, lo que se pone de manifiesto en una disminución de la capacidad vital pulmonar, incremento de la frecuencia de los latidos del corazón por minutos, dificultades en el desarrollo del sistema osteomuscular y disminución de la capacidad de trabajo físico, lo que conlleva a disminuir el estado de salud de los estudiantes, con la aparición de enfermedades cardiovasculares, respiratorias, y endocrinas como la obesidad y el sedentarismo.

Control Pronóstico

Bajo estas premisas y teniendo en cuenta la importancia que tiene el juego desde el punto de vista psicopedagógico y en el fortalecimiento de la salud, por la influencia que ejerce sobre los diferentes sistemas, por la incidencia que tienen en el desarrollo de las capacidades físicas y en la formación integral de los niños, jóvenes y adolescentes, se hace necesario diseñar un sistema de juegos tradicionales a partir de los gustos e interés de los estudiantes comprendidos en estas edades y la correspondencia con los objetivos y los contenidos, que permitan desarrollar las destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular de juegos del programa de Educación Física de educación básica lo que reporta grandes beneficios para mejorar el aprendizaje motor y la salud de los estudiantes investigados, a partir de la actualización metodológica de los docentes que imparten esta asignatura en la institución educativa.

Por lo que los resultados de esta investigación beneficiarán a los estudiantes y a los docentes que imparten la asignatura de Educación Física, lo cual traerá como consecuencia un mayor rendimiento físico y por ende un incremento en la salud de los estudiantes y la calidad de las clases de Educación Física.

1.1.2. Delimitación del problema

Área: Educación y Cultura.

Línea: Calidad de los sistemas educativos en los diferentes sistemas de enseñanza

Campo de acción: Escuela Fiscal Mixta No 29 “Héctor Arregui Cháves de Educación General Básica

Ubicación geoespacial: Provincia del Guayas, Cantón Milagro

Ubicación temporal: 2014- 2015.

1.1.3. Formulación del problema

¿Cómo incide la utilización de los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro?

1.1.4. Sistematización del problema

1. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física para el desarrollo de las capacidades físicas?
2. ¿Cuáles el nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de educación básica?
3. ¿Cómo diseñar un sistema de juegos tradicionales que contribuyan al desarrollo de las capacidades físicas?

1.1.5. Determinación del tema

Juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 Héctor Arregui Cháves” del Cantón Milagro

1.1.6. Objetivos

1.1.6.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves del cantón Milagro.

1.1.6.2. Objetivos Específicos

1. Identificar los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física.
2. Determinar el nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de educación básica.
3. Diseñar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes.

1.1.7. Justificación

Esta investigación permite a los docentes, estudiantes y comunidad en general interiorizar sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de las capacidades física.

A veces algunos docentes desconocen las potencialidades que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas en los niños, jóvenes y adolescentes y de la importancia que tienen los mismos para el cuidado y conservación de la salud.

El manual de juegos tradicionales que se propone, tiene como propósito desarrollar las capacidades físicas de los estudiantes de una forma amena, a través de actividades lúdicas que se correspondan con la edad, gustos e intereses de los estudiantes de educación básica, a través de la planificación curricular en función de los objetivos del programa y el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño del bloque curricular de juegos.

Esta investigación es importante para asignatura de Educación Física, ya que aborda la temática de la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas, a través del análisis metodológico del desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del bloque curricular de juego del programa de Educación Física, la misma está encaminada al perfeccionamiento metodológico de los docentes que imparten esta asignatura.

Esta investigación pretende elevar el rendimiento físico de los estudiantes que fueron objeto de estudio, a través del desarrollo de las capacidades físicas, lo que favorece el incremento del nivel de salud de los sujetos investigados, teniendo en cuenta la influencia que ejercen los juegos en el desarrollo de los sistemas cardiovascular, respiratorio y osteo-muscular, lo que se pone de manifiesto en: el incremento de la capacidad vital pulmonar, disminución de la cantidad de latidos del corazón con una mayor expulsión de sangre a los diferentes órganos y tejidos, constituyendo una alternativa para dar cumplimiento al programa del buen vivir como eje transversal que se trabaja en las clases de Educación Física en la Educación General Básica.

Con los resultados emanados de esta investigación se está incidiendo de forma positiva en el desarrollo físico y la formación integral de los estudiantes, lo que contribuye al incremento de su capacidad de trabajo y con ello al rendimiento físico e intelectual en las diferentes actividades curriculares y extracurriculares que tienen que desarrollar como parte de su régimen de vida diario tanto en la escuela, como en la comunidad donde residen los mismos.

Los beneficiarios directos de esta investigación, serán los padres de familia, los docentes y los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Antecedentes Históricos

El juego es considerado como una actividad muy antiguo ya que desde la comunidad primitiva era utilizado de manera consciente para el desarrollo de habilidades y capacidades que necesitaba el hombre de aquella época para realizar las actividades de caza, pesca, y el cultivo que eran necesarios para poder subsistir ante la naturaleza, estas experiencias se fueron transmitiendo de generación en generaciones.

De esta forma los niños y jóvenes lograban asimilar de una manera más asequible los procedimientos del juego en la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. GROOS, quien define una de las tantas teorías acerca del juego denominada teoría del juego en la cual caracteriza como un “adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias”.¹

La condición Física ha ido tomando importancia por su relevancia en la realidad social (necesidad de una buena salud, calidad de vida y ocio) y por la satisfacción de practicar actividad física (requiere un mínimo desarrollo de las Capacidades Físicas Básicas y Cualidades Motrices).

Básicamente, las capacidades físicas básicas son la fuerza, resistencia, flexibilidad y velocidad, y en cuanto a las cualidades motrices son la coordinación y el equilibrio, también hay autores que proponen a la Agilidad como capacidad resultante; todas

¹ (www.rmm.cl/index_sub3.php)

son susceptibles de mejora a través de la práctica de ejercicio físico y el entrenamiento.

Los métodos y sistemas de entrenamiento han ido evolucionando hasta hoy día que se conoce que el desarrollo de las Capacidades Físicas eran indispensables para el logro de un buen rendimiento.

El profesor de cultura física debe conocer las necesidades, capacidades y posibilidades de los estudiantes, las pausas de recuperación y progresiones necesarias en el planteamiento de los ejercicios físicos, cómo afectan determinados tipos de ejercicios al organismo, cuáles son aplicables y cuáles no, en qué edades se pueden aplicar, en definitiva, conocer la incidencia de la actividad física en el organismo de los estudiantes.

En general, un adecuado desarrollo del estado físico va a contribuir en el desarrollo de sus capacidades físicas de los estudiantes, va a mejorar la salud de éstos en el presente y en el futuro, así como su calidad de vida y disfrute personal (ocio).

2.1.2. Antecedentes referenciales

Este trabajo trata de investigar, descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de los juegos educativos en la escuela para la formación física moral y espiritual. Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender teniendo en cuenta que los niños son nuestro futuro si sabemos educarlos en la tolerancia, en la colaboración y en la solidaridad, ellos serán justos, sensibles y solidarios. Por lo tanto, su capacidad crítico-constructiva será superior.²

RAMOS, Francisco (2000) realizó su tesis de grado para optar al título de Profesor de Educación Física: que dice “Los juegos recreativos en el ámbito escolar” UPEL-Caracas, trabajo en el cual resaltó la forma de cómo los docentes del área llevan a

² (Episteme)

cabo sus actividades y señala a su vez múltiples estrategias que el docente puede utilizar para recrear y educar al niño, de acuerdo a las edades.³

El Instituto Nacional de Deporte (2003) con el fin de promover las actividades deportivas recreativas diseñó un manual para el promotor deportivo comunitario, en el cual se resalta la importancia de estas actividades en las comunidades y de cómo con pocos recursos se pueden desarrollar múltiples acciones de sosiego y esparcimiento espiritual en la población.

GONZÁLEZ y Otros (2004), realizaron un trabajo de investigación, denominado: “Elaboración de un manual de juegos recreativos tradicionales para mejorar las clases de educación física y deporte en la primera etapa en la Educación Básica.”⁴

“ROJAS DÍAZ Ceferino”. Municipio Tucupita, Estado Delta Amacuro”. Este trabajo orienta a los docentes en la aplicación de juegos tradicionales con niños 9 a 12 años de edad. Todos estos trabajos y publicaciones coinciden en resaltar la importancia del juego en la formación integral del educando.⁵

MEDINA Iris y otros (2013) elaboran una investigación con el propósito de hacerle llegar a los profesores de Educación Física un documento que le sirva de herramienta para facilitar el desarrollo y por consiguiente la mejoría de las capacidades condicionales, Los juegos propuestos pueden ser desarrollados en las clases de Educación Física y en el deporte participativo.⁶

2.1.3. Fundamentación teórica

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y deleite para la mente y el cuerpo, en los últimos tiempos, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

³ (Episteme)

⁴ (DUNYÓ, F. (2.004). Jugar en la Escuela)

⁵ (DUNYÓ, F. (2.004). Jugar en la Escuela)

⁶ (www.efdeportes.com/)

Desde la antigüedad, el hombre ha utilizado al juego como un recurso para el entretenimiento y la diversión, existe una gran variedad de juegos, los que se diferencian entre sí, porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación activa de movimientos corporales (físico) y por último los que combinan lo físico y lo mental.

El juego es la actividad preferida por los niños (as), que les produce placer y lo hacen vivir tan intensamente, convirtiéndose el compromiso en cosa seria, donde los niños y niñas se entregan por completo, a esta actividad de una forma razonable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, con sus compañeros.

El juego estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

El juego se convierte en la principal actividad de los niños y niñas desde etapas muy tempranas de su desarrollo ontogenético y está presente tanto en los animales como en los seres humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad.

El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con los demás y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar, el juego simplemente florece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles.

El juego facilita la inclusión al medio donde los niños y niñas, se desarrollan físicamente y armónicamente mediante su adaptación a la cultura, a través de las experiencias placenteras vividas relacionadas al juego, las riquezas pedagógicas

que se desarrollan mediante el juego constituyen herramientas metodológicas que aportan múltiples beneficios a los niños y niñas en su desarrollo motor e intelectual, que se manifiestan en la expresión de sus emociones, adaptadas a la realidad, que permiten descubrir sus potencialidades, que les permiten por establecer vínculos con las demás personas, situaciones y objetos, y de este modo articula al individuo con la cultura y reconoce e identifica valores

El Juego y su función pedagógica

El juego forma parte de las necesidades que tiene el niño para lograr su desarrollo físico, si no tiene oportunidad de jugar perdería muchas de las formas de lograr desarrollar sus habilidades motrices y capacidades físicas.

A través del juego los niños, expresan de manera apropiada y socialmente aceptable sus emociones; aprenden a conocer por intermedio de sus juguetes, los colores, texturas, formas, tamaños, aprende a establecer relaciones sociales, que van a incidir en su formación integral.

Influencia de los Juegos en el desarrollo del niño

El juego es una actividad que le da al niño la oportunidad de ejercitar su impulso, desarrollarse y actuar espontáneamente en su entorno. El juego sirve para ponerse a prueba a sí mismo, ya sea con su imaginación a través de fantasías o activamente como persona. Por medio del juego el niño puede desarrollar sus habilidades y capacidades, partiendo del cumplimiento del principio didáctico de lo conocido a lo desconocido, lo que es importante en su desarrollo.

Según lo explica GAIZA (2002) al agregar: Muchas veces los niños crean deliberadamente algunas condiciones más peligrosas de lo necesario. El Juego requiere repetición y ésta le da al niño la oportunidad para afianzar las habilidades que el juego le exige. (p. 66).

De lo anterior se concluye, que a través del juego, el niño acelera su proceso de socialización porque éste le permite aprender ciertos patrones de conducta social como lo es la auto confianza, cooperación, reciprocidad, igualmente le permite adquirir conocimientos, y el desarrollo de habilidades y capacidades físicas que forman parte de los aprendizajes que logran en su comunidad escolar, a través del desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño que forman los programas de Cultura Física .

Importancia del Juego en el desarrollo y crecimiento del niño

- Promueve el reconocimiento, fortalecimiento de la autoestima y de la identidad individual.
- Contribuye al desarrollo de la creatividad, imaginación, imitación y aspecto emocionales del individuo.
- Tiene la propiedad de desarrollar la confianza en sí mismo, el espíritu cooperativo, en instinto de previsión, el tacto, la prudencia, la facilidad verbal, también despierta nuevos intereses y destrezas, desarrollando la expresión corporal y verbal.
- Fortalece el desarrollo psicosocial del niño, joven y adulto.
- Presenta funciones pedagógicas (genéricas y específicas).

Características del Juego

Existe una serie de características generales y comunes a las conductas de juego de los cuales, HERNÁNDEZ (2002) indica:

- Es voluntario, libre y espontáneo, es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Produce placer, necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional, armonioso y despertando su interés por volver a jugar.
- Es necesario para proporcionar satisfacción personal y equilibrio emocional, que en la infancia ocupa una parte significativa de su exigencia.

- Presenta una organización propia de las conductas que lo definen como tal y provienen en gran parte de imitar conductas observadas.
- Potencia el aprendizaje, por su enorme potencial motivador, el interés que despierta y el sentido que tiene para el que juega.
- Facilitar las relaciones, tanto con los demás (interpersonales) como uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único (p. 135).

Lo expuesto pone en evidencia la importancia que tiene el juego en el desarrollo y formación del niño que conlleve a la organización de las actividades y formas de actuar, además de permitir la libertad de expresión y acción a través de la fantasía y deseos, muchas veces insatisfecha por su constante dependencia de los adultos.

Por ello, el docente debe proporcionar actividades de juego, ya que para el niño jugar es la única forma de vida realmente viva, y en el cual se involucran, sin embargo es importante que el docente sepa cómo se va a desarrollar y hacia dónde se va a dirigir, para así conducirlo a los aprendizajes, nuevos contextos y nuevas situaciones.

Teorías del juego en la Escuela

En razón de la importancia que tiene el juego para la niñez, éste ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones, de los que han surgido diferentes teorías y en las que se resaltan los aspectos que resulten significativos para el presente trabajo.

PIAGET Jean: en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

WINNICOTT Donald: Para Winnicott una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno.

Las teorías anteriores tenían en consideración sobre todo las funciones del juego en el desarrollo infantil de construir significados. Otros investigadores, como Mead y Bateson se han centrado en la función del juego en la realidad interpersonal, mientras que Bruner ha examinado la potencialidad del juego en los procesos de aprendizaje.

MEAD George: Mead analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”.

BATESON Gregory: identifica en el juego una plataforma para el ejercicio de habilidades meta comunicativas. Todo lo que viene dicho en el contexto “estamos jugando”, asume un significado no literal que consiste en comunicar algo que no existe. Así aprende la meta comunicación que posteriormente usará en otros ámbitos que no son el juego.

BRUNER Jerome: Bruner, Jolly y Silva analizan la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto.⁷

SPENCER: sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.⁸

Otra de las teorías fundamentales es la defendida por GROOS: este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.⁹

Debemos destacar la teoría de CLAPAREDE porque gracias a él, y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducido en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.¹⁰

KOHNSTAM: piensa que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivencias que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.¹¹

⁷ (tribu.htm, 2013)

⁸(juegoseso.galeon.com/teo.htm)

⁹(www.rmm.cl/index_sub3.php)

¹⁰(www.rmm.cl/index_sub3.php)

¹¹(juegoseso.galeon.com/teo.htm)

Los psicoanalistas consideran sólo aquellos juegos que le pueden ser útiles para el diagnóstico de complejos y rasgos del carácter infantil, con vistas a una curación psicoterapéutica, los juegos son expresiones de tendencias más o menos ocultas.

Otras escuelas mantienen posturas diversas ante el juego: la escuela alemana y rumana ven el juego reglado como medio de socialización y de asimilación de actitudes colectivas. La escuela inglesa destaca el papel del juego en la Educación Física. El juego, en la escuela francesa, ocupa una posición muy importante en la educación. En cambio, la escuela rusa separa el juego de la Educación Física, ya que lo concibe como un medio de distracción popular.

En definitiva, hasta después de ROSSEAU, ya en el siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.¹²

Clasificación de los Juegos

Respecto a los tipos de juego se puede seguir diferentes criterios en su clasificación, ya que mediante el juego los niños imitan las conductas y reglas sociales.

Juegos Funcionales: la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y su funcionamiento. El juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas, colores, etc., donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa. En general, este tipo de juegos subsisten en la niñez.¹³

Juegos de Imaginación: permiten el desarrollo de la imaginación y asumir todas estas situaciones que queremos emitir de la manera que nos parezca más agradable; éste tipo de juegos son importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.

¹²(tiempolibreyrecreacionunab.files.wordpress.com)

¹³(L. Alvarado 2013 documentos de Recreacion)

Juegos de Construcción: los juegos de construcción plantean problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores motores, intelectuales y efectivos. Este juego posibilita la formación de hábitos de orden, ayudan a mantener la actividad, da mejor manejo de formar colores, texturas y soluciones.

El éxito de este tipo de actividad depende de que se permita la mayor cantidad posible de elementos para ganar mayor conocimiento y experiencia.

Juegos de Normas: son aquellos juegos que en su desarrollo implican reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores; implican una previa organización, por realizarse en grupos se convierte en medio de convivencia-socialización.¹⁴

De acuerdo con lo expuesto existen varios tipos de juego, ellos se derivan de la edad, maduración, interés y características de los individuos, por este motivo es necesario que se asuma el espacio inherente a la vida del infante, es por ello que donde exista niños también existirá el juego.

En tal forma como estrategia metodológica debe estar consustanciado con la edad del niño, y con los propósitos educativos que se persiguen, ya que bien utilizados producirá esquemas de conductas prácticos y mentales y que le servirá más tarde en su actividad de estudio y de trabajo.

Es por ello que cualquier planteamiento lúdico es interesante por el aprendizaje, pero tomando en consideración la edad y característica de los individuos, aspectos éstos que llevan a obtener los objetivos planteados y a un mejor desarrollo de la actividad de los estudiantes.

El Juego en la Educación Física

El juego constituye el medio más significativo de intervención en la Educación Física, en donde cumple con los más variados objetivos, sin olvidar los objetivos que

¹⁴(L. Alvarado 2013 documentos de Recreacion)

cumple desde el campo social, intelectual y afectivo, benefician el desarrollo de las cualidades físicas básicas, el mejoramiento de las capacidades físicas condicionales, permite la adquisición de habilidades motrices básicas, facilita el aprendizaje de movimientos técnicos tácticos de carácter deportivo y de expresión corporal que les permiten adaptarse en las etapas inmediatas superiores.

Además de esto las aplicaciones del juego en el terreno de la Educación Física son múltiples, y encontramos que contribuye al desarrollo de la personalidad a través del movimiento, afirmando el juego social y aceptando la regla como medida, mediante él, se consiguen objetivos y se desarrollan contenidos, aportando vivencias motrices y sociológicas en la parte introductoria, central y final de una clase, propicia mediante el placer y la diversión la creación de hábitos que perduran hacia una actitud positiva frente a la actividad física, fomenta la sociabilidad y la inteligencia, por medio de la riqueza que proporcionan los juegos.

En el juego se parte de habilidades y destreza aprendida previamente, motivo este que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permitirá desarrollar distintas capacidades, además, proporciona una multitud de situaciones que implican la adaptación de diferentes esquemas motores en un entorno cambiante. Los mecanismos motores relacionados con la percepción, la toma de decisiones y las respuestas motrices de ejecución se enriquecen y amplían, en tal sentido los docentes deben estar formados con conocimientos propios sobre los juegos que permitan una formación integral de los niños y las niñas.

SALINAS (2004), afirma: “La Educación Física utiliza medios específicos donde se desarrollan actividades periódicas, coherentes y estructuradas que tienen repercusiones muy positivas sobre el organismo” (pág.29).¹⁵

Comúnmente en la Educación Física se privilegian juegos en los que prima el componente de carrera o velocidad, olvidando muchas veces la gran variedad de juegos que pueden ser aplicados, entre estos tenemos; juegos de expresión y comunicación, juegos sensoriales, juegos motores, juegos gestuales o pre-

¹⁵ (Episteme)

deportivos, juegos de desarrollo corporal, los cuales sirven para el desarrollo del organismo y su formación integral.

Utilidad del Juego en Educación Física

En la educación física escolar, las clases pueden tender a la rutina si no se incorporan nuevas prácticas y situaciones motrices. Al área de educación física, en los últimos años, se ha ido incorporando una serie de contenidos. Uno de estos contenidos son las actividades físicas con material alternativo, entendiéndose como tal, aquel que no se halla sujeto a los círculos tradicionales de fabricación para el campo de las actividades físicas, deportivas o recreativas. Todo ello permite, una mayor variedad de actividades y situaciones y como consecuencia un mayor enriquecimiento en la formación de los alumnos.

Juegos Tradicionales

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. Son la muestra de una región, de lo autóctono, de un país, de la construcción del hombre para ser identificados, a nivel de cultura.

En el grupo de los juegos destacan la popular carrera de sacos, las rondas, saltar la cuerda, la candelita y el palito mantequillero.

Descripción de algunos juegos tradicionales

A continuación se enumeran algunos de los juegos y juguetes que han divertido a niños a través de los años:

- **La perinola:** Este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas

vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

- **El trompo:** Tiene forma torneada semicircular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico.
- **El yo-yo:** Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico.
- **El gurrufío:** Este juguete consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.
- **Metras o pichas:** Son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego.
- **El papagayo:** Consta de una estructura liviana de madera que se cubre con papel de seda, una tela liviana o plástico. Se le amarra un cordel y se le hace volar con la fuerza del viento. En ocasiones se le agrega una cola de tela que le brinda estabilidad.
- **La Zaranda:** Este juguete está conformado por una totuma (cuenco que se obtiene de picar en dos partes una semilla hueca y grande) que es atravesada por un palito. En la parte superior del palito se enrolla un cordel que al halar lo hace girar la zaranda.
- **Las rondas:** Este juego, mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares arroz con leche, la señorita y la víbora de la mar.
- **Carreras de sacos:** Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. El primero en llegar a la meta es el ganador.

- **El palo encebado:** Un grupo de participantes intenta trepar a un palo o poste que ha sido previamente engrasado para aumentar la dificultad de la tarea.
- **El palito mantequillero:** Un niño esconde un palo o varita y el resto debe buscarlo. El niño que sabe la ubicación del palito da pistas a los participantes usando la palabra caliente cuando están cerca y frío cuando están lejos.
- **La candelita:** Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "por allá fumea" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante.

Capacidades físicas

Podemos definir las capacidades físicas básicas como: "los factores que determinan la condición física del individuo, que lo orientan hacia la realización de una determinada actividad física y posibilitan el desarrollo de su potencial físico mediante su entrenamiento" ÁLVAREZ DEL VILLAR.¹⁶

Las capacidades físicas, no son más que el desarrollo fisiológico que alcanza el ser humano a medida que se va enfrentado a la vida donde su organismo se va adaptando físicamente a las condiciones de desarrollo social, estas se van formando desde edades tempranas y se educan a través de la clase de educación física, las cuales preparan al individuo física y mentalmente para enfrentar los retos de la vida. Saber usarlas, las convierten en una herramienta de gran importancia para el beneficio de la salud del individuo y de los que lo rodean.

Son condicionales por varias razones:

- a) Se desarrollan mediante el proceso de acondicionamiento físico
- b) Condicionan el rendimiento deportivo

¹⁶(www.efdeportes.com/)

Estas capacidades se dicen que son básicas porque son las componentes de las demás cualidades que se denominan resultantes y porque son el soporte físico de las cualidades más complejas.

Clasificación de las capacidades físicas

Muchos autores de épocas pasadas han mencionado en sus tratados o libros las capacidades físicas. Dentro de estas capacidades físicas la mayoría los dividían en: ejercicios de fuerza, de velocidad, de resistencia, de destreza, etc.; e incluso llegaron a mencionar otras cualidades como: el equilibrio, la habilidad, la flexibilidad, la agilidad, etc.

Uno de los autores fue GUNDLACK (1968) el cual clasifica las capacidades físicas en:

- **Capacidades condicionales:** que vienen determinadas por los procesos energéticos y metabólicos de rendimiento de la musculatura voluntaria: fuerza, velocidad, resistencia.¹⁷
- **Capacidades intermedias:** flexibilidad, reacción motriz simple.
- **Capacidades coordinativas,** que vienen determinadas por los procesos de dirección del sistema nervioso central: equilibrio, agilidad, coordinación, etc.

En la actualidad la mayoría de los autores coinciden en denominar capacidades físicas básicas a la resistencia, fuerza, velocidad y la flexibilidad, no incluyendo en esta clasificación a la coordinación debido a que entraría a formar parte de las capacidades psicomotoras o coordinativas.

Hay que tener en cuenta que debe verse al hombre/mujer como un todo y por ello cualquier acto motor que realice es el resultado de la participación conjunta de todas las capacidades que posee el individuo.

¹⁷(www.efdeportes.com/)

Distintas circunstancias se dan en los fenómenos fisiológicos que respaldan estas capacidades. Mientras que la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad recaen fundamentalmente sobre la acción muscular, metabólica y cardiovascular; la coordinación lo hace sobre proceso de control motor (sistema nervioso), lo que no quiere decir que no estén perfectamente interrelacionadas y sean inseparables.

Desarrollo de las capacidades físicas básicas en la edad escolar

Según HAHN (Citado por Padial, 2001), en la infancia se han de crear las bases para que el alumnado esté dispuesto y preparado para etapas de mayor complejidad a nivel procedimental¹⁸. Además, a la hora de llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje con niños, hay que conocer las características propias de éstos y el momento evolutivo de cada uno.

En esta línea, aparece el concepto de “Períodos Críticos”, acuñado por PALACIOS (1979) dice: que son aquellas etapas con mayor disponibilidad, por parte del alumno, para el aprendizaje y el desarrollo de las C. F. B. (cualidades físicas biológicas). Será en estos períodos donde las Capacidades pasan a ser entrenables.¹⁹

Desarrollo de la fuerza

En cuanto al desarrollo de esta capacidad, cabe destacar que la musculatura sufre una Hipertrofia (Aumento del volumen muscular), algo que hace disminuir la resistencia y la velocidad, aunque gracias al Principio de Adaptación, posteriormente, la velocidad y la resistencia irán en aumento a medida que aumente la capacidad del músculo. Siempre y cuando las cargas y los descansos sean adecuados, se dará una mejora en el desarrollo de la fuerza y de cualquier otra capacidad.

¹⁸(www.efdeportes.com/)

¹⁹(www.efdeportes.com/)

Desarrollo de la resistencia

El trabajo de la resistencia requiere la realización reiterada de tareas y ejercicios. En la educación física escolar es dificultoso, ya que la sesión se hace demasiado monótona y poco motivante para los alumnos. Para ello, el profesor debe recurrir a diferentes estrategias y métodos que entretengan y motiven la sesión de trabajo.

Desarrollo de la velocidad

Es cierto que muchos autores afirman que la velocidad no es una capacidad física fundamental, ya que depende de otras capacidades como la Fuerza, Resistencia, pero en este tema la trataremos como fundamental.

Desarrollo de la flexibilidad

El principal objetivo de la Flexibilidad es la mejora de la extensibilidad del músculo y ligamentos junto al incremento de la coordinación intermuscular.

Educación Física

La Educación Física pretende ante todo el aspecto corporal del ser humano, así como el desarrollo y perfeccionamiento de sus cualidades naturales, influyendo con ello de forma activa el medio ambiente teniendo como resultado desarrollo integral, así como su formación general del individuo desde el momento que se le proporciona estimulación cognoscitiva, afectiva y motriz, permitiéndole la adquisición de habilidades, actitudes y hábitos para coadyuvar a su desarrollo armónico mediante actividades acorde a sus necesidades e intereses en las diferentes etapas de la vida.

Es una disciplina de carácter pedagógico que tiene como medio a los deportes y que se conjugan con actividades físico recreativas para desarrollar armónicamente las capacidades y habilidades del individuo, y que permitirán un mejor desenvolvimiento en su vida diaria.

A través de la educación física se le enseña al niño a conocer su aspecto corporal, a ser autónomo en sus movimientos, a efectuar ejercicios en su vida diaria que lo guiaran a una vida sana, le inculcará los hábitos de higiene así como también querer a la naturaleza.

"La Educación Física es la disciplina pedagógica que mediante la actividad física, tiende a la eficiencia del movimiento desde las habilidades motrices más simples hasta las más complicadas, con la finalidad de propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del educando."

La Educación Física es ante todo una educación, no un adiestramiento corporal, ya que no solo concierne al cuerpo, sino también a la persona pues por este medio lo que se pretende en el ser humano, es el enriquecimiento completo de él mismo.

Las actividades que realiza la educadora en la clase de educación física deben de favorecer las habilidades motrices así como el desarrollo de su esquema corporal por medio de situaciones de juego, técnicas de recreación, iniciación al ritmo y actividades permanentes.

Por lo que el profesor necesita conocer y atender las características tanto sociales, psicopedagógicas y biológicas del niño para que así de esta manera pueda organizar y promover las actividades didácticas de una forma adecuada y así ayude al enriquecimiento de la armonía y buen funcionamiento orgánico e incrementar las habilidades motoras del niño obteniendo así el máximo aprovechamiento tanto físico y mental.

Por todo lo antes dicho se puede llegar a la definición que la educación física, es de carácter pedagógico, y que va dirigida al desarrollo y perfeccionamiento del ser humano, tanto físico y mental; así como también cabe señalar que esta materia es de suma importancia, para la buena salud de la persona, pues apoya para favorecer el desarrollo integral del ser humano.

Objetivos generales de Educación Física

No es posible concebir, poder a través del movimiento lograr una acción educativa sin antes tener la formulación de objetivos que en este caso la orienten y la encausen; ya que estos son los propósitos concretos de las metas que se pretenden alcanzar en la obra educativa, "todo esto tiene gran importancia pues radica alrededor de las etapas de planeación, realización y evaluación del proceso pedagógico mediante la actividad físico deportiva".

El principal fin de la educación física es el perfeccionamiento del individuo, para la consecución de dicho objetivo se encuentran ciertos objetivos generales, estos propósitos son los que orientan o dirigen la formación en la clase de educación física. Los objetivos de más relevancia para la Educación Física son los siguientes:

Área Fisicomotriz

- Estimular los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor: esquema corporal, literalidad, equilibrio, nociones espacios temporales, coordinación motriz.
- Estimular el proceso de crecimiento y desarrollo del individuo.

Área de Higiene

- Contribuir a través del ejercicio el desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo.

Área social

- Fomentar a través de las actividades físicas deportivas el proceso de socialización promoviendo la convivencia cordial y alegre, por medio de actividades donde refuerce las conductas de respeto, solidaridad, cooperación y conciencia de grupo.

Área psicológica

- Estimular el desarrollo psicológico, propiciando la agilidad mental así como la seguridad y la estabilidad emocional del individuo.

Área moral

- Favorecer en el individuo la incorporación de valores morales.

Y por último, "y quizás el más importante de la educación física, el cual es favorecer el despliegue completo y armonioso de las capacidades humana, tanto físicas, psíquicas, sociales y morales."

Estructura de una clase en Educación Física en la Educación Básica

"La clase es la célula del proceso educativo, en ella convergen y se conjugan los conocimientos técnicos, pedagógicos y psicológicos, así como las habilidades didácticas y organizativas del educador, para interactuar con los múltiples elementos que participan en el proceso enseñanza - aprendizaje."

Lo cual nos quiere dar a entender, que la clase debe de estar inmiscuida e interactuar con todos los elementos que entran dentro del proceso enseñanza aprendizaje, es decir los alumnos, contenidos programáticos, objetivos, metodología, medios didácticos, tiempo de instalaciones; por eso es en la clase, en donde se pone juego todo lo antes mencionado teniendo en cuenta que todo esto debe de ir con una planeación coherente que cumpla con todos los propósitos y provoque en el niño una formación integral.

La clase de educación física en el nivel preescolar es impartida una vez por semana, con una duración de 45 minutos por sesión, cabe mencionar que en este nivel el profesor (a) que imparte esta asignatura, debe hacer un análisis metodológico para del programa para poder planificar y desarrollar la clase, lo que requiere de conocimientos didácticos en cuanto al dominio de los objetivos, destrezas con criterios de desempeño, indicadores de evaluación y de los métodos y recursos

didácticos, así como los ejes transversales que se corresponden con el contenido de enseñanza.

En la clase de educación física para su estudio se divide en tres partes metodológicas:

- Inicial o introducción
- Principal o desarrollo
- Final o conclusiones

La parte inicial y tiene el propósito de preparar al estudiante desde el punto de vista pedagógico, fisiológico y psicológico para el desarrollo de la actividad, mediante el acondicionamiento físico y la orientación hacia el objetivo de la clase.

La parte principal tiene como objetivo el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño, para lo cual el docente debe seleccionar adecuadamente el contenido de enseñanza, los métodos y recursos didácticos que den cumplimiento a los objetivos de la clase, en correspondencia con las habilidades motrices y las capacidades físicas a desarrollar.

La parte final de la clase tiene como objetivo la recuperación del organismo, a través de ejercicios compensatorios que van dirigidos a la disminución de la frecuencia cardiaca, además es donde se comprueba el logro de los objetivos mediante la evaluación.

2.1.4. Fundamentación Filosófica

FROOBEL” El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. “Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior”.

El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con

gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

En los niños el juego lo prepara para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades de los docentes para enseñar en las aulas a triunfar a los adultos.

2.1.5. Fundamentación Pedagógica

CLAPAREDEE Edouard: dice; El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.²⁰

Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere. Por lo tanto el juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida.

VYGOTSKY (1924): dice: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.²¹

La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida Por este motivo se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa, además Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona por lo que el individuo no puede vivir sin actividad ni apartado de

²⁰(rua.ua.es/dspace/bitstream)

²¹(rua.ua.es/dspace/bitstream)

la sociedad porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

2.1.6. Fundamentación Psicológica

El juego y sus instrumentos pueden contribuir al desarrollo de la inteligencia del educando, ya que a través de él se ofrece al alumno una forma de adquirir y precisar conocimientos mediante la observación directa que realiza el alumno, complementada con las explicaciones e indicaciones del docente.

El alumno por medio del juego puede llegar a la asimilación eficaz del conocimiento, pues éste constituye producto de una vivencia directa.

CAGIGAL (1979) señala que... atender el cuerpo es atender al hombre sus funciones orgánicas, motoras, de búsqueda interior, de grandes satisfacciones, del disfrute de su propia dicha.²²

En síntesis el juego permite al alumno iniciarse en la actividad cognoscitiva, conozca su medio, y pueda llegar a comprobar, fijar y precisar de manera efectiva los conocimientos adquiridos. Las relaciones entre el juego y la naturaleza infantil, es el despertar del comportamiento lúdico verdadero, que se distingue claramente de los juegos funcionales del infante.

CHATEAU Jean (1958) afirma, que si el juego en el niño es su primer lugar de placer, es también una actividad seria en la que las apariencias, las estructuras y el arrebató tienen considerable importancia (p. 1) ²³

El juego permite percibir todo en el niño a la vez, en su vida motriz, afectiva, social y moral. Tiene una relevante influencia para el desarrollo de la inteligencia: El mejoramiento del sentido kinestésico (ubicación del tiempo en el espacio), el

²²(www.vefortu.com)

²³(biblo.una.edu.ve/docu)

conocimiento y el movimiento de su cuerpo, mediante las experiencias sentidas y vividas por el niño, se registran como imágenes, símbolos y abstracciones a nivel de la corteza cerebral y van conformando lo que se conoce como memoria motriz y las cuales constituyen en el alumno elementos fundamentales para el pensamiento operativo (identificar, comparar, clasificar...) el cual se convierte a la vez en la base de la estructuración del lenguaje: éste forma parte de una organización cognitiva que tiene sus raíces en la acción y en mecanismos sensorio-motores que trasciende lo lingüístico.

Los juegos en el espacio recreacional infantil se convierten en el laboratorio vivencial para la práctica de los valores y una educación en el trabajo, responsabilidad, solidaridad, autoestima, constancia iniciativa, voluntad, honestidad, dominio de sí, perseverancia, cooperativismo, integración grupal....visto de esta forma el juego como fundamentación psicológica se constituye en la base de la formación integral del educando.

2.2. MARCO LEGAL

El desarrollo de los antecedentes legales se realizó en referencia a los aspectos jurídicos relacionados con el tema y se consultó en la Constitución de la República del Ecuador la ley en los derechos del buen vivir de la sección primera en la que manifiesta:

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.²⁴

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fisco misional y particular.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 346.- Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

²⁴(CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR2008)

5. Garantizar el respeto del desarrollo psico-evolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.
8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.
10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.
12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.²⁵

²⁵ (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR2008)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Agilidad.- Es la capacidad de ejecutar movimientos en diferentes direcciones y sentidos, de la forma más rápida y precisa posible.

Aprendizaje escolar.- Es una experiencia institucionalizada, condicionada por el marco curricular y por el contexto en que se desarrolla, y con una clara función social. Es un proceso activo, de construcción y reconstrucción de significados, de atribución de sentido a lo que se aprende.

Condición física.- Es la capacidad que tiene el organismo para afrontar tareas físicas como correr, levantar, lanzar, saltar, arrastrar, con la máxima eficacia y rendimiento.

Cualidades físicas básicas: Se pueden definir como los factores que determinan la condición física de un individuo y que lo orientan o clasifican para la realización de una determinada actividad física. Mediante la práctica sistemática del ejercicio físico, posibilitan que un sujeto desarrolle al máximo su potencial físico.

Deporte.- Es toda actividad física con carácter de juego, que adopte forma de lucha consigo mismo o con los demás o constituya una confrontación con elementos naturales.

Desarrollo Integral: proceso a través del cual el sistema funcional alcanza el grado máximo de adecuación en sus diferentes áreas.

Didácticos: relativo a la manera como se enseñan y transmiten los conocimientos para facilitar su aprehensión.

Diseño curricular.- Es la explicitación fundamentada de un proyecto educativo en los aspectos más directamente vinculados a los contenidos y procesos de enseñanza y aprendizaje.

Educación física.- Ciencia en cuyo proceso educativo busca la formación armónica e integral del hombre a través del movimiento humano, no formalizando en técnicas y tácticas.

Enseñanza.- Enseñar es posibilitar que los alumnos realicen las tareas de aprendizaje, es provocar dinámicas y situaciones en la que pueda darse proceso de aprendizaje.

Estrategia.- Arte o habilidad para dirigir o conducir un determinado asunto. En este contexto podría ser la forma o manera de diseñar una situación pedagógica en

concordancia con los propósitos y momentos, mediando en la construcción del aprendizaje que el alumno haga en Educación. Física

Físico Motor: desarrollo de habilidades, de destrezas, de coordinación y de lateralidad del cuerpo.

Fuerza: Es la capacidad que tiene el ser humano de superar una resistencia externa a costa de un esfuerzo muscular.

Habilidad: facilidad de hacer algo.

Juego: El juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Juegos tradicionales.- Son aquellos que se arraigaron en la cultura. Encierran valores que pueden resumirse en: Conocimiento de vida propia a una comunidad; Adaptación social; Transmisión de la cultura; Afirmación de la idiosincrasia.

Lúdica: Es toda aquella acción que produce diversión, placer y que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones que pueden ser deportivas, culturales, danza, la música, etc. Las cuales nos dejan una enseñanza.

Material didáctico: Son aquellas ayudas instrumentales que contienen un mensaje educativo y nos ayudan a transmitir una enseñanza.

Metodología.- Forma de organizar los contenidos para la enseñanza que privilegió el análisis y parcelamiento del movimiento a enseñar de modo de hacer posible una administración sucesiva y dosificada

Recreación: Es toda aquella acción que produce diversión, placer.

Recrear: Es la función que cumple una persona cuando dirige un grupo con el objetivo de realizarles juegos y actividades recreativas.

Resistencia.- Es la capacidad de nuestro cuerpo en soportar el esfuerzo de una actividad prolongada

Velocidad.- Es la mayor capacidad de desplazamiento que se tiene en el menor tiempo posible

2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física inciden negativamente en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.

2.4.2. Hipótesis Particulares

1. Los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física, no se corresponden con las exigencias de los programas de Educación Física.
2. El nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de tercer año de educación básica depende de los juegos tradicionales que utilizan los profesores en las clases de Educación Física
3. La propuesta de un sistema de juegos tradicionales contribuirá a la mejora del desarrollo de las capacidades físicas.

2.4.3. Declaración de Variables

Variable Independiente

Juegos Tradicionales

Variable Dependiente

Capacidades Físicas

2.4.4. Operacionalización de las Variables

Cuadro N° 3

Variables	Definiciones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
VI: Juegos tradicionales	Actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y deleite para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido empleados como una de las principales herramientas al servicio de la educación	<ul style="list-style-type: none"> • Relación del juego con: <ul style="list-style-type: none"> a) Objetivos b) Destrezas con criterios de desempeño c) Indicadores de evaluación 	Observación a clases	Guía de observación
VD: Capacidades Físicas	Desarrollo fisiológico que logra el ser humano a medida que se va enfrentado a la vida donde su organismo se va adaptando físicamente a las condiciones de desarrollo social, estas se van formando desde edades tempranas y se educan a través de la clase de educación física, las cuales preparan al individuo física y mentalmente para enfrentar los retos de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Salto largo sin impulso (centímetros) • Lanzamiento de la pelota de beisbol (metros) • Carrera de velocidad en 20 metros 	Test pedagógico	Protocolo de recogida de datos

Elaborado por: Mayra Mena

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación bibliográfica

Se considera la investigación bibliográfica ya que el diseño del marco teórico se fundamenta en el análisis de la teoría relacionada con el tema.

3.1.2. Investigación exploratoria

Porque para la determinación del problema se hizo un estudio exploratorio mediante la aplicación de un test pedagógico practico que permitió determinar las dificultades que presentan los estudiantes que fueron objeto de estudio en cuanto al desarrollo de las capacidades físicas, para posteriormente delimitar y formular el problema de investigación.

3.1.3. Investigación descriptiva

Porque permitió establecer las relaciones entre las variables dependiente e independiente, que contribuyeron al conocimiento de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes que fueron objeto de estudio.

3.1.4. Investigación explicativa

Porque se trató de descubrir, establecer, y explicar las relaciones causalmente funcionales que existen entre las variables estudiadas y su desarrollo del pensamiento explicando el cómo, cuándo, dónde y por qué ocurre este fenómeno relacionado con el desarrollo de las capacidades físicas.

3.2. LA POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Características de la población

La población inmersa en el presente proyecto está constituida por los docentes y estudiantes de Educación General Básica y los docentes que imparten la asignatura de Educación Física en la Escuela Fiscal N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro. El tamaño de la población de la investigación es finito porque está delimitada y se conoce el número de elementos que lo integran.

Cuadro N° 4. Población

Unidades de observación	N°	Porcentaje (%)
Docentes	2	100%
Estudiantes	60	100%

Elaborado por: Mayra Mena

3.2.2. Delimitación de la población

La población que fue objeto de investigación lo constituyen dos paralelos de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro, que en su total están conformados por 60 estudiantes y 2 docentes que imparten la asignatura de Educación Física en esta institución educativa.

Tipo de Muestra

Se consideró como muestra a los 30 estudiantes de Educación General Básica de la Escuela Fiscal N°29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro, que presentaron problemas en el desarrollo de las capacidades físicas, lo que representa un 50% de la población y a los dos docentes que imparten esta asignatura lo que representa el 100% de la población de los docentes en esta institución educativa.

Selección de la muestra

La selección de la muestra se hizo en forma aleatoria

3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1. Métodos Teóricos

Para el cumplimiento de las tareas se aplicarán los siguientes métodos de investigación:

Inductivo-Deductivo: El Método Inductivo va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general esto implica pasar de los resultados obtenidos de observaciones o test pedagógico al planteamiento de hipótesis leyes y teorías, es decir generaliza los resultados. Mientras que el Deductivo es aquel que parte de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez “va de lo general a lo particular”.

Analítico-Sintético: El Analítico consiste en la desmembración de un todo en sus elementos para observar su naturaleza, peculiaridades, relaciones, etc. El análisis es la observación y examen minucioso de un hecho en particular. “va de lo concreto a lo abstracto “. Mientras que el Sintético es el método de razonamiento que tiende a rehacer, reunificar o reconstruir de un todo lógico y concreto el elemento destacado a través del análisis.

El estudio documental: se consultó todo lo relacionado al tema en libros, artículos, ensayos de revistas, los cuales nos ayudaron a obtener información más confiable.

3.4. Técnicas e Instrumentos

Para el desarrollo de este proyecto educativo se eligieron las técnicas de observación directa e indirecta.

3.4.1. Test pedagógico.

Permitió mediante el estudio exploratorio poder determinar las dificultades presentadas por los estudiantes investigados en el desarrollo de las capacidades físicas.

3.4.2. Observación.

Permitió analizar los juegos tradicionales que utilizan en clases los docentes que imparten la asignatura de Educación Física para el desarrollo de las capacidades físicas.

3.5. Tratamiento estadístico de la información

Se utilizaron los métodos de la estadística descriptiva, para la recolección, organización, tabulación y representación de datos mediante tablas y gráficas y los métodos de la estadística inferencial de la media aritmética y el cálculo porcentual para el procesamiento estadístico de los datos obtenidos mediante los indicadores de las variables dependiente e independiente que fueron objeto de estudio en la investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

La escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro se encuentra ubicada en la Ciudadela Los Helechos, en la actualidad las autoridades de esta institución educativa se caracterizan por su capacidad de gestión administrativa, y el emprendimiento del trabajo encaminado a la transformación de la estructura física institucional y a elevar el nivel profesional de los docentes, aunque se manifiestan algunas dificultades en el desarrollo de las capacidades físicas de la fuerza y la rapidez de los estudiantes de educación básica, que está incidiendo negativamente en el desarrollo físico de los mismos, lo que requiere de una solución inmediata por la comunidad educativa de esta institución, mediante el diseño de un sistema de juegos tradicionales que este encaminado a solucionar esta problemática.

4.2 RESULTADOS

4.2.1. Análisis de los resultados de las observaciones realizadas en las clases de Educación Física

Ítems

1. Relación de los juegos tradicionales con los objetivos del programa de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias.

Tabla 1

Cuadro N° 5. Relación de los juegos tradicionales con el objetivo del programa

Alternativas	f	%
Total	0	0
Parcial	7	87
Ninguna	1	13
Total	8	100

Elaborado por: Mayra Mena

Fuente: Observación a clases

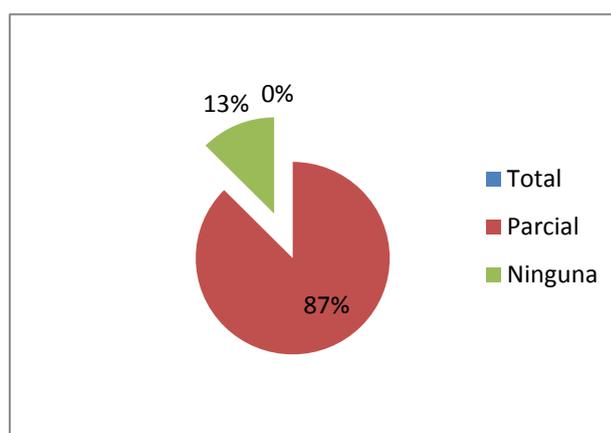


Gráfico N° 1. Relación de los juegos tradicionales con los objetivos

- ¿Se relacionan los juegos tradicionales con los objetivos del programa de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias?**

Análisis e Interpretación

En el 87% de las clases observadas, los docentes se pudo comprobar que los juegos tradicionales utilizados en las clases guardan una relación parcial con el objetivo del programa de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias, y en el 13% restante no existe relación entre los juegos y los objetivos del programa.

Estos resultados demuestran que los docentes investigados presentan dificultades en cuanto a la selección de los juegos tradicionales dirigidos al desarrollo de las capacidades físicas, de rapidez y fuerza, que se plantea en los objetivos del bloque curricular de juego en el programa de Educación física.

2. Relación de los juegos tradicionales con los objetivos del programa de rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa

Tabla 2

Cuadro 6. Relación de los juegos tradicionales con el objetivo del programa

Alternativas	f	%
Total	1	12
Parcial	0	0
Ninguna	7	88
Total	8	100

Elaborado por: Mayra Mena

Fuente: Observación a clases

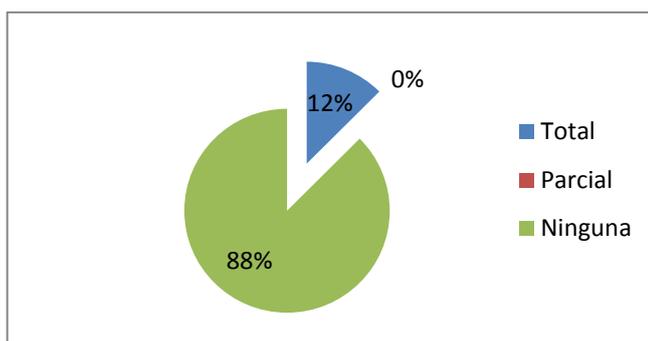


Gráfico N° 2. Relación de los juegos tradicionales con los objetivos

2. ¿Se relacionan los juegos tradicionales con los objetivos del programa de rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños?

Análisis e Interpretación

En el 88% de las clases observadas se pudo apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales, no se correspondieron con el objetivo de rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa, solo hubo correspondencia entre estas dos categorías didácticas en el 12% de las clases observadas.

Estos resultados demuestran que los docentes investigados presentan limitaciones metodológicas para la selección de los juegos tradicionales dirigidos a rescatar y

practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa, lo que incide negativamente en el desarrollo de las habilidades motrices y las capacidades físicas

3. Relación de los juegos tradicionales con el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza

Tabla 3

Cuadro N° 7. Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño.

Alternativas	Encuestas	Porcentaje (%)
Siempre	0	0
A veces	2	25
Nunca	6	75
Total	8	100

Elaborado por: Mayra Mena

Fuente: Observación a clases

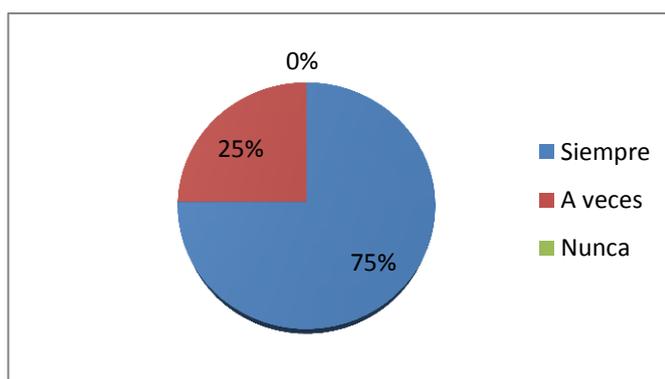


Gráfico N° 3. Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño

3. ¿Se relaciona los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño?

Análisis e Interpretación

En el 75% de las clases observadas se puede apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales no se corresponden con el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza lo que incide negativamente en el desarrollo de esta destreza con criterio de desempeño.

Estos resultados indican que los docentes investigados presentan limitaciones metodológicas para la selección de los contenidos de los juegos tradicionales dirigidos a rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa, lo que incide negativamente en el desarrollo de las habilidades motrices y las capacidades físicas.

4. Relación de los juegos contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al desarrollo de la lateralidad

Cuadro N° 8. Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño

Alternativas	f	%
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	8	100
Total	8	100

Elaborado por: Mayra Mena

Fuente: Observación a clases

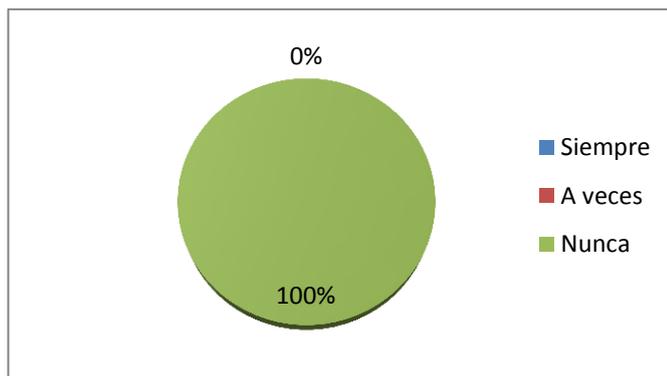


Gráfico N° 4. Relación de los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño

4. ¿Se relaciona los contenidos de los juegos tradicionales con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño?

Análisis e Interpretación

En el 100% de las clases observadas se puede apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales no se corresponden con el desarrollo de la destreza con criterios de desempeño de coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al desarrollo de la lateralidad, lo que incide negativamente en el desarrollo de la coordinación del movimiento de brazos y piernas y por ende en el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza y rapidez.

Estos resultados indican que los docentes investigados presentan limitaciones metodológicas para la selección de los contenidos de los juegos tradicionales dirigidos a coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al desarrollo de la lateralidad, lo que incide negativamente en el desarrollo de la coordinación del movimiento de brazos y piernas, lo que incide negativamente en el desarrollo de las habilidades motrices y la coordinación de los movimientos.

RESULTADOS

1. En los test pedagógicos para evaluar el desarrollo de la capacidad física fuerza de los músculos de los brazos y las piernas, al igual que en el test que fue aplicado para evaluar el desarrollo de la capacidad física rapidez, el 50% de los estudiantes fue evaluado de mal, lo que indica que los estudiantes que fueron objeto de estudio presentan dificultades en el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza y rapidez que son objeto de estudio en el programa de Cultura Física de educación básica.
2. En el 87% de las clases observadas, los docentes se pudo comprobar que los juegos tradicionales utilizados en las clases guardan una relación parcial con el objetivo del programa de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio- sico -social óptimo en sus actividades diarias, y en el 13% restante no existe relación entre los juegos y los objetivos del programa.
3. En el 88% de las clases observadas se pudo apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales, no se correspondieron con el objetivo de rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa, solo hubo correspondencia entre estas dos categorías didácticas en el 12% de las clases observadas.
4. En el 75% de las clases observadas se puede apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales no se corresponden con el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza lo que incide negativamente en el desarrollo de esta destreza con criterio de desempeño.
5. En el 100% de las clases observadas se puede apreciar que los contenidos de los juegos tradicionales no corresponden con el desarrollo de la destreza con

criterios de desempeño de coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al desarrollo de la lateralidad, lo que incide negativamente en el desarrollo de la coordinación del movimiento de brazos y piernas y por ende en el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza y rapidez.

4.3. Análisis de comparación, evaluación, tendencias y perspectivas

Para el diseño de los instrumentos que fueron aplicados, se tomó como punto de referencia la delimitación de los indicadores de las variables dependiente e independiente que fueron objeto de investigación para su posterior análisis mediante la relación de variables.

La investigación se enmarca con una visión didáctica, lo que permite conocer la necesidad de diseñar un sistema de juegos tradicionales encaminados al desarrollo de las capacidades físicas, Los resultados obtenidos en la investigación demuestran que existen dificultades en cuanto al trabajo metodológico que deben realizar los docentes que imparten la asignatura de Educación Física para dar cumplimiento a los objetivos del programa de esta asignatura para estudiantes de educación básica en el bloque curricular de juegos, lo que se puso de manifiesto en las observaciones a clases.

El trabajo de campo permitió obtener información, a través de la aplicación de las observaciones a los docentes con el objetivo de identificar los juegos tradicionales que utilizan en las clases para el desarrollo de las capacidades físicas.

4.4. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Cuadro 9

HIPÓTESIS GENERAL	VERIFICACIÓN
<p>Los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física inciden negativamente en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.</p>	<p>Como se ha evidenciado durante el desarrollo de la investigación los juegos tradicionales que utilizan los docentes que imparten la asignatura de Educación Física incidió negativamente en el desarrollo de las capacidades físicas, lo que se evidencio con los resultados obtenidos mediante la aplicación de la observación a clases.</p>

HIPÓTESIS PARTICULARES	VERIFICACIÓN
<p>Los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física, no se corresponden con las exigencias de los programas de Educación Física.</p>	<p>Mediante la aplicación de las guía de observación se evidencio que los juegos tradicionales que utilizan los docentes que imparten la asignatura de Educación Física no se corresponden con las exigencia de los programas de Educación Física de Educación Básica.</p>
<p>El nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de educación básica depende de los juegos tradicionales que utilizan los profesores en las clases de Educación Física</p>	<p>Mediante la aplicación del test pedagógico se pudo contactar que las dificultades que presentan los estudiantes que fueron objeto de investigación en el desarrollo de las capacidades físicas dependen de los juegos tradicionales que utilizan los docentes en clases.</p>
<p>La propuesta de un sistema de juegos tradicionales contribuirá a la mejora del desarrollo de las capacidades físicas</p>	<p>El diseño de la propuesta del sistema de juego se materializo a partir de los resultados obtenidos en la investigación y el análisis metodológico del programa de Educación Física de educación básica</p>

Elaborado por: Mayra Mena

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 Tema

Manual de Juegos tradicionales que potencian el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

El desarrollo de las capacidades física mediante los juegos tradicionales constituye un problema que afecta el desarrollo físico de los niños y niñas de educación básica en la actualidad, que repercute negativamente en las diferentes etapas del desarrollo ontogenético por las que ha atraviesa el niño en el transcurso de la vida, si se tiene en cuenta la influencia que tiene el desarrollo de las capacidades físicas de fuerza, rapidez y resistencia, en el desarrollo de los diferentes órganos y sistemas desde el punto de vista fisiológico, lo que indudablemente repercute en la calidad de vida.

De todos es conocido que en la medida que mejora la condición física disminuye la frecuencia cardiaca, aumenta la capacidad vital pulmonar y el grosor de las miofibrillas por la que están conformados los planos musculares. Por lo que se hace necesario que los docentes que imparten la asignatura de Educación Física busquen alternativas en cuanto a la utilización de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas, para contribuir a la elevación de la calidad de vida de los estudiantes del tercer año de Educación Básica.

Al capacitar a los docentes que imparten la asignatura de Educación Física en cuanto a la utilización de los Juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas, se contribuirá a elevar el rendimiento físico y al fortalecimiento de la salud de los estudiantes

Esta propuesta tiene como propósito, diseñar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas en los estudiantes de educación básica de la escuela fiscal N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro.

5.3 JUSTIFICACIÓN

La justificación de la propuesta realizada, parte de los resultados obtenidos en la investigación, donde ha sido demostrado mediante las observaciones realizadas a clases, que los docentes que fueron objeto de investigación, presentan dificultades metodológicas en la utilización de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas, lo que incidió negativamente en el cumplimiento del objetivo del programa de Educación Física de Educación Básica de ***desarrollar habilidades, destrezas, capacidades físicas y conocimientos para mantener un equilibrio bio-sico-social óptimo en sus actividades diarias***, lo que se evidencio mediante los resultados del test pedagógico que fue aplicado a los estudiantes durante el estudio exploratorio que realizado, para contactar la dimensión de la problemática que fue objeto de estudio.

Para el diseño del sistema de juego tradicionales, la autora de la investigación, realizo un análisis metodológico del programa de la asignatura de Educación Física de Educación básica, donde tuvo en cuenta la interrelación existente entre las categorías didácticas de: objetivos educativos del año, destrezas con criterios de desempeño del bloque curricular de juegos y los indicadores de evaluación.

Por la importancia que tiene esta temática desde el punto de vista didáctico, se hace necesario resolver la misma, en la menor brevedad de tiempo posible, mediante la aplicación del sistema de juegos tradicionales diseñado para el desarrollo de las capacidades, como parte de los contenidos a tratar para el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de: discernir y proponer la realización de juegos pequeños de: persecución, colaboración, relevos, traslado, salto, lanzamiento, búsqueda, adivinanza, y de coordinar movimientos de extremidades superiores e inferiores, con diferentes tipos de juegos orientados al

desarrollo de la lateralidad, que corresponden al bloque curricular de juego del programa de Educación Física de educación básica.

Se conoce mediante los resultados de la experiencia de la práctica pedagógica acumulada desde las antiguas civilizaciones griegas y romanas que las actividades lúdicas eran utilizadas para el fortalecimiento de la salud y el desarrollo físico de los jóvenes y adolescentes para la guerra.

Con la aplicación de esta propuesta se contribuirá a mejorar el trabajo metodológico de los docentes que imparten la asignatura de Educación Física y el nivel de desarrollo físico y la salud de los estudiantes de educación básica que fueron objeto de investigación.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General

Diseñar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro.

5.4.2 Objetivos Específicos

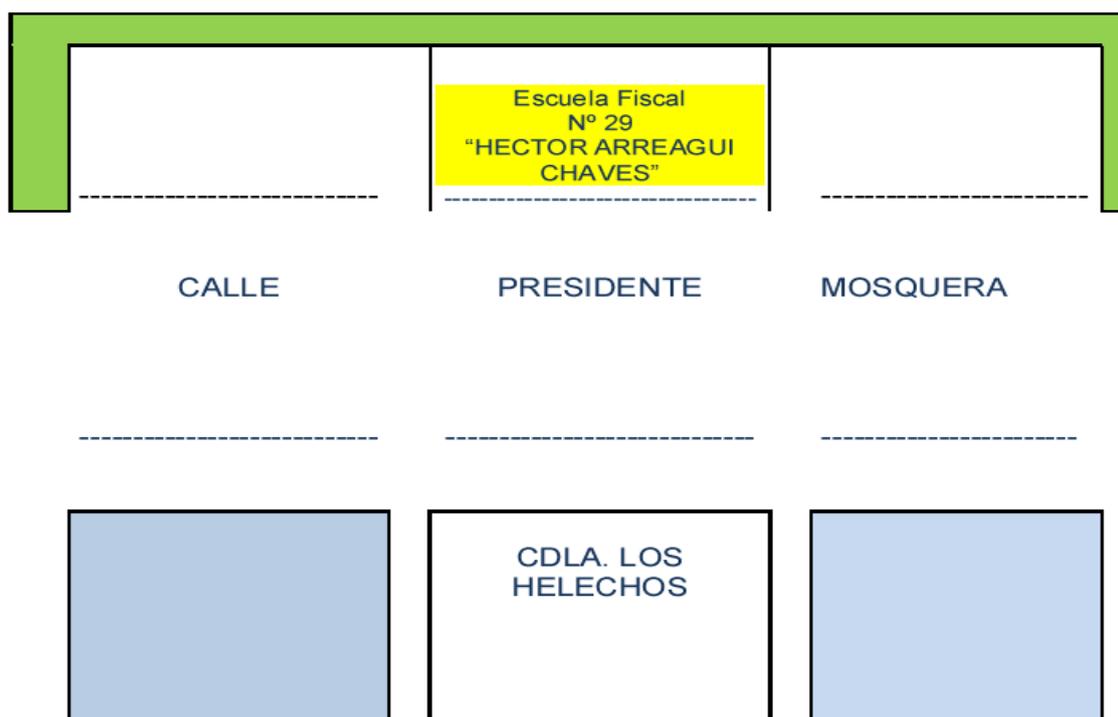
- a) Realizar un diagnóstico mediante la aplicación de una guía de observación con el objetivo de identificar la metodología que utilizan los docentes que imparten la asignatura de Educación Física en la enseñanza de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas.
- b) Diseñar el manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas tomando como punto de partida los resultados del diagnóstico realizado a los docentes, mediante la aplicación de una guía de observación.

- c) .Aplicar el manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas en las clases de Educación Física correspondientes al bloque curricular de juegos del programa de Educación Básica.
- d) Validar la propuesta mediante la aplicación de un test pedagógico para evaluar el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes.

5.5 UBICACIÓN

La presente propuesta de investigación se realizará en la Escuela Fiscal N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro. Está ubicada en la zona rural

Figura 1. Ubicación de la Escuela Fiscal N° 29 “Héctor Arregui Cháves.” del Cantón Milagro



Elaborado por: Mayra Mena

5.6. FACTIBILIDAD

Este proyecto es factible porque cuenta con el apoyo y la aprobación de los directores y docente y con la disposición de los estudiantes Educación Básica de la institución educativa.

5.7. DESCRIPCIÓN DE LAS PROPUESTA

Desarrollar un manual de juegos tradicionales que potencien las capacidades físicas de los estudiantes que ayude al docente en sus actividades de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor concentración y desarrollo de las diferentes actividades y obteniendo un mejor rendimiento de sus capacidades físicas.

La presente está diseñada como una guía didáctica útil y práctica la misma 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 de la maestra: 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. Se espera 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.

5.7.1 ACTIVIDADES

En este apartado se expone las actividades de la propuesta en ejecución en el cual se detalla su desarrollo y evaluación mediante tablas:

Tabla 1

Cuadro Nº 10. Juego carrera de carretillas

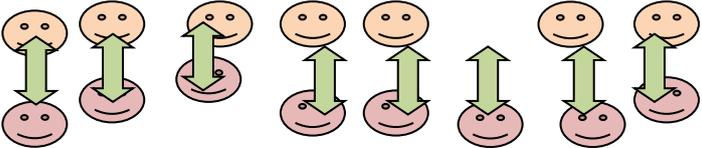
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
<p>JUEGO CARRERA DE CARRETILLAS</p>	<p>Edad: Más de 8 años. Agrupación: Parejas. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Fuerza y Coordinación.</p>	<p>Humanos: estudiantes Materiales: ninguno</p>
DESARROLLO		
<p>Se colocan dos filas de estudiantes uno frente al otro tratando de derribar a su oponente se declara ganador el que llego a derribar tres veces a su oponente. Se repetirá varias veces.</p> 		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 2
Cuadro Nº 11. Juego de la argolla

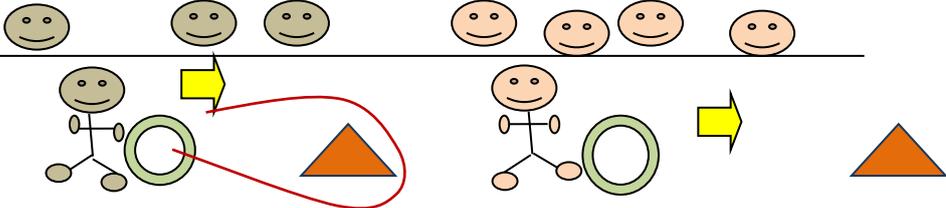
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
JUEGO DE LA ARGOLLA	Edad: Más de 8 años. Agrupación: Individual. 2 Grupos. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.	Humanos: estudiantes Materiales: Aros, pivotes, conos, etc.
DESARROLLO		
<p>Se formarán dos equipos en una línea de salida. A una señal del profesor/a, el primero de cada grupo saldrá rodando un aro hasta un objeto y volverá, entregando el aro al siguiente compañero/a. Gana el equipo que antes termine el recorrido.</p>		
		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a velocidad y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 3
Cuadro Nº 12. Juego balón mano

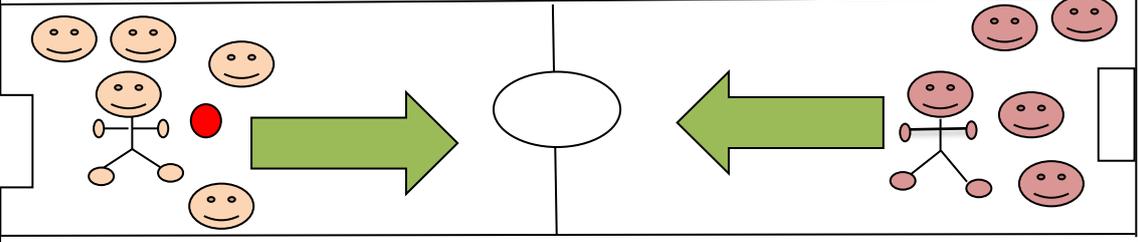
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
JUEGO BALÓN MANO	Edad: Más de 10 años. Agrupación: Individual. 2 Grupos. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.	Humanos: estudiantes Materiales: Pelota.
DESARROLLO		
<p>Se marcarán en el suelo dos rectángulos consecutivos. Dos equipos, en los cuales se habrán numerados previamente sus componentes, ocuparán los extremos del campo. En el centro se colocará un balón.</p> <p>El profesor/a dirá número y los jugadores que tengan éste, saldrán corriendo en busca del balón. Si es cogido por alguno de ellos, el otro evitará que llegue a la línea final de su campo, agarrándolo, tirándolo al suelo, etc.</p> <p>Si el poseedor de la pelota llega a su línea con ella en la mano marca un punto para su equipo.</p> <p>Gana el equipo que antes totaliza un número determinados de puntos.</p>		
		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a velocidad y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 4

Cuadro Nº 13. Juego del balón cazado

JUEGO	DETALLE	RECURSOS
<p>JUEGO DEL BALÓN CAZADO</p>	<p>Edad: Más de 7 años. Agrupación: Individual. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Velocidad. Coordinación. Precisión.</p>	<p>Humanos: estudiantes Materiales: Balones.</p>
DESARROLLO		
<p>Se forman dos equipos, que se sitúan en un círculo, alternando un jugador/a de cada equipo.</p> <p>Cada equipo dispone de un balón, a ser posible de diferente color, que deberá ser pasado entre los jugadores del mismo equipo en una dirección marcada. El pase se hará al jugador siguiente de cada equipo.</p> <p>El profesor/a señalará el número de vueltas que se deben hacer y el jugador que comenzó con el balón deberá ir gritando el número de vueltas dadas cada vez que el balón pasa por él. Si el balón es perdido por un jugador, éste mismo irá a recuperarlo. Gana el equipo que antes complete las vueltas.</p> <div data-bbox="384 1249 858 1581" style="text-align: center;"> </div>		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a velocidad, precisión y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 5
Cuadro N° 14. Juego de la regata

JUEGO	DETALLE	RECURSOS
<p align="center">JUEGO DELA REGATA</p>	<p>Edad: Más de 10 años.</p> <p>Agrupación: Individual y grupos de 5. Grupo de clase.</p> <p>Instalación: Pista o gimnasio.</p> <p>Capacidad Física: Fuerza. Coordinación.</p>	<p>Humanos: estudiantes</p> <p>Materiales: Colchonetas.</p>
DESARROLLO		
<p>Se formarán equipos de cinco alumnos/as. Cada uno de estos tendrá una colchoneta que sostendrán cuatro de los integrantes. Sobre la colchoneta se situará el quinto alumno/a.</p> <p>El juego consiste en que colocados los distintos equipos detrás de una línea de salida, deberán recorrer una distancia determinada.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="244 1131 494 1429"> </div> <div data-bbox="702 1131 952 1429"> </div> </div>		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 6

Cuadro Nº 15. Juego de la botella vacilante

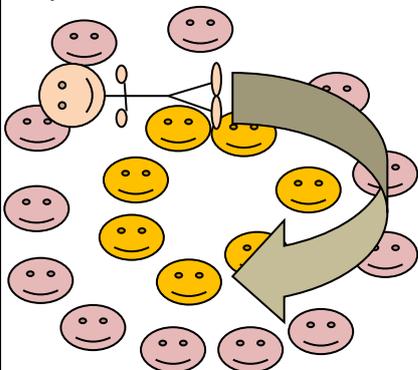
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
<p>JUEGO BOTELLA VACILANTE</p>	<p>Edad: Más de 8 años. Agrupación: Parejas. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Fuerza y Coordinación.</p>	<p>Humanos: estudiantes Materiales: colchoneta</p>
DESARROLLO		
<p>Varios alumnos/as se colocarán sentados formando un círculo, con las piernas extendidas hacia delante y próximos unos a otros. Uno de ellos se situará en medio de pie y con rigidez se dejará caer, los sentados les reciben con los brazos extendidos y comienzan a pasarlo de uno a otro sin dejarlo caer. Se puede utilizar una colchoneta debajo para evitar lesiones.</p> 		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 7

Cuadro Nº 16. Juego carrera de carretillas

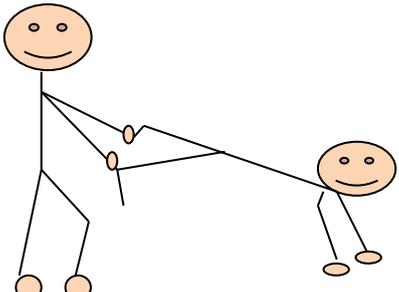
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
JUEGO CARRERA DE CARRETILLAS	Edad: Más de 8 años. Agrupación: Parejas. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Fuerza. Coordinación	Humanos: estudiantes Materiales: ninguno
DESARROLLO		
<p>Se formarán parejas entre los niños/as, debiendo ser iguales en estatura y peso. Colocados por parejas habrán de hacer un recorrido marcado en posición: uno de pie cogiendo las piernas del otro por los tobillos y éste apoyado en el suelo con las manos. Cambiar de posición.</p>		
		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 8

Cuadro Nº 17. ¡Juego ¡Quien cae al pantano!

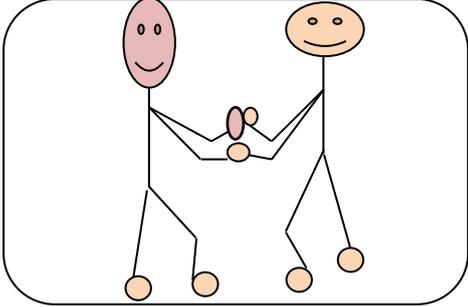
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
<p>JUEGO ¡QUIEN CAE AL PANTANO!</p>	<p>Edad: Más de 10 años. Agrupación: Parejas. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Fuerza.</p>	<p>Humanos: estudiantes Materiales: Colchoneta.</p>
DESARROLLO		
<p>Por parejas los alumnos/as se situarán tendidos en una colchoneta. A una señal del profesor/a se incorporarán e intentarán desplazar al otro fuera de la misma. Se repetirá varias veces.</p>		
		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 9

Cuadro Nº 18. Juego a jalones por parejas

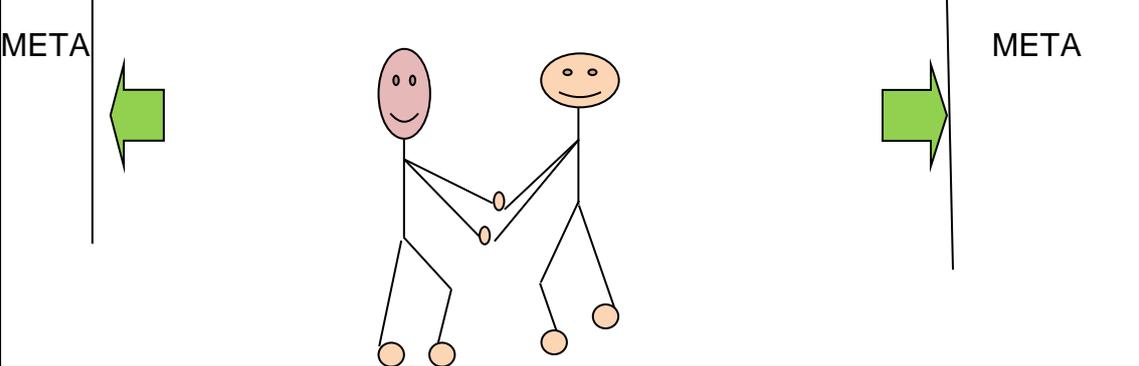
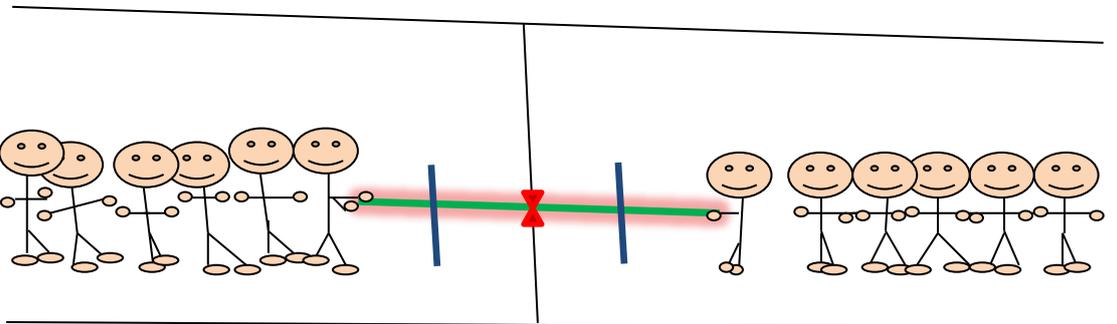
JUEGO	DETALLE	RECURSOS
JUEGO A JALONES POR PAREJAS	Edad: Más de 11 años. Agrupación: Individual, parejas. Grupo clase. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.	Humanos: estudiantes Materiales: ninguno
DESARROLLO		
<p>Se realizará por parejas, debiendo estar cogidos por las muñecas. A la señal del profesor/a, tratarán de arrastrar al compañero/a hasta una línea marcada a distancia. Gana el que consiga arrastrar por detrás de esta al adversario.</p> <div style="text-align: center;">  </div>		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a velocidad y coordinación se refiere.</p>		

Tabla 10
Cuadro Nº 19. Juego del cabo

JUEGO	DETALLE	RECURSOS
JUEGO DEL CABO	Edad: Más de 10 años. Agrupación: Individual. 2 Grupos. Instalación: Pista o gimnasio. Capacidad Física: Fuerza. Coordinación.	Humanos: estudiantes Materiales: Cuerda larga.
DESARROLLO		
<p>Se formarán dos equipos, colocándose cada uno a lo largo de una cuerda y estando de cara.</p> <p>En el centro de la cuerda se colocará un pañuelo que sirve para observar al ganador. Se hacen dos líneas paralelas en el terreno a distancia, y el pañuelo en medio de ambas. A una señal se comienza a tirar de la cuerda. Gana el equipo que consiga llevar el pañuelo hasta su línea.</p>		
		
EVALUACION		
<p>El docente desarrollo esta actividad de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor predisposición concentración y un mejor rendimiento de sus capacidades físicas en cuanto a fuerza y coordinación se refiere.</p>		

5.7.2 Recursos, análisis financiero

Recursos Humanos

Para el desarrollo de la propuesta se dictarán charlas educativas que servirán para preparar a los maestros en el correcto uso y aplicación del manual frente a los diferentes eventos que se realicen dentro o fuera de la institución.

- Asesor del Proyecto
- Autoridades de la Escuela
- Profesores(as)
- Estudiantes de Educación General Básica
- Padres de familia
- Investigadora

Recursos técnicos

- Encuestas

Recursos materiales

- Establecimiento Educativo
- Aula
- Libros
- Internet
- Computadora
- Papel de Impresión-Tinta

Presupuesto

Cuadro 20

EGRESOS			
DETALLES	CANTIDAD	Valor por unidad	TOTAL
Recursos Humanos			
Viáticos	25	0.40	62.50
Recursos materiales			
Impresiones	678	0.20	271.20
Tecnológicos	80	1.00	80.00
Impresión de folleto	25	2.80	70.00
Suministros			
Papel de impresión	3 resma	3.25	9.75
Tinta/cartucho	5 color	24.00	120.00
Tinta-cartucho	2 negro	8.00	16.00
Carpeta de presión	1	0.75	0.75
Otros	1 libro	12.50	12.50
Fotografías	8	1.00	8.00
Empastado de tesis	6	10.00	60.00
TOTAL			710.70

Elaborado por: Mayra Mena

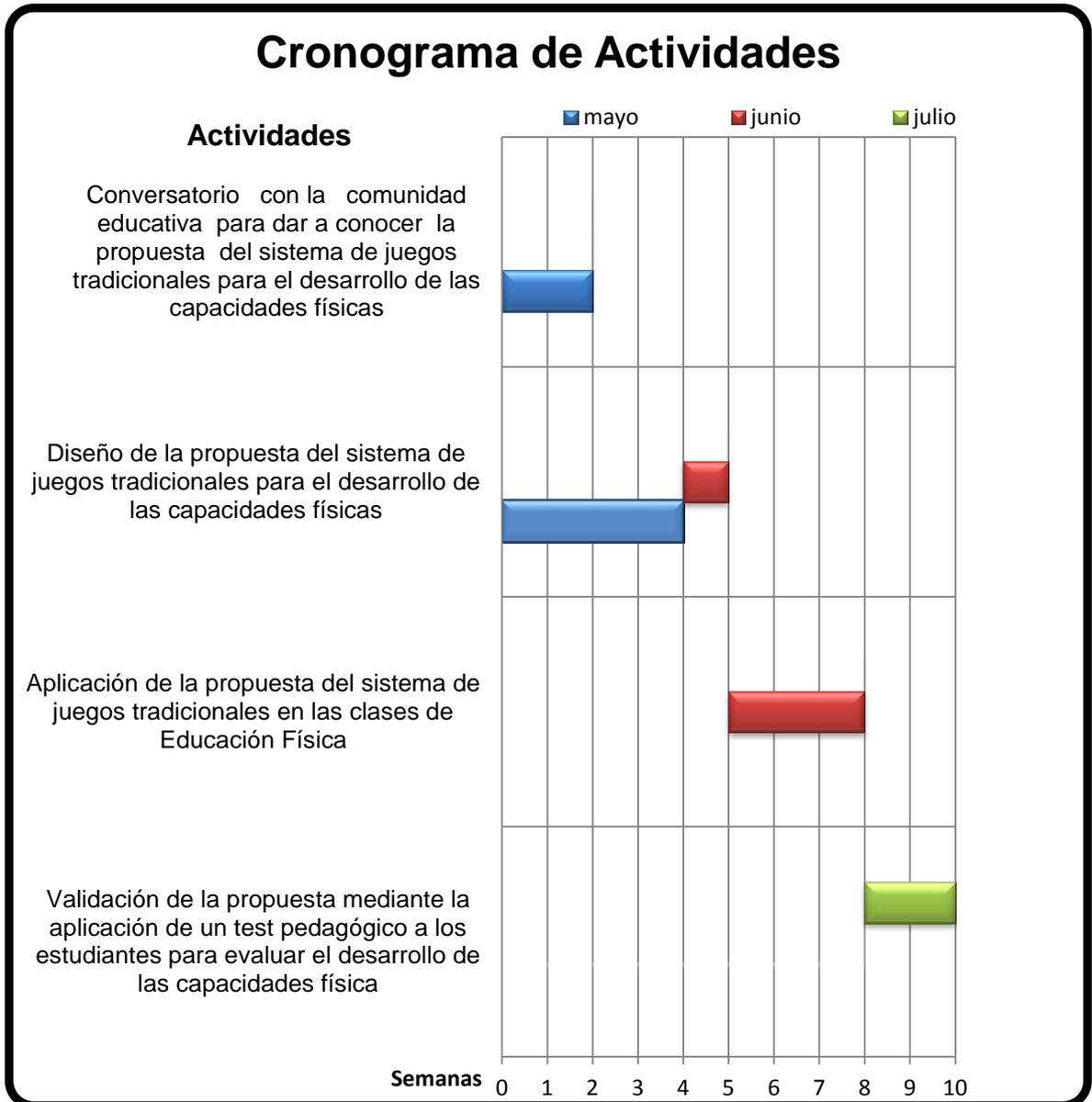
5.7.3 Impacto

La propuesta será de gran interés para los maestros(as) no solo de la Escuela Héctor Arregui Chaves, sino de las diferentes escuelas del Cantón Milagro, porque permitirá un cambio en la conducta de los educandos, permitirá el conocimiento de ciertos juegos didácticos tradicionales que tendrán impacto dentro de la enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las capacidades físicas y por ende en el deseo de autorrealización y perfeccionamiento ya que el juego proporcionara valores que transformaran al estudiante en personas positivas y con una autoestima alta y una motivación en el que despertaran la superación y adquiere la capacidad de interpretar, de colaborar y participar en actividades que serán de gran beneficio para los alumnos en sus actividades escolares. Se puede considerar que este proyecto permitió orientar a los docentes y estudiantes de la institución a la realización de actividades de forma más frecuente, además tuvo un resultado positivo ya que se logró integrar a todo el personal de la institución en las actividades realizadas.

En conclusión podemos decir que el juego tiene un impacto importante ya que contribuye al desarrollo psicomotor de los estudiantes, además les ayuda a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas, donde el juego es un elemento imprescindible para el desarrollo del aprendizaje significativo, ya que tiene su carácter creativo lleno de imaginación y fantasía. Por lo que este proyecto permitirá a través del juego desarrollar todos los ámbitos de la conducta humana, cognoscitiva, motoras y socio afectivo.

5.7.4 Cronograma

Cuadro 21



Elaborado por: Mayra Mena

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

Se evaluará a los estudiantes y docentes del plantel con el objetivo de medir los resultados en base al taller que se realizó para los estudiantes y docentes de la Escuela Fiscal Mixta No 29 “Héctor Arregui Cháves, el mismo que indicará su efectividad mediante su evolución en el mejoramiento en el ritmo del aprendizaje.

Después de un periodo no menor a unos 5 meses se aplicará las encuestas al mismo grupo de estudiantes y docentes para constatar el avance y progreso de las estrategias metodológicas a través del juego en las diferentes asignaturas con el fin de verificar el alto rendimiento y el adelanto en la enseñanza aprendizaje en la institución.

Con este trabajo investigativo el único interés es contribuir a los docentes a tener más conocimientos y aplicar juegos tradicionales como estrategias metodológicas que se plantean en la propuesta, con el único fin de ayudar en la formación de sus capacidades físicas, tanto mental como físico de los estudiantes y aportar alternativas de solución para mejorar la participación de las clases y así poder motivar, a los educandos a tener interés en sus estudios.

Conclusiones

- Como se ha evidenciado en el desarrollo de la investigación los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física influyeron negativamente en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.
- Los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física no corresponden con los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación del bloque curricular de juego del programa de Educación Física de educación básica.
- Como se evidencio en los resultados del test pedagógico que fue aplicado durante el estudio exploratorio los estudiantes de educación básica presentan dificultades en el desarrollo de las capacidades físicas.
- El manual de juegos tradicionales que fue diseñado para el desarrollo de las capacidades físicas se corresponden con los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño y los indicadores de evaluación del bloque curricular de juego del programa de Educación Física de educación básica.

Recomendaciones

- Que los resultados de esta investigación se den a conocer a los directivos de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.
- Que se continúe el estudio de este tema con los contenidos de los bloques curriculares de Movimientos Naturales y Apreciación Artística del programa de Educación Física.
- Que se aplique la propuesta diseñada a partir de los resultados de esta investigación.
- Que se realicen actividades metodológicas dirigidas a la planificación de las clases con los docentes que imparten la asignatura de Educación Física.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía consultada

- ALARCÓN, Julio, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- ANCÍN, M.T. (2001): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARIAS, F. (2.004). El Proyecto de Investigación. (4to Ed.). Caracas: Editorial Epísteme.
- ARRANZ, J.D. (2000): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- BENNETT, J.R. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata. Madrid.
- BUHLER, P. (1.998). Acción y Pensamiento. Madrid: CITAP.
- CARRERAS, LL, (2001), "Cómo educar en valores", NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1.999). Caracas. Gaceta Oficial N° 36860.
- DECROLY, O. (1.998). El Juego Educativo. Madrid. Morata.
- DUNYÓ, F. (2.004). Jugar en la Escuela. Acarigua. Candidus. Editores Educativos.
- GAYZA, C. (2002). El juego infantil. Serie Bruner. Ediciones Morata. España.
- GUARDERAS, Fabián, "Pautas Psico-educativas en niños", PROPUMED, Quito.
- GUTIÉRREZ, R. (2006): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- HERNÁNDEZ, M. (2.002). El Pom-Pom del Juego. Madrid. Quinta Alternativa.
- LAZARO, A. (1.990). Radiografía del Juego en el Marco Escolar. Acarigua. Candidus. Editores Educativos.
- Ley Orgánica de Educación (1.980). Caracas. Gaceta Oficial N° 36787
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. (1.998), con su Exposición de Motivo. Caracas. Gaceta Oficial N° 36993.

- LÓPEZ, Antonio, (2002) “UN JUEGO PARA CADA DÍA” Editorial, Madrid España.
- MENDOZA, Emilio. (2000): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- Ministerio de Educación. (2.005). Propuesta Curricular. Caracas.
- OPPENHEIM, J.F. (2003): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- RICCIARDI, Ramón, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito. TAPIA, Fausto, (2000), “Las Dificultades en el Aprendizaje”, Editorial
- VYGOTSKY, L. (1.996). El Papel del Juego en el Desarrollo. Barcelona, España. Crítica Editores.

Bibliographic virtual

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- <http://www.semanaprofesional.com/?nota=2>
- www.guiainfantil.com
- www.resourcesfamilymanagement.com.
- www.psicopedagogia.com
- http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- <http://fundacionalejandria.blogspot.com/2008/02/el-juego-como-estrategia-metodologica.html>
- http://www.rmm.cl/index_sub3.php?id_contenido=12851&id_seccion=7498&id_portal=876
- <http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/LAAlvarado.html>
- <http://hoyjugamosenclase.blogspot.com/2011/01/juegos-para-el-desarrollo-de.html>
- www.efdeportes.com/

ANEXOS

Anexo 1

Figura 2.- Escuela Fiscal Mixta Héctor Arregui Chaves



Figura 3.- Aula de la Escuela Fiscal Mixta Héctor Arregui Chaves



Anexo 2

FORMATO DE TEST PEDAGÓGICO PARA LOS ESTUDIANTES

Hora de realización del test _____ Cantidad de estudiantes _____

Año _____ Paralelo _____ Sexo _____

Instrumentos utilizados:

- Cinta métrica
- Cronometro

No	Nombres y apellidos del estudiante	Salto largo sin impulso (cm)	Lanzamiento de una pelota de beisbol (metros)	Carrera de velocidad 20 metros (m/seg)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

Elaborado por: Mayra Mena

Anexo 3

Guía de observación a clases.

Hora de inicio _____ Hora de terminación _____ Fecha _____

Objetivo: identificar la metodología de la enseñanza que utilizan los docentes para la enseñanza del salto de longitud

No de clase _____ Año _____

Destreza. _____

Objetivo _____

Método _____

Observadores _____

Indicadores	Evaluación		
Relación de los juegos con los objetivos del programa			
Relación de los juegos con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño			

1. De rescatar y practicar el aprendizaje de los juegos pequeños, como medio idóneo de la presente y futura actividad deportiva y recreativa.
2. Relación de los juegos contenidos, de los juegos tradicionales con el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño.

Anexo 4

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Entrevista dirigida a los Docentes de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 12 “Héctor Arregui Cháves”.

Objetivos: Recopilar información suficiente y necesaria para satisfacer los requerimientos de la presente investigación.

Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque con una x según su criterio, ya que su colaboración ayudará a obtener información veraz y oportuna.

1. ¿Cree que los niños aprenden de mejor forma si utiliza juegos en el proceso educativo?

Si No

2. ¿Utiliza el juego que ayuden al niño a desarrollar sus capacidades físicas?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Cree usted que un niño desmotivado por los estudios puede cambiar su actitud cuando se utilizan juegos apropiados?

Siempre No siempre Nunca

4. ¿En la clase de Educación Física se práctica juegos recreativos?

A veces Casi nunca Nunca

5. ¿Considera usted, que el juego como estrategia metodológica?

Promueve el pensamiento lógico y afectivo

Motiva la socialización del niño

Desarrolla destrezas motoras y cognoscitivas

Todas las anteriores

6. ¿Cuáles características de los juegos tomo en cuenta al introducirlos en el aula?

Libre y espontaneo

Creativo y placentero

Socializador y estimulador

7. ¿Las estrategias metodológicas introducidas a través del juego permiten?

Moderar conductas

Producir alegría

Establecer valores

8. ¿Qué motivos considera usted para desarrollar el juego en el aula?

La formación de valores

Autoestima

Valoración de sí mismo

9. ¿Considera usted que el juego en la educación física construye el conocimiento?

Sí No

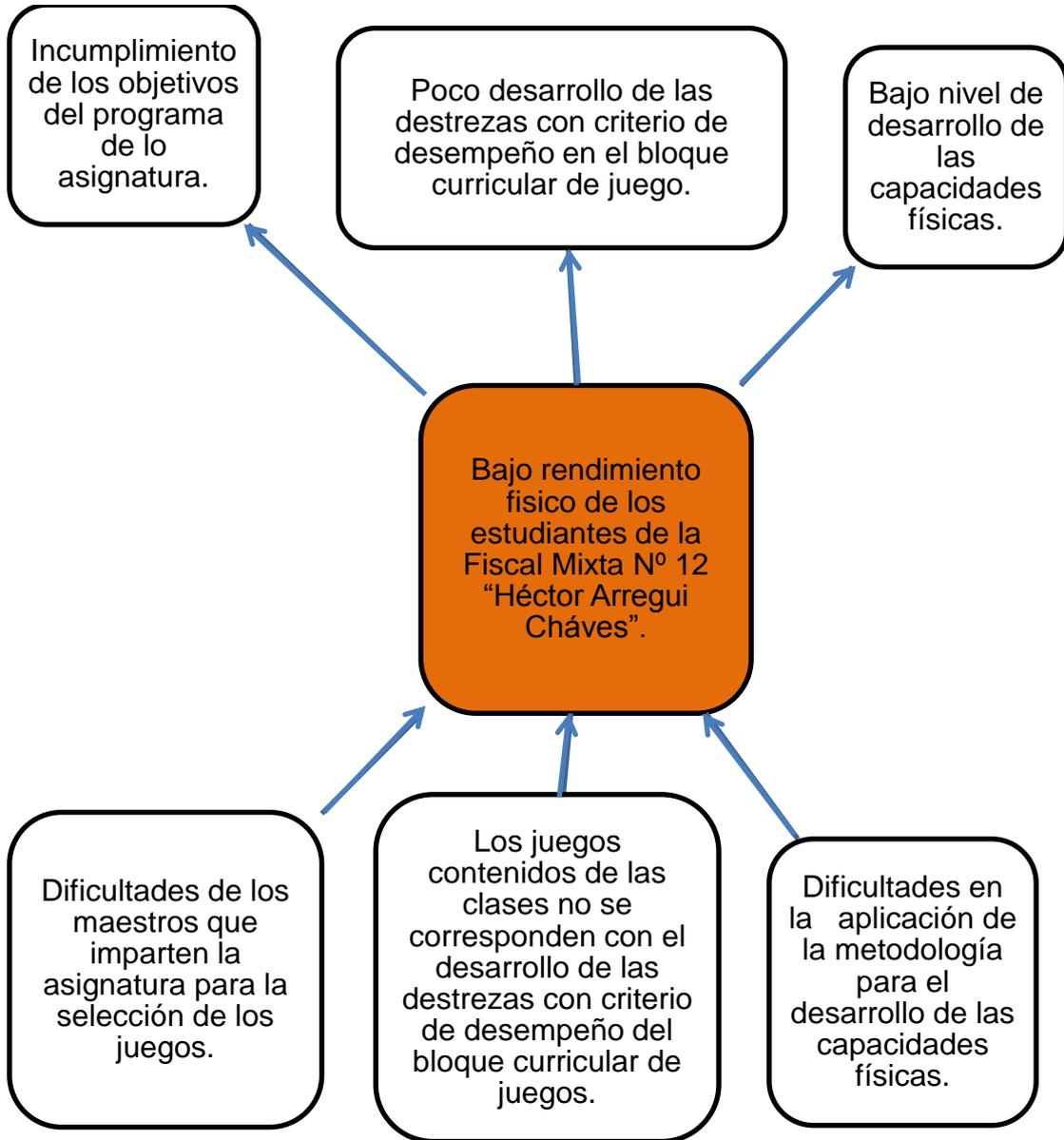
10. ¿Cree usted que el juego tiene influencia del aprendizaje en el desarrollo de las capacidades físicas?

Si No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5

Grafico N°5. Árbol del Problema



Elaborado por: Mayra Mena

Anexo 6

Cuadro N° 21. Matriz del Problema

FIN	Elevar el rendimiento físico de los estudiantes a través del desarrollo de las capacidades físicas, lo que favorece el incremento del nivel de salud constituyendo una alternativa para dar cumplimiento al programa del buen vivir como eje transversal que se trabaja en las clases de Educación Física en la Educación General Básica.
PROPOSITO	Determinar la incidencia de los juegos tradicionales que utilizan los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física en el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 29 “Héctor Arregui Cháves” del cantón Milagro.
COMPONENTES	Identificar los juegos tradicionales que utilizan en las clases los profesores que imparten la asignatura de Cultura Física. Determinar el nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes de educación básica. Diseñar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes.
ACTIVIDADES	Desarrollar un manual de juegos tradicionales que potencien las capacidades físicas de los estudiantes que ayude al docente en sus actividades de una forma recreativa obteniendo del estudiante mayor concentración y desarrollo de las diferentes actividades y obteniendo un mejor rendimiento de sus capacidades físicas.

Elaborado por: Mayra Mena