

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APOORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA REBECA JARRÍN”

Trabajo de Investigación, Previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Autor: Licenciado Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

Director: Doctor Joffre Washington Venegas Jiménez, Mg

Ambato-Ecuador

2017

**A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación**

El tribunal de defensa del trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández, Magister, Presidente del Tribunal, e integrados por los señores Doctor. Marcelo Sailema Torres, Magister, Licenciado Julio Alfonso Mocha Bonilla Magister, Licenciada Edlita Ivonne Espinoza Álvarez Magister, Miembros del Tribunal de Defensa, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el trabajo de Investigación con el Tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APOORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA OESCUELA REBECA JARRÍN”**, elaborado y presentado por el **Licenciado Carlos Gustavo Pilicita** Quishpe, para optar por el grado académico de Magister en Cultura Física y entrenamiento Deportivo; una vez escuchada la defensa oral del trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo de Investigación para uso y custodia en la Bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del salto, Mg.

Presidente del Tribunal




Dr. Marcelo Sailema Torres, Mg.

Miembro del Tribunal



Lic. Julio Alfonso Mocha Bonilla, Mg.

Miembro del Tribunal

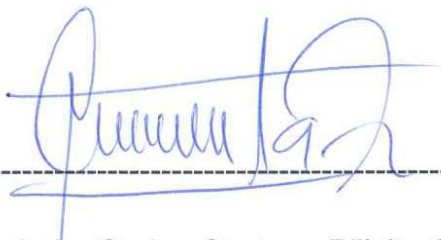


Lic. Edlita Ivonne Espinoza Álvarez Mg.

Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación presentado con el tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA REBECA JARRIN ”** le corresponde exclusivamente al Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita Quishpe, Autor, bajo la dirección del Dr. Joffre Washington Venegas Jiménez, Mg Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio a la Universidad Técnica de Ambato



Licenciado, Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

CI: 1717032096

AUTOR



Dr. Joffre Washington Venegas Jiménez, Mg

CI: 1801521418

DIRECTOR

DERECHOS DEL AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el trabajo de investigación, sirva como documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la institución.

Cedo los derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

CI: 1717032096

AUTOR

ÍNDICE GENERAL

PRELIMINARES

PORTADA	I
AL A LA UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACION... ..	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	III
DERECHOS DEL AUTOR	IV
AGRADECIMIENTO	XII
DEDICATORIA	XIII
ÌNDICE GENERAL.....	V
INDICE DE CUADROS.....	VIII
INDICE DE GRÁFICOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
EXECUTIVE SUMMARY	XV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO	7
1.2.3. PROGNOSIS	8
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES	8
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	9
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3. OBJETIVOS.....	11

1.4.1. OBJETIVO GENERAL	11
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	12
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	14
FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA	14
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	15
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	16
2.3.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	18
2.3.1.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	19
2.3.2.- CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:20	
2.4.- CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	21
2.5.- HIPÓTESIS.....	63
2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	63
CAPÍTULO III	64
METODOLOGÍA	64
3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	64
3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	64
3.3. NIVELES DE INVESTIGACIÓN.....	65
3.4.- POBLACIÓN.....	66
3.5.-VARIABLE DEPENDIENTE.....	69
3.6.- RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN	71
3.8.- PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN	72
CAPÍTULO IV.....	73
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	73
4.1. PROCEDIMIENTO.....	73
4.2. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	74
4.2.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES	74

4.2.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES	84
4.2.3. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES	85
4.2.4. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO	95
4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	96
4.3.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	96
4.3.2. SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN	96
4.3.3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	96
CAPÍTULO V.....	102
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	102
5.1. CONCLUSIONES	102
CAPÍTULO VI.....	104
PROPUESTA.....	104
6.1. DATOS INFORMATIVOS	104
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	104
6.3. JUSTIFICACIÓN	105
6.4. OBJETIVOS.....	106
OBJETIVO GENERAL	106
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	106
6.5. FUNDAMENTACIÓN DE FACTIBILIDAD	106
FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	107
FUNDAMENTACIÓN ECONÓMICA	107
JUEGOS LOCOMOTORES.....	113
6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	157
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	157
MATERIALES DE REFERENCIA	159
BIBLIOGRAFIA	159
ANEXOS	162
ENCUESTA A PROFESORES	163
ENCUESTA A ESTUDIANTES	165

INDICE DE CUADROS

CUADRO NO. 1: POBLACIÓN Y MUESTRA	66
CUADRO NO. 2: VARIABLE INDEPENDIENTE.....	67
CUADRO NO. 3: VARIABLE DEPENDIENTE	69
CUADRO NO. 4: RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	71
CUADRO NO. 5 ENCUESTAS A DOCENTES	84
CUADRO NO. 6 ENCUESTAS ESTUDIANTES	95
CUADRO N-7 FRECUENCIAS OBSERVADAS	98
FRECUENCIAS ESPERADAS	99
CUADRO CHI CUADRADO.....	99

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N-1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	6
GRÁFICO N-2: CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	18
GRÁFICO N-3: CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA V.I	19
GRÁFICO N-4: CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA V.D.....	20
ENCUESTA A DOCENTES	
GRÁFICO N-1 LE GUSTA REALIZAR JUEGOS RECREATIVOS, DE ENTRETENIMIENTO Y DIVERSIÓN.....	74
GRÁFICO N-2 LOS JUEGOS RECREATIVOS QUE OFERTA LA INSTITUCIÓN PROPENDE LA FORMACIÓN INTEGRAL	75
GRÁFICO N-3 LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PROPENDE AL MEJORAMIENTO FÍSICO E INTELECTUAL DE LOS ESTUDIANTES.....	76
GRÁFICO N-4 CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS DESARROLLA LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES.....	77
GRÁFICO N-5 CONSIDERA USTED QUE LOS JUEGOS RECREATIVOS AYUDAN AL MEJORAMIENTO DE HABILIDAD, DESTREZAS Y CAPACIDADES EN LOS NIÑOS.....	78

GRÁFICO N-6 LOS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS LES SIRVEN PARA PONERLO EN PRÁCTICA EN SU DIARIO VIVIR	79
GRÁFICO N-7 CON LA PRÁCTICA DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DESARROLLAN EL ASPECTO AFECTIVO PSICOMOTRIZ..	80
GRÁFICO N-8 CONSIDERA USTED QUE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS QUE SE ENSEÑABA ANTES, EN LA ACTUALIDAD TIENE QUE DESARROLLARSE DE MEJOR MANERA..	81
GRÁFICO N-9 CREE USTED QUE POR MEDIO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS MEJORA EL ASPECTO COGNITIVO Y SENSORIAL-MOTOR DEL ESTUDIANTE	82
GRÁFICO N-10 CON LA PRÁCTICA DE LA CULTURA FÍSICA IDENTIFICA LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS	83
ENCUESTA A ESTUDIANTES	
GRÁFICO N-11 LE GUSTA COMO REALIZA LOS JUEGOS RECREATIVOS SU PROFESOR	85
GRÁFICO N-12 PARTICIPA CON GUSTO LOS JUEGOS RECREATIVOS	86
GRÁFICO N-13 EN LOS JUEGOS RECREATIVOS SALEN CANSADOS.....	87
GRÁFICO N-14 LOS JUEGOS RECREATIVOS AYUDAN A TRABAJAR CON SUS COMPAÑEROS.....	88
GRÁFICO N-15 PONE EN PRÁCTICA LO QUE A USTED LE GUSTA EN LOS JUEGOS RECREATIVOS	89
GRÁFICO N-16 TIENE BUENAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS DURANTE LOS JUEGOS RECREATIVOS	90
GRÁFICO N-17 LE GUSTA JUGAR EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA	91
GRÁFICO N-18 PRACTICA EN LA CASA LOS JUEGOS RECREATIVOS QUE LE ENSEÑAN EN SU ESCUELA.....	92
GRÁFICO N-19 SU PROFESORES HACE VARIOS JUEGOS O REPITE LOS MISMOS	93
GRÁFICO N-20 LES DEJA EN LIBERTAD EL PROFESOR DURANTE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS	94
GRÁFICO N-21 CAMPANA DE GAUSS.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N-1.- LE GUSTA REALIZAR JUEGOS RECREATIVOS, DE ENTRETENIMIENTO Y DIVERSIÓN.....	74
TABLA N-2.- LOS JUEGOS RECREATIVOS QUE OFERTA LA INSTITUCIÓN PROPENDE LA FORMACIÓN INTEGRAL.....	75
TABLA N-3.- LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS PROPENDE AL MEJORAMIENTO FÍSICO E INTELLECTUAL DE LOS ESTUDIANTES.....	76
TABLA N-4.- CREE USTED QUE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS DESARROLLA LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES.....	77
TABLA N-5.- CONSIDERA USTED QUE LOS JUEGOS RECREATIVOS AYUDAN AL MEJORAMIENTO DE HABILIDAD, DESTREZAS Y CAPACIDADES EN LOS NIÑOS.....	78
TABLA N-6.- OS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS LES SIRVEN PARA PONERLO EN PRÁCTICA EN SU DIARIO VIVIR	79
TABLA N-7.- CON LA PRÁCTICA DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DESARROLLAN EL ASPECTO AFECTIVO PSICOMOTRIZ..	80
TABLA N-8.- CONSIDERA USTED QUE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS QUE SE ENSEÑABA ANTES, EN LA ACTUALIDAD TIENE QUE DESARROLLARSE DE MEJOR MANERA.....	81
TABLA N-9.- CREE USTED QUE POR MEDIO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS MEJORA EL ASPECTO COGNITIVO Y SENSORIAL-MOTOR DEL ESTUDIANTE	82
TABLA N-10.- CON LA PRÁCTICA DE LA CULTURA FÍSICA IDENTIFICA LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS.....	83
TABLA.N-11.- LE GUSTA COMO REALIZA LOS JUEGOS RECREATIVOS SU PROFESOR	85
TABLA. N-12.- PARTICIPA CON GUSTO LOS JUEGOS RECREATIVOS	86
TABLA. N-13.- EN LOS JUEGOS RECREATIVOS SALEN CANSADOS	87
TABLA. N-14.- LOS JUEGOS RECREATIVOS AYUDAN A TRABAJAR CON SUS COMPAÑEROS.....	88
TABLA. N-15.- PONE EN PRÁCTICA LO QUE A USTED LE GUSTA EN LOS JUEGOS RECREATIVOS	89

TABLA. N-16.- TIENE BUENAS RELACIONES CON SUS COMPAÑEROS DURANTE LOS JUEGOS RECREATIVOS	90
TABLA. N-17.- LE GUSTA JUGAR EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA	91
TABLA. N-18.- PRACTICA EN LA CASA LOS JUEGOS RECREATIVOS QUE LE ENSEÑAN EN SU ESCUELA.....	92
TABLA. N-19.- SU PROFESORES HACE VARIOS JUEGOS O REPITE LOS MISMOS	93
TABLA. N-20.- LES DEJA EN LIBERTAD EL PROFESOR DURANTE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS	94
TABLA. N-21.- VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	91
TABLA. N-22.- METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO... ..	97

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por permitirme llegar hasta este momento tan especial de mi carrera profesional.

A la Universidad Técnica de Ambato por darme la oportunidad de estudiar la maestría en tan prestigiosa alma mater

A mis maestros por sus sabias enseñanzas en cada uno de los módulos.

Y de manera muy especial a toda mi familia por su comprensión y apoyo brindado en todo momento.

Carlos

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios quien me dio la fe y la fortaleza para salir adelante, a mi Mamá Rebeca quien con su apoyo incondicional me formo como un hombre de bien, a mi papá Carlos quien me dio el ejemplo de ser una persona responsable, a mi hijo Damián quien es mi razón de mi vida y el pilar fundamental en todo lo que soy, a mi tía-hermana Fanny que es como mi segunda madre y la que siempre me dio las fuerzas para seguir por un buen camino y a todos quienes me inspiraron para la culminación de esta Maestría.

Carlos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

TEMA:

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA REBECA JARRÍN”

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

DIRECTOR: Dr. Joffre Washington Venegas Jiménez, Mg

FECHA: 06 Diciembre del 2016

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo investigativo estuvo orientado a estudiar cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Rebeca Jarrín. El problema es la usencia del aspecto lúdico en las horas clase de educación Física. Se realizó un análisis sobre la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños, partiendo de un análisis crítico del problema en el cual se evidencia las principales causa del no uso de los juegos recreativos como también de sus consecuencias. Es muy importante indicar que la investigación se parte de un marco teórico para luego ser contrastada con la información primaria receptada por medio de encuestas. Los resultados obtenidos en la investigación nos permitieron concluir que es muy necesario la elaboración de una guía de juegos recreativos encaminados a conseguir mejores niveles de participación en clase y con ello se conseguirá que los estudiantes realicen actividad física orientada a desarrollar sus habilidades motoras básicas. Los juegos recreativos son muy necesarios en los niños porque motiva positivamente al trabajo en clase siendo un aporte muy positivo para el desarrollo motriz de los estudiantes.

Descriptores: Habilidades Motoras Básicas, Juegos Recreativos, motivación, interacción, Didáctica lúdica, aprendizaje activo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRIA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

THEME:

"RECREATIONAL GAMES IN THE DEVELOPMENT OF BASIC MOTOR SKILLS OF CHILDREN GENERAL EDUCATION SCHOOL REBECA JARRIN"

AUTHOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

DIRECTOR: Dr. Joffre Washington Venegas Jiménez, Mg

DATE: 06 December 2016

EXECUTIVE SUMMARY

The present research, an analysis is made on the incidence of recreational games in the development of the basic motor skills of Basic General Education Children in the Rebeca Jarrín School, starting from a critical analysis of the problem in which it is evidenced. The main cause that children do not use of recreational games as well as their consequences. It is very important to indicate that the research is based on a theoretical framework. This primary information allowed us to establish that recreational games are very necessary for children as it positively motivates them to work in the subject of Physical Education and is a very positive contribution for the motor development of students. The results obtained in the research allowed us to conclude that it is very necessary to develop a guide to recreational games aimed at achieving better levels of participation in class and with this will be achieved that students perform physical activity aimed at developing their basic motor skills.

Descriptors: Basic Motor Skills, Recreational Games, motivation, interaction, playful teaching, active learning.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está orientado a determinar la incidencia directa de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de Educación General Básica en la Escuela Rebeca Jarrín.

Para cumplir con este propósito el trabajo investigativo está estructurado en seis capítulos:

Capítulo I, El Problema: se encuentra el planteamiento del problema que sirve para explicar cómo, dónde, y de qué manera se originó; la formulación del problema abarca las interrogantes de investigación, la delimitación temporal y espacial y finalmente los objetivos que pretenden alcanzar con la investigación.

Capítulo II, Marco Teórico: se expresan los fundamentos de carácter científico que sustentan el trabajo, enriquecidos con una posición teórica personal que avala el carácter técnico y de ciencia que tiene el trabajo. Además, legalmente está fundamentada con las normas legales y vigentes, con la categorización fundamental se sustenta científicamente las variables del estudio como es la variable independiente que es los Juegos Recreativos y la variable dependiente Habilidades Motoras Básicas, y se determina la hipótesis.

Capítulo III, Metodología: se hace referencia a la metodología de investigación, donde constan los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para la realización de información. Se indican también la población que consta de a quién va dirigida la investigación y se realizó un cálculo de muestra para facilitar la labor de recopilación de datos.

Capítulo IV, Análisis e Interpretación de los Resultados: encontramos lo que es el análisis e interpretación de la información obtenida presentándole con cuadros de frecuencias y porcentajes y gráficos de carácter circular que ayudaron a procesar la información y se realizó la verificación de la Hipótesis

Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones: se presentan las conclusiones que se realizó en base a la información obtenida, y las recomendaciones que están orientadas a instituciones y personas involucradas en el problema.

Capítulo VI, Propuesta: se presenta la propuesta de solución al problema investigado, una Guía Didáctica de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motrices en los niños de la escuela Rebeca Jarrín.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA REBECA JARRÍN”.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

El país está atravesando una etapa transición en lo referente al sistema educativo y de menara especial en el área de Educación Física cambios de fondo que se evidencian en varios elementos del hexágono curricular; es así que hasta el año lectivo 2015- 2016 se abordaba los temas de juegos recreativos de una manera separada de la materia de Cultura Física propiamente dicha , para ello se creó la materia de aprendiendo en movimiento que fusionaba juegos recreativos y tradicionales.

Este política educativa del Ministerio de Educación fue un fracaso, a nivel nacional existía una confusión notable en los temas y metodología a ser utilizada incluso en los mismos docentes especializados en esta asignatura, en muchos de los casos los temas eran repetidos en las dos asignaturas y

lo más preocupante resultaba que por una errada política de los distritos de educación en la asignación de docentes; para la materia de aprendiendo en movimiento le asignaba docentes sin ningún conocimiento sobre el tema ,por lo cual, la improvisación y la pérdida de tiempo fue notoria .

Para el año lectivo 2016 -2017 se emite un nuevo acuerdo ministerial en el cual entre tantos cambios establece la variación en la denominación se vuelve a llamar Educación Física y se trabaja con una carga horaria de 5 horas semanales incluyendo en sus contenidos juegos recreativos tanto como contenidos específicos como también como una metodología de enseñanza aprendizaje.

En la provincia de **Pichincha** la realidad no varía en relación al país, las instituciones educativas improvisaban los contenidos a ser tratados en aprendiendo en movimiento y tomaron esas horas como un espacio para asignar juegos recreativos como una actividad de relleno y en muchas de las escuelas de Pichincha se observó que se aplicaban sin ninguna planificación, metodología siendo tratadas por docentes sin formación en el área.

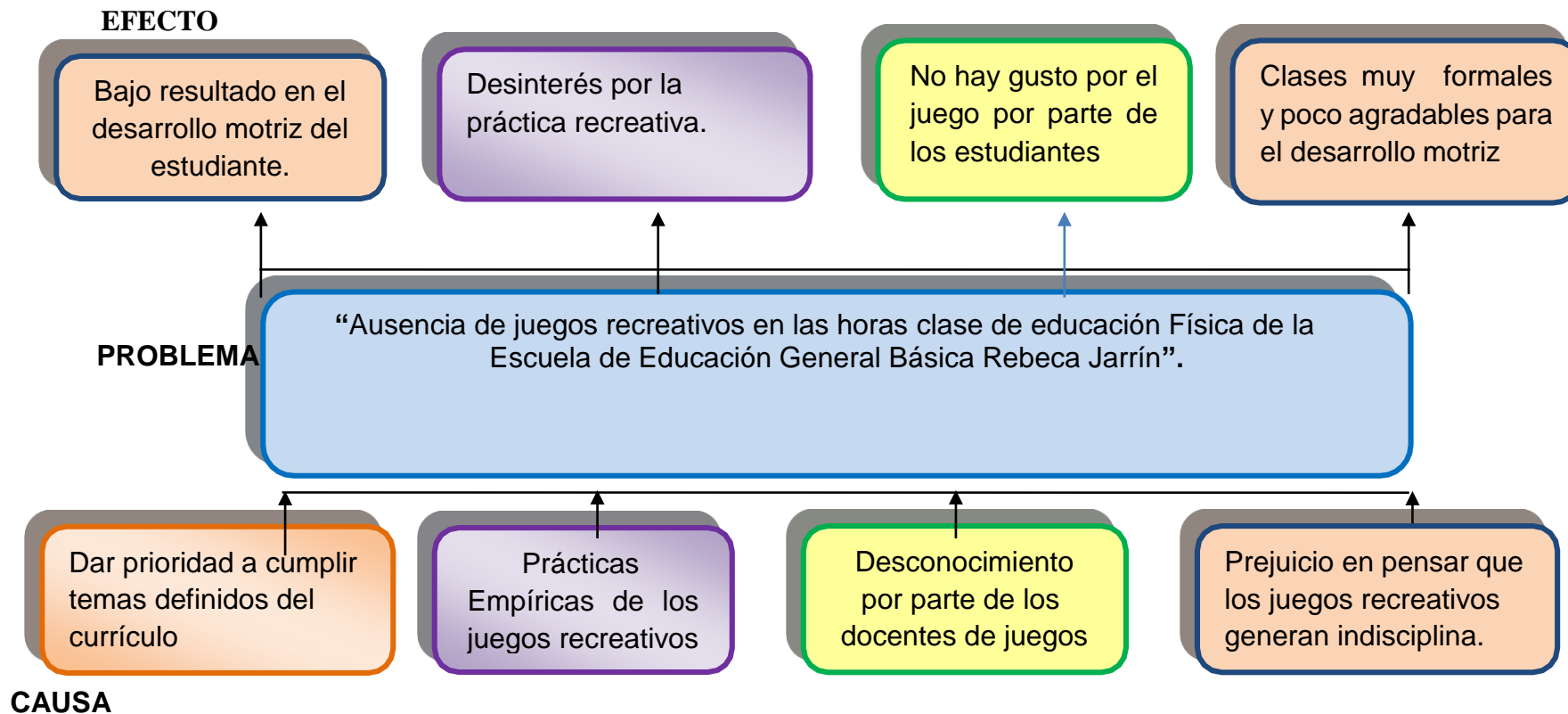
En un conversatorio sobre el Currículo de Cultura Física organizado por la Carrera de Cultura Física de la Universidad Central en el 2016 se llegó a determinar entre otras puntos: que los juegos recreativos no son correctamente utilizados por los docentes; por una parte debido al desconocimiento, por no ser maestro especialista y otra muy importante debido a que los docentes con formación profesional se preocupaban más en cumplir el programa de estudios priorizando los deportes de atención masiva como el fútbol, básquet , y pruebas de pista; fue algo muy preocupante saber que aún se mantiene como práctica por parte de algunos docentes el asignar 10 a 20 minutos finales de la hora clase para que los estudiantes hagan cualquier actividad , siendo equivocadamente asumida como juegos recreativos

En la ciudad de Cayambe en la escuela "**Rebeca Jarrín**", motivo de la investigación no se utiliza estrategias metodológicas aplicando juegos recreativos; desaprovechando así la motivación intrínseca propia que tienen la asignatura; se puede observar que los juegos recreativos son muy poco utilizados, los compañeros docentes y mi persona seguimos una rutina de hora clase establecida que consiste: primero en realizar actividades de calentamiento de manera formal, misma que puede perfectamente ser cumplida con juegos recreativos; en segundo lugar posterior. Se realizan las actividades propias del tema clase y finalmente aplicamos actividades de evaluación; si al finalizar todas estas actividades formales nos sobra tiempo, recién pensamos en realizar juegos recreativos.

Como se aprecia los juegos recreativos no son utilizados de manera correcta lo cual está provocando problemas en el desarrollo motriz de los estudiantes como también se está perdiendo la motivación por la Educación Física.

Siendo necesario que los docentes dispongan de una guía que permita un uso adecuado de los juegos recreativos para mejorar las habilidades motrices.

GRÁFICO N-1 Árbol de problemas



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

1.2.2. Análisis Crítico

Una de las principales causas para que no se utilicen los juegos recreativos radica en que los docentes dan prioridad a cumplir los contenidos establecidos en el currículo de la materia siguiendo procesos definidos y tradicionales , si sumamos ello la presión en la revisión del cumplimiento del currículo , esto degenera en que no se dé un desarrollo motriz adecuado.

Otra causa se debe a que son aplicados de manera empírica sin una mayor planificación tan solo por cumplir la totalidad de la hora clase, toma mayor dimensión cuando los juegos recreativos son llevados a cabo bajo la dirección de docentes que no tienen una formación profesional mismos que han asumido la materia por llenar una carga horaria; la consecuencia radica en que los estudiantes están perdiendo el interés por la práctica deportiva y recreativa.

Los docentes presentan un desconocimiento sobre el uso de juegos recreativos; no buscan alternativas de enseñanza por la falta de guías didácticas o módulos de estrategias como también por su descuido personal, no nos percatamos que tenemos abundante material que nos pueden servir para realizar la clase de educación física de una manera amena y así conseguir que nuestros estudiantes hagan deporte y los alejemos del sedentarismo.

Otra de las causas radica en el hecho de que existe un complejo en determinados docentes del área en pensar negativamente que realizar una hora clase con juegos recreativos provoca indisciplina y caos con los estudiantes por tal motivo prefieren no utilizarlos; lo que está ocasionando que las clases sean muy formales y poco interesantes para los estudiantes limitando el desarrollo motriz.

1.2.3. Prognosis

La problemática así planteada amerita una pronta intervención de los docentes que conforman el área, de no ser así se continuará con la mala costumbre de no trabajar con los juegos recreativos ocasionando que los estudiantes no logren a plenitud un desarrollo óptimo de las habilidades motoras.

Por otra parte de no intervenir también se verá afectado el aspecto de la motivación de los estudiantes a la asignatura mismos que al ver que las clases son demasiado formales sin el espacio para los juegos recreativos se desmotivarán por trabajar y ejercitarse; lo cual incide en bajas calificaciones.

También si no hacemos conciencia en las autoridades del Distrito educativo continuarán asignando docentes para trabajar sin el debido perfil profesional, con ello la improvisación y la mala práctica de la Educación Física será un verdadero problema pues no se trabajará de manera técnica en los contenidos propios de la materia, peor aún con los juegos recreativos.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños en la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín?

1.2.5. Preguntas Directrices

1-¿Qué fundamentos teóricos-metodológicos sustentan los juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de la escuela Rebeca Jarrín?

2- ¿Cuál es el estado en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de Educación Básica de la escuela Rebeca Jarrín?

3- ¿Es necesario diseñar una guía de juegos recreativos que contribuya al desarrollo de las habilidades motrices básicas?

1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación

Campo: Recreativo

Área: Educación Física.

Aspecto: Los Juegos Recreativos

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizó con los niños de 3^o año educación general básica de la escuela Rebeca Jarrín de Cayambe.

Delimitación Temporal: Este problema fue estudiado en el año 2016.

Unidades de Observación:

- Estudiantes
- Profesores

1.3. JUSTIFICACIÓN

Los Juegos Recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas como tema de investigación es de **interés académico**, en la medida de establecer si los docentes de la materia de Educación Física está utilizando de manera correcta los juegos recreativos ya que esto nos permite analizar los correctivos que sea necesarios para conseguir una correcta aplicación para lograr un óptimo desarrollo de las habilidades motoras básicas

Es de **importancia** ya que de una correcta aplicación de los juegos recreativos en la educación específicamente en el área de Educación Física se consigue niveles óptimos de motivación, logrando conseguir en todo momento que los estudiantes sientan un gusto especial por la asignatura mejorando así notablemente sus calificaciones

El tema de investigación es **original** porque se aborda la temática de los Juegos recreativos no de una manera aislada sino como un sistema en el cual el calentamiento, el tema central y los refuerzos están concatenados para que la hora clase sea productiva.

El nivel de impacto está determinado primero en el cambio de mentalidad del docente pues dentro de sus planificaciones meso y micro curricular hará constar como un elemento importante los juegos recreativos y en segundo lugar el impacto se evidencia en el cambio positivo de actitud a la asignatura por parte de los estudiantes.

Los **beneficiarios** directos de esta investigación son en primera instancia los niños quienes podrán en sus horas de Educación Física utilizar de una manera amena y técnica los juegos recreativos como parte activa de su formación académica lo que se evidencia con mejores calificaciones de los estudiantes.

En segunda instancia serán los maestros quienes podrán observar un cambio de actitud positiva a la asignatura por parte de estudiantes siendo más participativos en la hora clase y así pudiendo explotar al máximo su energía en beneficio de la práctica del deporte.

Además se evidencia la **factibilidad** obteniendo una total apertura de las autoridades para la investigación y ejecución de la propuesta, también por las fuentes bibliográficas de varios autores y la disponibilidad de los recursos humanos, tecnológicos y sociales.

1.3. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Investigar los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en las clases de educación física de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Rebeca Jarrín.

1.4.2. Objetivos Específicos

- 1.- Diagnosticar la práctica de los juegos recreativos de los niños de la escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.
2. Analizar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de la escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.
3. Diseñar una guía de juegos recreativos para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de la escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes de la investigación

Se presentan a continuación los resultados de revisión investigativas relacionadas directamente con el objeto de estudio en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas.

Tema: “LA CULTURA FÍSICA EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CESLAO MARÍN”

En esta investigación el autor (Gusqui Arroba, 2016) dice:

El poder obtener una metodología activa y dinámica en la cultura física para los niños del ciclo de educación inicial de la Unidad Educativa Ceslao Marín, es de gran beneficio porque mediante la cultura física se podrá realizar un trabajo correcto y planificado para el trabajo motriz en los estudiantes.

De acuerdo al porcentaje favorable que se ha obtenido en las encuestas realizadas a los docentes y padres de familia de la unidad educativa Ceslao Marín, se puede evidenciar claramente que en su mayoría afirman y están de acuerdo que la cultura física si beneficia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de educación inicial.

Luego de realizar el trabajo investigativo sobre las necesidades de una propuesta de actividades lúdicas para la cultura física en las habilidades motrices básicas de los niños de educación inicial, al poder estructurarla se estaría proporcionando un aporte significativo tanto para los docentes de educación inicial, como para los estudiantes de este ciclo educativo

mediante el cual se podrá realizar un trabajo efectivo, dinámico y planificado para este ciclo.”

Los resultados de dicho trabajo señalaron que utilizando la metodología lúdica se obtendrá un mejor resultado en las clases de Cultura Física, así como también que en las encuestas realizadas afirmaron en mayoría que la Cultura Física ayuda a desarrollar las Habilidades Motrices Básicas y tienen como necesidad crear una propuesta de actividades lúdicas.

Tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL RENDIMIENTO DEPORTIVO DE LOS INTEGRANTES DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CATEGORÍA SUB 14 DE LIGA CANTONAL DE GUANO PROVINCIA DE CHIMBORAZO” cuyo autor es (Vargas Guamán, 2014) concluye con:

Los Juegos Recreativos siendo parte de la educación física, el deportes y la recreación que aporta a la formación de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, que ayuda a distraernos, relajarnos, desestresarnos, es importante que se cuente con una guía metodológica sobre como compartir la práctica de los juegos recreativos en el entrenamiento deportivo en la escuela de fútbol.”

La tarea primordial es que los directivos y entrenadores en las prácticas deportivas deben interrelacionar los juegos recreativos con el entrenamiento deportivo, asociándolo a la enseñanza aprendizaje, a la teoría práctica y fundamentalmente la relación profesor alumno para que conozcan, creen e innoven reglamentos, regidos a la práctica de manera adecuada poniendo énfasis en el desarrollo de sus cualidades físicas.

Los entrenadores deben precisar que los hábitos adquiridos en la práctica permanente de los juegos recreativos en el rendimiento deportivo deben permanecer hasta la edad adulta a fin de que se desenvuelva mejor sus condiciones físicas y mentales.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que los juegos recreativos ayudan en la formación del niño, adolescente y adulto, asocian la enseñanza aprendizaje a la teoría y práctica.

Tales razones precisaron la propuesta de una guía metodológica de juegos recreativos en el entrenamiento deportivo.

En todo lo anterior planteado demuestra que el tema investigado es innovador y original necesario para el desarrollo de habilidades motoras básicas a través de juegos recreativos para los niños de educación general básica de la escuela Rebeca Jarrín.

Referente al tema de investigación en la localidad no existen trabajos similares.

En la escuela Rebeca Jarrín no sea realizado una investigación con este tema que resulta de mayor trascendencia para mejorar el aspecto educativo recreativo, logrando desarrollar la parte integral y participativa de los niños.

2.2. Fundamentación Filosófica

La presente investigación se presenta bajo el paradigma crítico propositivo de acuerdo con (Herrera y otros, 2002) es crítico ya q de una manera científica cuestiona y analiza la información tanto primaria y secundarias obtenida para la investigación buscando elementos de análisis científico tanto para la variable independiente los juegos recreativos como para la variable dependiente habilidades motoras y es propositivo por qué no se limita únicamente a criticar sino que busca dar una propuesta de solución al problema investigado saliendo de un estado de confort de solo criticar para dar para a la propuesta de soluciones.

Fundamentación Axiológica

Según (Fermoso, 2015) la Axiología es la ciencia de los valores éticos que guía y orienta el comportamiento de ser humano en la sociedad, bajo este contexto el trabajo de investigación debe se sujeta a preceptos éticos y morales relacionados de manera directa con la

probidad académica, es decir está presente el valor de la honradez al momento de:

Citar pensamientos o frases de varios autores sin la intención de hacerlos suya para lo cual se seguirá la normativa de citas según normas APA.

También en momento de llegar a una conclusión misma que debe sujetarse estrictamente a la verdad y en base a información válida y confiable y no a supuestos.

Todos estos puntos están relacionados con la honradez en los diversos procesos y fases del proyecto de Investigación

Fundamentación Pedagógica

Según (Zúñiga, 2006)

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Bajo este antecedente el presente trabajo de investigación está sustentado en un Metodología Lúdica propia del constructivismo en la que se trata de beneficiarse al máximo del juego como una importante herramienta didáctica que motiva a los aprendizajes interactivos.

Los juegos recreativos que se proponen más adelante pretende que los estudiantes desarrollen sus habilidades motoras en base al juego consiguiendo así aprendizajes significativos muy funcionales.

2.3. Fundamentación Legal

(Ecuador, 2008) En su Constitución en la Ley de la Educación establece que:

Art. 3.-

Literal b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país;

De acuerdo a la ley, el sistema educativo será de calidad, al respetar la identidad e igualdad de cada persona en la medida en que se garanticen las mismas oportunidades a todos, lo que contribuye a alcanzar las metas que se aspira para el desarrollo de nuestro país; esto permite desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica de los estudiantes

Art.381.-

El estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyan a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará al acceso masivo al deporte y las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los juegos olímpicos y para olímpicos, y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

Art.383.-

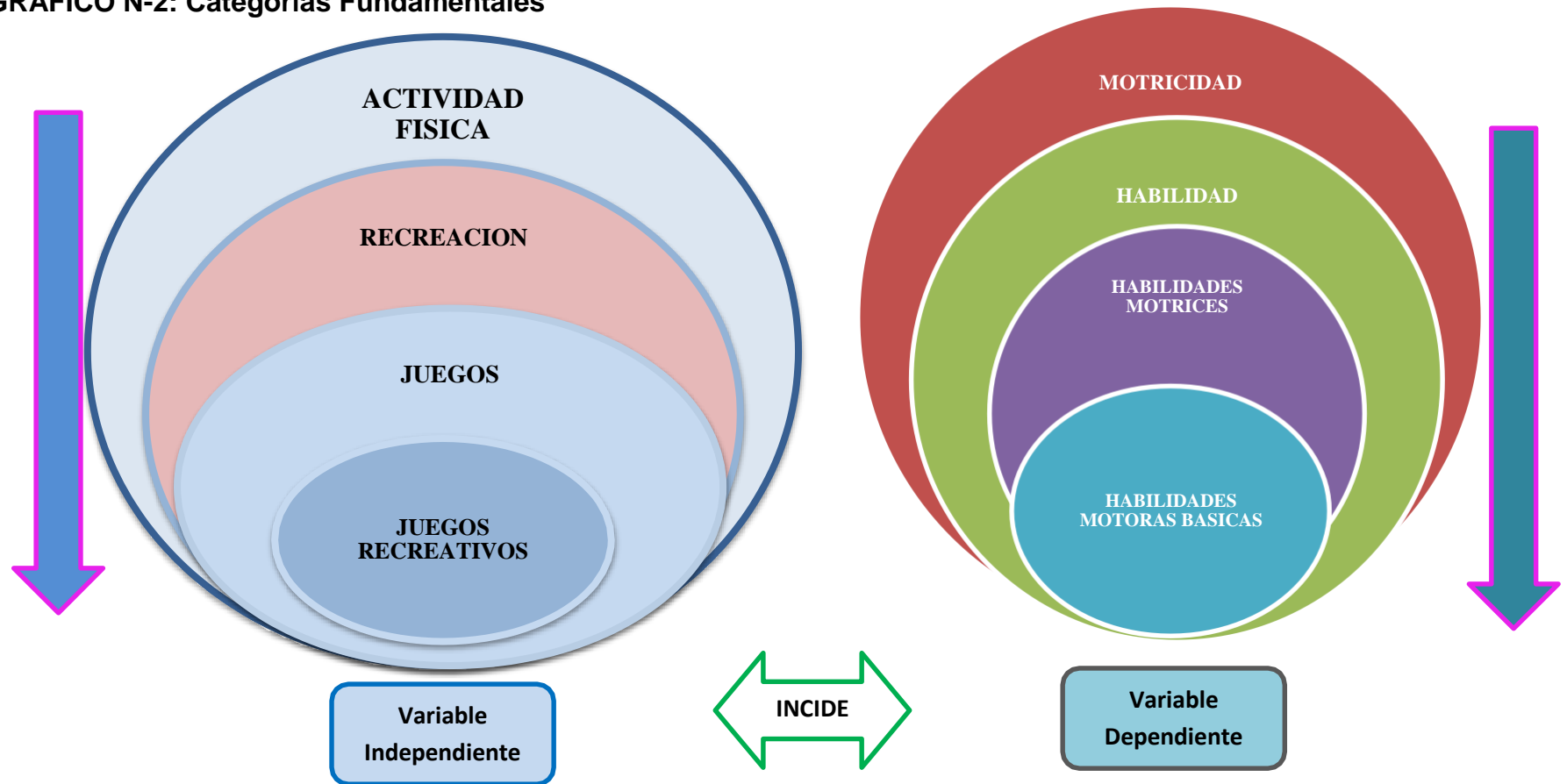
Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre la ampliación de las Condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.

Ley del Deporte, Educación, Física y Recreación

Art. 3.-De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las funciones del Estado.

2.3.- Categorías fundamentales

GRÁFICO N-2: Categorías Fundamentales



ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

2.3.1.- Categorías fundamentales

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Recreativos

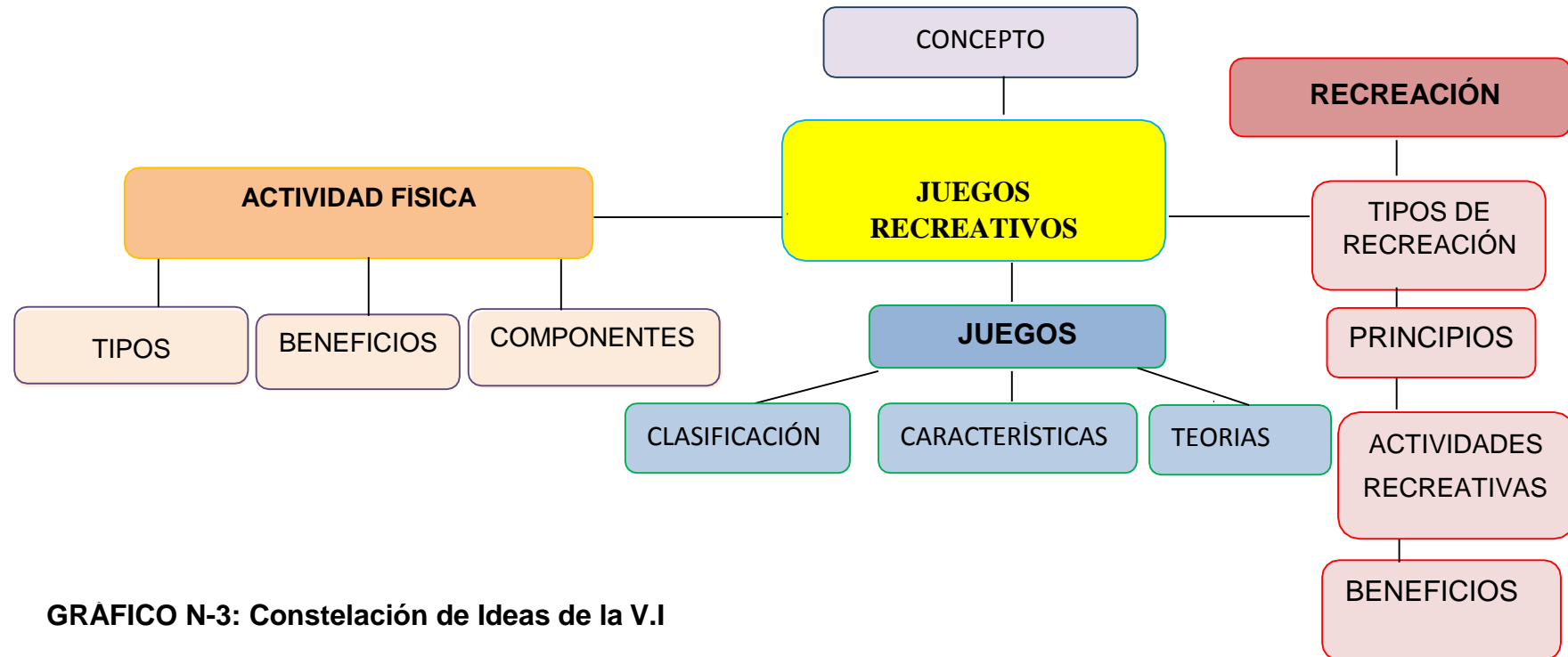


GRÁFICO N-3: Constelación de Ideas de la V.I

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

2.3.2.- CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Motoras Básicas

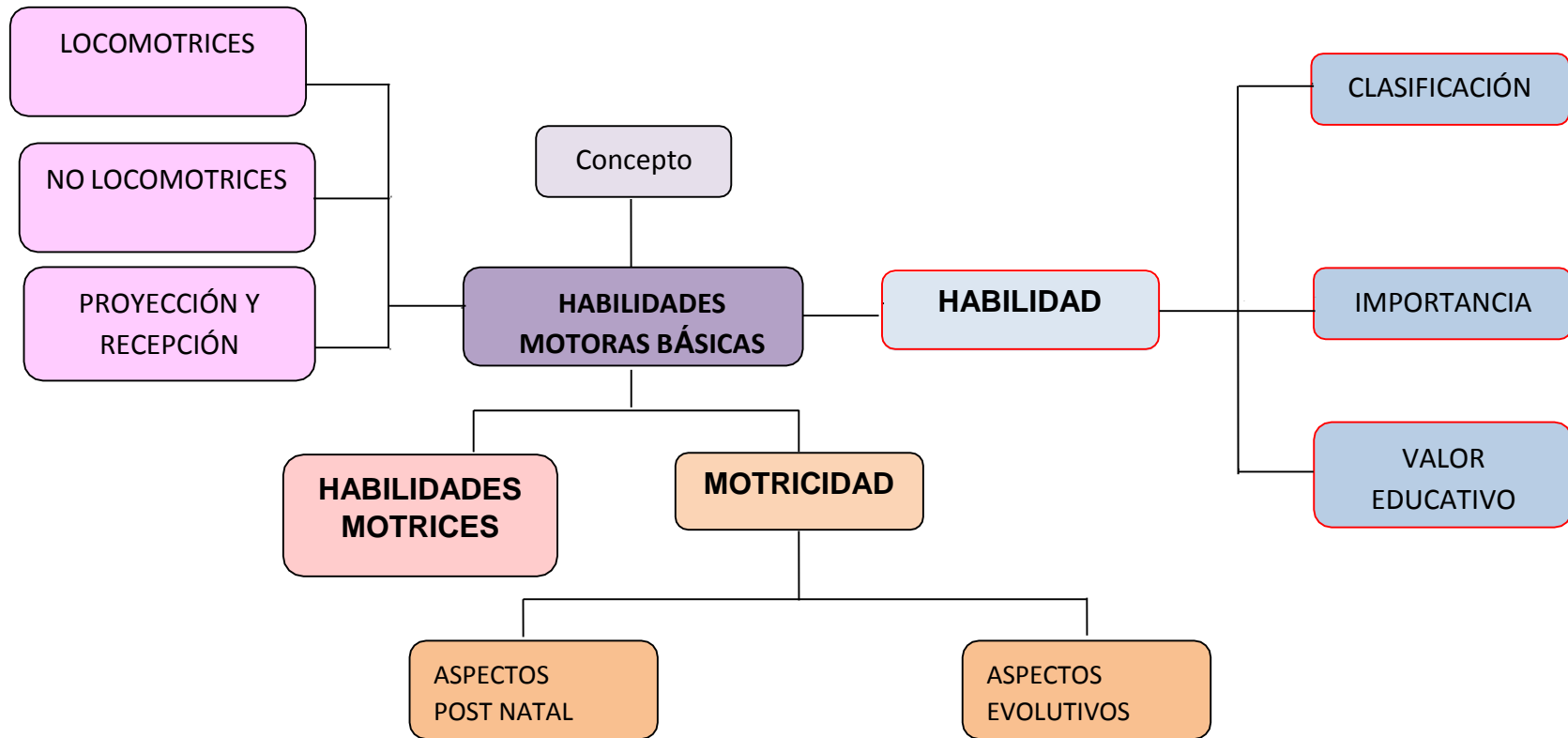


GRÁFICO N-4: Constelación de Ideas de la V.D

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

2.4.- Conceptualización de la Variable Independiente

Actividad Física

La actividad física en general, ni el deporte, sino solamente aquella actividad de carácter físico que conduce a una situación placentera por su propia ejecución, independientemente de las consecuencias de la misma. Y sin duda el concepto de placer es también algo esencialmente personal y unido a nuestro bagaje de valores y vivencias, pues si para algunos el placer iría asociado a “algo agradable”, para otros, pensemos en una persona de mediana edad sudando en la cinta móvil del gimnasio, puede asociarse a esfuerzo, superación e incluso cansancio. (Sánchez, 2007)

La actividad física proporciona en la persona movimiento corporal con denominación de esparcimiento, relajación, placer, desconcentración de energía, con carácter de salud física emocional.

La actividad física es el movimiento que realiza el ser humano que implica el movimiento y desplazamiento de los diversos componentes corporales y el consumo de energía que se realizan durante la vida diaria como el trabajo que realiza el cuerpo humano como la ocupación, distracción, ejercicio y deporte.

Tipos de actividad física

La actividad física por su parte tiene varios tipos de actividades, como el ejercicio que es un tipo de actividad planeada y estructurada, en la que el hombre realiza con el objeto de mejorar alguna de sus cualidades físicas como la fuerza, la potencia, la velocidad, la resistencia aeróbica y la compensación de la masa muscular. (Azofeifa, 2006)

Estas actividades físicas como el ejercicio, son parte del componente curricular dentro de la formación física de los niños y niñas en la escuela

por lo cual es una actividad programada que el docente tendrá que planificar en sus planes y programas pedagógicos.

Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo

La actividad física supone el bajar el índice de riesgo de situaciones que pueden presentarse en el ser humano, como la cardiopatía isquémica, la hipertensión arterial y evitar los accidentes cerebrovasculares, en la cual según las investigaciones epidemiológicas, se pueden dar por los niveles bajos de actividad física realizadas y que determinan incluso el de desarrollar obesidad, que actualmente alcanzan niveles alarmantes incluso en niños y jóvenes. (Azofeifa, 2006)

El sedentarismo incide en la diabetes en la cual conlleva un fuerte impacto en la salud pública por lo que la actividad física cumple un papel muy importante para la prevención de dicha enfermedad, además de ayudar a la reducción de la incidencia y prevalencia de osteoporosis, en la cual ayuda a disminuir el riesgo de fracturas en especial en personas de la tercera edad, también se puede deducir que la actividad física ayuda a disminuir los riesgos de trastornos depresivos y ansiedad. (Azofeifa, 2006)

Por último, aunque la evidencia disponible es menos uniforme, niveles bajos de actividad física se han relacionado con un mayor riesgo de desarrollar cáncer de colon, mama y pulmón. Evidencias preliminares también relacionan la actividad física con un menor riesgo de demencia

En las tres últimas décadas el abundante análisis epidemiológico de la actividad física ha alcanzado conclusiones muy uniformes acerca de los beneficios de su práctica regular. A pesar de ello, la prevalencia de estilos de vida sedentarios sigue aumentando, por lo que son necesarias intervenciones de promoción de la actividad física que permitan alcanzar el objetivo de «acumular al menos 30 min de actividad física de intensidad moderada en casi todos, o mejor todos, los días de la semana. (Varo, 2003)

Componentes y ámbito educativo

Desde la perspectiva educativa la promoción de la actividad física y la salud en la educación física escolar se han identificado cuatro perspectivas de promoción de las actividades físicas y la salud en los ámbitos educativos de acuerdo a las siguientes perspectivas; a) perspectivas mecanicistas b) perspectivas que se orientan a las actitudes, c) perspectivas del conocimiento y d) perspectivas de carácter crítico.

a) Perspectiva mecanicista

La perspectiva mecanicista se refiere a la estricta creencia de que la realización de las actividades físicas desde la niñez producirá hábitos de prácticas que irán continuando en la edad adulta y que de esta manera la destreza de desarrollo se sujeta a asegurar que las niñas/os y jóvenes reciban bastante actividad física.

La educación física se destina a maximizar las oportunidades de práctica de la actividad física y aumentar los niveles de condición física de los jóvenes, niños y niñas. Los estudiantes no son los que planifican el proceso de realización de las actividades físicas solo se limitan a repetir las actividades que el docente sugiere o guía, en la que en ocasiones se olvida las circunstancias y los procesos en que se han realizado las actividades. (Peiró, 1997)

El docente o la docente como concedores sobre el proceso sistemático de las actividades físicas, la salud y el progreso de los alumnos queda como solo el mero reproductor de actividades, obviando la importancia que el aprendizaje significativo tiene para los alumnos/as de su participación en las actividades físicas. Esta perspectiva significaría que los estudiantes asumirían cambios en sus actitudes y por ende en su conducta. (Peiró, 1997).

b) Perspectiva orientada a las actitudes

La perspectiva orientada a las actitudes se fundamenta en las decisiones curriculares que se toman de acuerdo al proceso de madurez de las

niños y jóvenes en el cual perciben e interpretan en base a sus experiencias cuando se implican en las actividades físicas esto conseguirá, que su percepción e interpretación logren implicarse en actividades más allá de su periodo de escolarización.

Estas experiencias de los estudiantes deben ser motivadoras y satisfactorias, percibidas como algo divertido de lo contrario perderán interés y dejarán de realizar actividad física, por lo tanto estas actividades deberán dirigirse a favorecer el desarrollo de actitudes positivas, para elevar el auto estima, donde incide las actividades físicas sean un medio de experiencias positivas, en donde los estudiantes sean más participativos y no lo contrario a la expectativa de los estudiantes. (Devís, 1992).

La motivación como estrategia para la incidencia del cambio de conductas, en las cuales se inclinan por actividades que enfatizan y refuercen la participación en actividades de tiempo libre, en lugar a las que se dirijan a al rendimiento físico. En las que se destaquen el énfasis de los docentes en los incentivos individuales, y un sentido amplio de competencia física y el éxito en las actividades que no busque victoria o ser el mejor, sino en adquirir una cierta destreza y mejora en el desarrollo personal en ciertas tareas o actividades físicas. (Devís, 1992)

c) Perspectiva orientada al conocimiento

La perspectiva orientada al conocimiento se basa en la capacidad de decisión y adquisición de conocimientos de los estudiantes, ya que les ayuda en la elección y toma de decisiones ya que es informada respecto a las actividades físicas a realizar tomando en cuenta el conocimiento sobre la importancia de la salud, por lo tanto la promoción como estrategia, dirige y proporciona el conocimiento teórico y práctico al estudiante, para el desarrollo de sus habilidades, además de su formación saludable. Aunque el conocimiento no sea el que pronostica por sí mismo la práctica de las

actividades físicas, más bien sirven para la toma de conciencia, que contribuyen al desarrollo de actitudes y creencias y permite la toma de decisiones informadas. (Devís, 1997)

La educación física se incluirá en el conocimiento teórico y práctico sobre las recomendaciones, entre la actividad física y la salud, el tipo de actividades físicas más adecuadas que se relacionen con la salud, en donde se informe como se deben realizarse y los efectos en el organismo, el bienestar del estudiante el cómo planificar y desarrollar programas propios de la actividad física y salud.

El conocimiento práctico básico se destacaría como el desarrollo del conocimiento, que durante la práctica se dirige especialmente al “saber cómo” realizar actividades y elaborar programas propios que capacitaran a los estudiantes para llevar una vida activa. (Devís, 1997)

d) Perspectiva crítica

Dentro del campo de la salud la perspectiva crítica ubica los problemas de la salud a nivel social y ambiental y por lo tanto sus estrategias de promoción van dirigidas, a facilitar el cambio social y comunitario, en la que trata de conectar la actividad física y la salud en cuestiones sociales más amplias como el observar los problemas y condiciones económicos, culturales, étnicos y políticos que impiden tomar decisiones para el desarrollo de dichas actividades.

En la que las actividades físicas escolares consistirán básicamente promover la conciencia crítica en los estudiantes, para que se conviertan en interesados críticos para realizar programas de actividad física y salud, esta estrategia consistirá en realizar la crítica de la problemática sobre la actividad física y la salud; como por ejemplo el interés que esconde algunos programas como la delgadez de la mujer y el cuerpo atlético del hombre y su relación con la salud, que en muchas ocasiones suelen ser parte del marketing y la promoción del consumismo de sustancias químicas u operaciones estéticas que atentan contra la salud. (Devís, 1997).

Recreación

Es la actitud del individuo la disposición mental de elegir una actividad o varias actividades, por propia elección o en grupo en momentos libres o dentro de actividades programadas, donde cualquier acción puede ser considerada recreativa, donde encuentre satisfacción personal. (Medeiros, 1969).

Tipos de Recreación

El Recreacionismo

Se caracteriza a la recreación como un conjunto de actividades que tiene como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre, su fin es en general, el uso del tiempo liberado de obligaciones en forma placentera y saludable, la actividad más representativa y casi exclusiva es el juego.

El recreacionismo es parte de una sociedad tecnificada e interesada en que las personas se diviertan, se distraigan o se ocupen de una forma satisfactoria su tiempo de ocio, considerado como tiempo excedente del que dispone para regenerarse en el cual según Josehp Lee, lo señala como un valor terapéutico del ocio donde, restablece el equilibrio físico y fomenta la participación en grupos. (Munné, 1989).

La Animación Sociocultural

Es la animación sociocultural nace en la década de los 50 de la mano de J Dumazedier, inicialmente como metodología de la educación de adultos, noción que incluiría en la educación permanente o educación continua. Sus iniciadores provienen del campo sociológico.

La animación sociocultural, ¿de qué se trata? Para algunos, es un método de organización del ocio, a semejanza de las técnicas de recreación norteamericanas, con una concepción "ocupacional" del tiempo libre de los

individuos; para otros, es un movimiento social de emancipación de las masas, que debe servir para la expresión de una verdadera cultura popular; algunos piensan que es un sucedáneo de la ideología participacionista que permite una evolución social sin conflictos, mientras que otros opinan que es un instrumento de la subversión. Para los animadores técnicos y profesionales constituye la ocasión de trabajar en la cultura y de hacer productiva su "creación", difundiéndola por intermedio de numerosas instituciones socioculturales. Para los "militantes" es la posibilidad de afirmar su ideal, de hacer compartir sus valores o sus neurosis. Para los tecnócratas de la cultura, es la criada para todo servicio; para los ediles locales, la ocasión de extender su poder o de perderlo. (Vargas, 2014).

La animación es también el conjunto de miles de prácticas culturales, estéticas, deportivas y sociales que se desarrollan en los clubes, las casas de jóvenes, los hogares y centros sociales, los campamentos de vacaciones, el turismo social, las marchas y excursiones al aire libre, naturismo, manualidades, jardinería, conciertos, música pop y discotecas, bailes y reuniones, discusiones, clubes de la tercera edad, clubes de fotografía, cineclubes, actividades lúdicas en grupos pequeños, teatro, circo, espectáculos animados, debates, fiestas populares, clubes de lectura, cafés, ciclismo, judo, música, clubes de motociclismo, etc. Estas actividades se desarrollan con diferentes equipamientos, con la ayuda de animadores voluntarios o profesionales, formados "en la acción" o en centros especializados, animadores que se dirigen con técnicas y normas pedagógicas distintas, a públicos diferenciados por la edad, el sexo, el medio, la cultura, las motivaciones, la profesión; gente que se constituye en forma de grupos, movimientos e instituciones: objeto propio de la animación y su razón de ser." (Besnard, 1991)

La Recreación Educativa.

Muchos autores han incorporado "lo recreativo" a la educación. Una de las que más enfatiza esta posición es la citada Ethel Medeiros. "Pero debe quedar claro que hablando de recreación educativa nos queremos referir a un modelo pedagógico, a una teoría de la educación a la que le corresponderá un modelo didáctico. Lo que muchas veces se hace es tomar técnicas "recreativas" y utilizarlas en el sistema formal: nos referimos a recursos jugados, divertidos, alegres, etc. pero no a lo que aquí denominamos "recreación educativa" que implica un cambio de fondo y no

de forma en la concepción de la actividad pedagógica cotidiana.” (Medeiros, 1969).

Actividades Recreativas

Según (Pérez, 2015) Las actividades recreativas son aquellas acciones que permiten que una persona se entretenga o se divierta. Se trata de actividades que un individuo no realiza por obligación, sino que las lleva a cabo porque le generan placer.

Tenemos gran cantidad de actividades recreativas entre ellas:

Actividades deportivas-recreativas: prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).

Actividades al aire libre: actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.

Actividades lúdicas: todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.

Actividades de creación artística y manual: actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.

Actividades culturales participativas: actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.

Asistencia a espectáculos: asistencia a espectáculos artísticos-culturales o deportivos.

Visitas: realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.

Actividades socio-familiares: asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.

Actividades audio-visuales: escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.

Actividades de lectura: lectura de libros, revistas, periódicos, etc.

Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.

Actividades de relajación: meditación, auto relajación, masaje, auto masaje, etc. (Sánchez, 2014).

Beneficios de las actividades recreativas

De la práctica de las actividades recreativas se obtienen múltiples beneficios a lo que diferentes autores han hecho referencia; entre ellos:

En la salud

Mejora la calidad de vida.

Crea hábitos de vida saludables.

Contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo.

Reduce los costos de salud.

En lo físico

Contribuye al desarrollo de capacidades físicas.

Aumenta de la capacidad de trabajo.

En lo psicológico

Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.

Disminuye los niveles de estrés y agresividad.

En lo social

Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos.

Fortalece la integración comunitaria.

Mejora de las relaciones personales y comunitaria.

Impulsa las manifestaciones culturales propias.

Favorece la cultura ambiental. (Sánchez, 2014)

Dentro de las actividades recreativas existen un sin número de beneficios que aportaran en el mantenimiento y mejoramiento de la salud y bienestar del ser humano, estas actividades recreativas conglomeran desde el más pequeño a la persona más grande del hogar a practicarla.

Concepto Juegos.

El juego es una actividad creativa natural sin un aprendizaje anticipado que proviene del mismo ser de acuerdo a su estado de ánimo del ser humano e incluso del animal, esta acción de jugar vendría a ser una automotivación del ser humano de acuerdo a los interés personales o los impulsos expresivos, donde el juego tiene la naturaleza de expresar las habilidades y destrezas, además de la tolerancia a través de normas y reglas.

Es una actividad espontanea individual o grupal que es en parte el reflejo del entorno del individuo, que contribuye al desarrollo integral del infante en sus etapa de crecimiento, que se caracteriza como una actividad pura donde no existe interés alguno, simplemente el jugar es espontaneo, es

algo que nace y se exterioriza, es placentero y hace que la persona se sienta bien física y emocionalmente. (Red de Revistas Científicas de América Latina el Caribe, España y Portugal, 2001).

Según Flinchum 1998 el juego es una forma de dar al niño la libertad, para ejercer una liberación de su energía que la tiene reprimida, además de fomentar sus habilidades y relacionarse con su entorno social, con el juego el niño aprende a relacionarse con otras personas, además de plantearse y solucionar problemas de su edad, el juego es la necesidad del niño, niña incluso del adulto para mejorar en sus actividades cotidianas. Emocionalmente contribuye en sus actitudes y conductas inadecuadas donde el juego viene a ser una válvula de escape, para liberar sentimientos de frustración e ira en ellos, donde es necesario crear espacios según sus intereses e inquietudes y según su crecimiento se deben adecuar estos espacios, para que logren hacer uso de movimientos, imaginación, fantasías y materiales sin exponerlos a temores y peligros. (Red de Revistas Científicas de América Latina el Caribe, España y Portugal, 2001).

Por ejemplo la adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de una función simbólica que se basa en el desarrollo de la imitación y el juego, estos procesos individuales o colectivos representan en el niño que interactúe y se relacione con los demás. El juego como la asimilación sensorio-motora dos procesos esenciales en la constitución de formas primitivas y pre verbales de la inteligencia que caracterizan los comienzos de una representación simbólica del individuo, las aporta la asimilación, que prima en el juego y se equilibra progresivamente en el niño de acuerdo a su desarrollo sensorio-motor. (Piaget, 1982).

Piaget dentro de sus aportaciones investigativas dice que el juego está ligado al pensamiento del niño, donde expone una dicotomía que es la asimilación sobre la acomodación y desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone con relación en el proceso de desarrollo constructivo, en donde el juego se hace posible mediante la disociación entre la asimilación y la acomodación que van ligadas al ego que prevalecen en las primeras fases del desarrollo. Esto haría que el juego estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento así la asimilación de lo real al yo, se debe a que el pensamiento del niño no está construido

en la primera infancia y resulta insuficiente su desarrollo en las exigencias de la vida cotidiana, siendo esta etapa pre- conceptual y pre- operatoria donde se organiza el pensamiento que resume al juego como algo simbólico en el pensamiento egocéntrico del niño y niña. (Salazar, 1990).

Sin embargo Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples el juego se relaciona con la estimulación a las potencialidades del niño o niña, de acuerdo a una de estas estimulaciones se podrá tener la capacidad de resolver problemas cotidianos como el de hacer o elaborar cosas, mediante las competencias individuales, o realizar actividades sensorio – motrices, como el desarrollo de la inteligencia Corporal Cinestésica que es la capacidad de usar el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos, donde incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, así como la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes , que se manifiestan en deportistas, bailarines, cirujanos y artesanos . (Gardner, 1987)

El juego como una actividad presente en todos los seres humanos, se le identifica como un posible patrón fijo de comportamiento desde el origen del ser humano, su universalidad nos indica la función primordial que la actividad del juego cumple a lo largo del ciclo vital de cada individuo, habitualmente se le considera como una actividad contraria al trabajo y relacionada más con el infante, pero también es cierto que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre hasta la ancianidad. Como actividad lúdica presenta una naturaleza y unas funciones lo suficiente complejas y de eso deriva que tenga una sola explicación teórica, y es abordada desde diferentes marcos teóricos, ya que diversos autores la presentan en distintos aspectos de la realidad, lo que hace que a través de la historia aparezcan diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y sigue desempeñando en la vida humana. Pensadores como Platón y Aristóteles daban ya una gran relevancia al

aprender jugando, a mediados del siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como Spencer (1855) lo definía como el resultado de la liberación de un exceso acumulado de energía. (Universidad de Castilla - La Mancha, 1997).

En el siglo XX la UNESCO en su 19 a reunión celebrada en Nairobi en 1976, estable estimular el aprovechamiento de usos de tecnologías y recursos para preparar monografías o trabajos de investigación, apropiadas, de formas sencillas y pocos costosas para la organización de recursos humanos y materiales destinados al desarrollo de la educación, además del aprovechamiento de trabajos sobre las tradiciones culturales de cada nación que propongan la utilización del juego como técnica pedagógica, en diversos contextos socioculturales. El juego llega a proporcionar la práctica pedagógica como un medio para estimular la creatividad, y su influencia en el comportamiento del individuo modelado por el entorno cultural y social sobre el desarrollo de la personalidad, desde el punto de vista teórico todos los niños juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia donde se diría que es la razón de ser de la infancia. Pero ¿Qué es el juego? desde la existencia mismo del ser humano se encuentran indiscutiblemente comportamientos irreductibles a las diversas actividades de supervivencia, como la búsqueda de alimentos, reproducción y defensa etc., así como en su evolución los objetos producidos por el hombre en el cual no necesariamente esto constituya como el comportamiento de un juego, es decir subjetivamente un objeto como el martillo y el serrucho puede ser una herramienta de y trabajo para el carpintero, pero para su hijo un objeto de juego, las funciones psicológicas del juego que tratan de captar el desempeño en la evolución de la psique individual de cada ser humano, para Henry Bett el juego es un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido su significación , para otros es una actividad funcional de distensión o el medio donde se invierte el excedente de energía, que las actividades de

supervivencia que no pueden absorber. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 1980).

En la psicología psicogenética de Jean Piaget el juego es la expresión y la condición del desarrollo del niño, en cada una de sus etapas es fuertemente vinculada, cierto tipo de juego de acuerdo a su medio cultural, social de edad incluso en ocasiones de género, se genera la aparición de los juegos o la sucesión de juegos pasados y contemporáneos en donde el juego se constituye como el verdadero revelador de la evolución mental del niño. Mientras la teoría Psicoanalítica Freudiana el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño y en particular del sueño, entonces el juego resulta ser la reducción de tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar deseos en una transacción entre lo imaginario y lo real. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 1980).

Entonces el juego se constituye como una de las actividades educativas esenciales y merecen ser consideradas como un derecho en el marco constitucional del Estado otorgada como un derecho del niño y el adolescente dentro de las instituciones educativas, donde el juego ofrece al pedagogo el medio de como conocer mejor al niño, y de renovar métodos pedagógicos su introducción en el aula plantea numerosos problemas, cuando el juego y su estudio es relativamente escaso y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a diferentes interrogantes sobre la aplicación de actividades lúdicas.

Entendido el juego como un recurso didáctico y destacando que es un elemento esencial para estimular el desarrollo de los niños y niñas, utilizado como un proceso más natural de aprender y crecer favoreciendo el desarrollo social y de la personalidad donde al mismo tiempo permite adquirir, una serie de actitudes, valores y normas. Se presentan numerosos valores educativos donde se favorecen al respeto de normas, la superación de dificultades y la desarrollar habilidades y destrezas corporales, a pesar de que tradicionalmente el juego es considerado como algo sin importancia en relación al trabajo, para el niño es muy serio y con mucho sentido ya

que para ellos son actividades cotidianas, espontaneas en las que apenas hay que motivar, pues en su mayoría los mismos juegos con llevan de cierta motivación hacia su práctica. (Domínguez, 2010).

En si se podrían encontrar muchas definiciones que hacen referencia al juegos a través de varios autores, pero lo definiríamos según los que nos dice (Huizinga, 1972), considera “como una actividad voluntaria que se realiza dentro de unos límites fijados en el tiempo y en el espacio que sigue una regla libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente a lo que es en la vida corriente”.

Las características básicas que deben presentar los juegos para que sean juegos el juego debe ser, motivador espontaneo, divertido, socializador y en especial un estímulo para el aprendizaje, para que el niño desarrolle la imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, elevando su capacidad de comprensión y expresión que contribuya a su formación de manera integral, para ello se debe establecer una diferenciación de una extensa definición de ellos, para poder utilizarlos y alcanzar nuestros objetivos como docentes.

Juegos y sus características.

La importancia del juego en los procesos de desarrollo relaciona el desarrollo de las actividades lúdicas en las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo en la infancia y que son consecuencia directa de las transformaciones que se realiza, con las estructuras cognitivas del niño y niña en la cual la adaptación inteligente de la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego viene hacer un paradigma de asimilación del conocimiento, para lo cual la actividad del niño es imprescindible con la que interacciona con una realidad que le desborda.

La relación con los demás, sean iguales o adultos favorecen que los niños y niñas desarrollen de manera correcta su empatía considerando el punto de vista de los demás, dejando de lado en ocasiones el egocentrismo, respetando la diversidad y la aceptación con el otro, en sus diferencias y particularidades individuales sean estas por diferencias de género u aspectos físicos, con la muestra de actitudes desde la personas adultas en este caso el docente, donde es importante que aprendan a convivir en sociedad con los demás, para relacionarse plenamente como personas y ciudadanos, bajo un conjunto de normas y valores que hay que respetar. (Ángeles, 2013)

Estos valores de convivencia como el enseñarles a compartir, a relacionarse con los demás, a ser agradecer o pedir, a respetar a todas las personas independientemente de su raza, cultura o religión, actitudes de limpieza y orden, así como el de saber escuchar a sus compañeros/as, atender una orden cuando se les da, el disfrutar jugando, aprender a manifestar sus emociones o sentimientos, tener generosidad y humildad reconociendo cuando se actuado de forma no adecuada, mantener la calma ante un problema, buscar soluciones a los conflictos en el juego, además de adquirir hábitos y rutinas diarias requeridas. (Ángeles, 2013).

Teorías de los Juegos.

De acuerdo al estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, muchos investigadores se han enfocado en explicar la influencia del juego en el ser humano, por ejemplo (Torbert y Schnieder, 1986) “el juego es la llave que abre muchas puertas, en cambio para Piaget “el juego es un agitado proceso de la vida del niño.” Mientras White lo resume como una “diversión, pero también como un serio negocio”. (Díaz, 1993) lo define divide a la teorías del juego en dos corrientes, la 1º ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o casual y 2º ¿Paraqué juega el niño? Llamada

teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentra la teoría del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En la segunda las teorías de causa final; están la del ejercicio preparatorio o el de la práctica del instinto, de la derivación por la ficción y la Psicoanalítica. (Ángeles, 2001).

Los docentes de educación física y de aula, al iniciar juegos deben basarse en teorías pedagógicas que les permita adecuar las actividades para el trabajo adecuado con los niños, basándose en las siguientes teorías pedagógicas.

1. Teoría de la energía Excedente.

El filósofo inglés Herbert Spencer en el siglo XIX, considero que el juego se daba a través de la necesidad de liberar energía corporal que se tenía en exceso basándose en el criterio de Friedrich Von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas, liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos. Spencer vio en los niños una limitación de las actividades adultas en las que intervenían instintos predadores, el conceptualizo el juego como la base para una serie de actividades humanas. Existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología de la parte física de los niños y niñas en edades preescolares y escolares, por lo que el profesor de educación física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los estudiantes. (Ángeles, 2001).

2. Teoría recreativa de esparcimiento y recuperación

Moritz Lazarus filósofo Alemán, afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar energía cuando se está cansado, el hacia la diferencia entre la energía física y mental, es decir cuando el cerebro está

cansado es necesario cambiar de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurar la energía física, este equilibrio se puede dar en el organismo por medio del juego, el deporte y la recreación. En los niños dice Newman que la frecuencia con la que se da el juego en los niños es al enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y habilidades. (Ángeles, 2001).

3. Teoría de la práctica del instinto.

Para Karl Gross que realiza una publicación en 1896 relacionando el juego animal y el juego humano en 1899, para Gross el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, ya que por medio de ello aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta, en cambio mientras más adaptable e inteligente era una especie, necesitaba de más protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas, el niño es decir el niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego . (Ángeles, 2001).

4. Teoría de la recapitulación.

El psicólogo y pedagogo estadounidense Stanley Hall creía que los niños eran el eslabón en la cadena de evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la humanidad en los juegos de la niñez y la adolescencia. Esta teoría es llamada también atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios a sus antepasados remotos, por medio de los juegos los niños eran enseñados a revivir la vida. Por medio del juego aprendieron a revivir la vida de sus ancestros relacionándoles en actividades que fueron vitales, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar.

El profesor de educación física afirma Vargas relaciona al individuo con la naturaleza, aprende actividades atávicas, como ir a las montañas, valles, lagos excursiones, pesca, alpinismo, natación, atletismo que se han ido llevando de generación en generación y no pierden vigencia. (Ángeles, 2001)

5. Teoría de la catarsis

El juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas, Carr psicólogo estadounidense la establece como un drenaje de la energía, que tiene posibilidades antisociales, también se establece que las emociones fuertes como el miedo o el cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo, que le exponen a respuestas agotadoras, a las cuales conducen el individuo a situaciones amenazantes, por lo que el juego actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio. (Ángeles, 2001).

6. Teoría del auto- expresión.

Elmer Mitchell y Bernard Mason educadores físicos, consideran el juego como una necesidad de autoexpresión, influenciado por factores psicológicos anatómicos, la condición física y deseos de individuo, como el de adquirir nuevas experiencias en la participación en nuevas empresas grupales, seguridad de si, respuesta y reconocimiento de otros así como de estética en su estructura anatómica y fisiológica. (Ángeles, 2001).

7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento.

Dentro de un sentido biológico a medida de que el hombre desarrolle actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para

obtener mayor rendimiento y de manera específica el relacionado con el crecimiento de los músculos. (Ángeles, 2001).

8. Teoría del entretenimiento.

A pesar de que para algunos es considerado el juego como un mero pasatiempo o diversión. Para algunos profesores de Educación Física los juegos constituyen un importante medio de entrenamiento ya que permite de una manera programada y con las respectivas asignación de cargas de esfuerzo ser un importante medio de entrenamiento. (Ángeles, 2001).

Los Juegos Recreativos

La Conceptualización de juegos recreativos según Marco Vinicio Vargas Guamán manifiesta:

Son acciones con el objetivo del deleite, mediante la recreación de los actores del juego. La práctica involucra una metodología procesual de diversas reglas que constituyen la acción lúdica. Los juegos recreativos se los puede realizar en grupos o individuales. A través de los juegos recreativos se desarrollan habilidades, destrezas motrices, y psicológicas aportando al mejoramiento mental y por ende al estado físico, dando como resultado la diversión y esparcimiento de malas energías concentradas de las personas que lo practican, mostrando mejoras en el proceso de enseñanza a nivel educativo.

El rol de los juegos recreativos dentro del plano deportivo es la motivación y promulgar la actividad física, El deporte al igual que la parte lúdica implica cumplimiento de reglas tomando en cuenta el aspecto de competencia con resultado, destacando la actividad física como resultado de la práctica de los juegos recreativos, al mismo tiempo que desarrolla habilidades, destrezas e incrementa el accionar mental. (Vargas Guaman, 2014)

Los juegos recreativos a más de promover el disfrute y el placer de realizar actividad física, es un medio metodológico para la enseñanza y desarrollo de habilidades motrices básicas, dando como resultado el mejoramiento de la acción motriz en general.

Juegos Recreativos

“Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano”. (Sánchez, 2011)

Características de los Juegos Recreativos

“Características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo, no se consideran ningún deporte dado que no están reglados” (Sánchez, 2011)

Clasificación de los juegos recreativos

Por lo general los juegos implican un cierto grado de competencia, en el caso de los juegos recreativos, se minimiza no es muy importante el que gane o pierda sino más bien, lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad, no representan productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes, por lo tanto su finalidad es generar satisfacción, pueden desarrollarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o sectores delimitados, cada juego puede definirse según el objetivo según el objetivo de sus participantes, o por el conjunto de reglas se clasifican en:

Juegos Sensoriales

Relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad, los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones como el probar diversas sustancias, hacer ruidos con silbatos, examinar colores o palpar objetos.

Juegos Motores

Son innumerables desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza juegos de mano, boxeo, remo, juego de pelota, básquetbol, fútbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como carreras y saltos.

Juegos Intellectuales.

Juegos de razonamiento que consiste en descubrir relaciones como el domino, el ajedrez; la reflexión a través de adivinanza, la imaginación creadora invención de historias, con objetos haciendo comparación de cosas con objetos.

Juegos Sociales.

Tienen la finalidad de agrupar y cooperar con sentido de responsabilidad grupal, el juego es una de las fuerzas socializadoras más grande, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en grupos.

Los juegos recreativos también se clasifican en dos en dos grupos corporales y mentales, también son llamados de salón porque además de proporcionar placer, exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos.

Los juegos recreativos además de promover el disfrute y el placer de realizar actividad física, es un medio metodológico para la enseñanza y desarrollo de habilidades motrices básicas.

2.5. Conceptualización de la Variable Dependiente

MOTRICIDAD

Según, diccionario de Educación Física 2015 “Es el movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras

secundarias que lo modulan. Debe distinguirse de "motilidad", que hace referencia a los movimientos viscerales; como, por ejemplo, los movimientos peristálticos intestinales".

Existen básicamente dos tipos de motricidades:

La motricidad gruesa tiende en si a realizar movimientos drásticos e inestructurales, es decir, que se realiza con movimientos rústicos en sentido más primitivo del neuro desarrollo se involucran grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, mayor distancia y de movimiento. Como la jugada de fútbol que sirve para ampliar la recopilación de fuerzas mayores sin esfuerzos.

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos. El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

La motricidad Post natal

“Dividimos la motricidad post natal en categorías diferentes:

a) La motricidad no- refleja.

El niño al nacer consta de una amplia gama de movimientos de respuesta no refleja. Los comportamientos no- reflejos los podemos dividir en:

1. Comportamientos masivos: cuya característica principal es la abundancia, la difusión y la falta de integración. Los estímulos provocadores son principalmente de origen viscerogenico y nociobseptivos.
2. Comportamientos localizados: son movimientos son como tales giros de cabeza y movimientos rítmicos de la boca, movimientos del tronco, movimientos de las extremidades de tipo bilateral y contralateral, movimientos de flexión, extensión de las extremidades, sonrisas, las cuales

no presentan un objetivo aparente, pero si tienden al control y dominio del cuerpo y la postura.

b) La motricidad refleja.

El niño realiza acciones involuntarias llamadas respuestas. El reflejo va ligado a las estructuras neurológicas y a su maduración, mientras que el automatismo es el resultado de la transformación de movimientos voluntarios en movimientos inconsistentes. Las características de la motricidad refleja:

- Rapidez del fenómeno.
- Identidad de la reacción
- Carácter involuntario y reflexivo de la reacción.

Los reflejos se pueden clasificar en función de tres criterios:

- Según la localización de su respuesta.
- Según su misión.
- Según el orden de aparición y desaparición.

Entre los reflejos más destacables están:

- Reflejo de moro o de abrazo: consiste en tras notar el niño peligro se extiende para volverse a plegar, quedándose en posición fetal. Dura hasta los tres meses.
- Reflejo de agarre: consiste en que el niño al notar algo en su mano realiza el agarre a través de la flexión de los dedos. Dura hasta el 6 mes.
- Reflejo de enderezamiento de la cabeza y el cuerpo: la cabeza y el cuerpo ante el peligro se endurece. Dura el primer año.
- Reflejo marcha automática: consiste en que el niño mientras anda agarrado por alguien al tropezar levanta las rodillas. Dura hasta 5 meses.

- Reflejo de búsqueda: consiste en que al tocar su boca esta se abre buscando la zona correcta. Dura hasta el 3 mes.
- Reflejo natatorio: consiste a que el niño al percibir el agua, realiza movimientos natatorios. Dura hasta el 5 mes.
- Reflejo der Babinski o cutáneo-plantar: consiste en que al tocar algo con la planta del pie, este realiza una extensión plantar
- Reflejo de gateo: consiste en que el niño ante situación de peligro busca cuatro puntos de apoyo.
- Reflejo laberintico de enderezamiento: consiste en que al desplazar el cuerpo se tiende a tener la cabeza recta.” (Dimas, 2005)
- Las etapas de la motricidad son tomadas en cuenta desde el nacimiento donde el niño comienza su exploración hacia el mundo, conduciendo así su desarrollo motor y su estructura motriz. La motricidad va de la mano con lo neuronal, debido a que a cada acto o movimiento un reflejo. La maduración del niño corresponde a más reflejos y más capacidad neuronal que sea desarrollada.

Fases en la evolución de la Motricidad

“Desde el nacimiento hasta los 6 mes.

- Motricidad fundamentalmente refleja.
- Evolución del tono muscular.
- Comportamientos encaminados a la adquisición del orto estatismo.
- Inicio de la utilización rudimentaria de las extremidades superiores.
- Coordinaciones primitivas.

Desde los 6 meses a los 2 años.

- Desaparición o evolución de reflejos.
- Adquisición del orto estatismo y la marcha.
- Desarrollo de la aprensión e inicio de la manipulación.
- Desarrollo de conducta visuomotrices y de coordinación ojo mano.
- Inicio de los movimientos voluntarios.

De los 2 a los 6 años.

- Desarrollo de las habilidades motrices básicas o movimientos fundamentales: marcha, carrera, salto, lanzamiento, recepción, golpeo, pateo/flotación.
- Desarrollo del equilibrio dinámico e inicio del equilibrio estático.
- Evolución de la manipulación hacia la conducta motriz fina.
- Inicio de la preferencia lateral.
- Inicio del conocimiento corporal.

De los 6 años a la adolescencia

- Consolidación de las habilidades motrices básicas, perfeccionamiento y aplicación a otros aprendizajes motores.
- Mejora el rendimiento motor en tareas de fuerza, velocidad, resistencia, agilidad, equilibrio y motricidad fina.
- Identificación y afianzamiento de la preferencia lateral.
- Conocimiento y percepción del conocimiento corporal.
- Manifestación diferenciada de las capacidades físicas: en el propio individuo, entre individuos y por sexos.
- Desarrollo de los procesos perceptivo-cognoscitivos implicados en las tareas motrices- inteligencia motriz (tiempo de reacción toma de decisiones, atención, memoria, discriminación perceptiva, creatividad, etc).
- Especialización motriz (más en los varones).
- Aumento cuantitativo y cualitativo de las destrezas motrices en relación con la práctica.” (Dimas, 2005)

Las fases de la evolución de la motricidad están enmarcadas de acuerdo al crecimiento del niño donde a cada edad van desarrollando diferentes posturas o habilidades, iniciando desde el fortalecimiento muscular hasta llegar a la consolidación de habilidades motrices básicas, que lo llevarán durante toda la vida.

Habilidad

La definición de la habilidad como la capacidad adquirida por medio del aprendizaje, donde los resultados previstos se producen de acuerdo, a la frecuencia con el mínimo de derroche de tiempo de energía o de ambas cosas, en los cuales se comprende como la capacidad de desarrollar destrezas y habilidades por parte de los estudiantes.

De acuerdo al campo de la educación Física tal como lo manifiesta Generelo Lapetra las habilidades y destrezas motrices básicas se basan en el análisis y la evolución del concepto de Habilidad, que se refieren a la capacidad que adquiere el individuo para realizar acciones motrices desarrolladas con un mínimo de gasto de energía y de tiempo logrando el objetivo esperado como competencia del ser humano.

La relación capacidad y habilidad es producir resultados previstos con el máximo de certeza y frecuentemente con el mínimo despilfarro de tiempo y energía en donde es importante precisar que desde estos referentes, las habilidades trasciende el movimiento como una simple acción, que van dirigidas a la consecución de un objetivo. (Guía curricular para la educación Física, 2008)

Lo que implica una dirección y orientación de las acciones motrices con un sentido y una intención determinadas, es decir el aprendizaje de las habilidades se interpretan por las exigencias que van representando una o varias acciones motrices de acuerdo a la situación motriz y la toma de decisiones implicadas en los procesos de aprendizaje.

De acuerdo a los elementos teóricos presentados y basados en la fundamentación de conceptos como el de “Contreras” que plantea que la habilidad motriz sugiere la adquisición de una competencia de tipo motriz, que se va originando desde el aprendizaje, en donde su tendencia se define con ciertas características de eficacia, flexibilidad y adaptabilidad, en las que los individuos se desarrollan en las actividades motrices.

El aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades como proceso de desarrollo.

La adquisición de patrones motoras se van adquiriendo en los primeros años de vida y se constituyen como las formas fundamentales de la motricidad en el ser humano, permanente es te tipo de patrones conduce al desarrollo de habilidades que se constituyen, como secuencias de movimientos con alto grado de orden y precisión en movimientos automatizados, que por su disponibilidad inmediata en cualquier momento permiten favorecer y facilitar el dominio motriz del medio , como la condición primaria para la conquista de la autonomía por parte de los niña/os y adolescentes.

Los procesos educativos y de interacción social son altamente determinados por un contexto social y cultural que constituyen una base indispensable para el aprendizaje de habilidades propias del medio laboral que el individuo realiza, así como el aprendizaje de las habilidades específicas, como los gestos deportivos, la danza, el mimo y los movimientos artísticos, debe adquirir durante las etapas de desarrollo de la vida para continuar su proceso de crecimiento, maduración, adaptación socialización y el dominio de la automatización de dichas habilidades específicas para lograr el dominio específico del medio. (Guía curricular para la educación Física, 2008)

La habilidad y su Importancia

El perfeccionamiento de la motricidad básica es importante, ya que por medio de la práctica repetida, variada y sistemática de las habilidades se configura y se construye el aprendizaje de las habilidades específicas y especialidades con fundamentos y componentes esenciales del desarrollo de dichas habilidades en el ser humano.

Según Sánchez Bañuelos el desarrollo de las habilidades básicas se presentan en el momento en que los niños van demostrando una habilidad perceptiva operativa a niveles básicos, una suficiente familiarización e idea definida sobre la función de

las mismas, el desarrollo de estas características que presenta el niño desde su primera etapa de formación en la que adquiere las condiciones de explorar y conocer su cuerpo a través del movimiento donde empieza afianzar los procesos de adquisición del aprendizaje y del desarrollo de esquemas motrices básicos y del perfeccionamiento de habilidades básicas. (Sánchez, 1986)

Las habilidades motrices específicas cumplen una complejidad que se aprenden a desarrollar atendiendo criterios de certeza, gasto de energía, eficiencia, flexibilidad y adaptabilidad, en condiciones determinadas, dónde vayan respondiendo a objetivos claramente definidos y que vayan adquiriendo según el desarrollo el perfeccionamiento y la combinación de habilidades y destrezas básicas. (Sánchez, 1986)

Valor Educativo

La estructura didáctica de las habilidades y destrezas motrices son el desarrollo de los contenidos de la Educación Física, creados a través de las habilidades y destrezas motoras, en el cual el niño va adquiriendo conciencia de sus posibilidades de acción, de su formación física y del tratamiento de sus capacidades, perceptivas y motrices que se van dirigiendo por medio de la práctica, la experiencia, la vivencia y el medio donde se desarrolla, estos conceptos pueden ser aprendidos y aplicarlos mediante procedimientos y actitudes. (Sánchez, 1986)

La variedad de acciones, situaciones y experiencias motrices es fundamental en el desarrollo de la capacitación sobre la percepción motriz, así como el tratamiento de los contenidos conceptuales, procedimentales que ayudan al aprendizaje de habilidades básicas como por ejemplo el lanzamiento y recepción con pelotas u objetos de variados tamaños y texturas, además por medio de juegos que motiven alcanzar actitudes positivas en los niños y en las niñas para la práctica. (Sánchez, 1986)

Habilidades motrices

Constituyen la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo gasto de tiempo, de energía o de ambas. (Ministerio de educación del Ecuador, 2016)

Habilidades motrices en los años escolares

La enseñanza de las habilidades y destrezas motrices se preparan en la primaria, para luego enseñarlas en el colegio. Las habilidades específicas se enseñan al finalizar la etapa de la primaria y a continuación del inicio de la secundaria. El conglomerado de actividades que se destacan en estas edades no concierne aquellas básicas o específicas, en varios casos estas actividades son habilidades básicas encaminadas a la coordinación motriz como base del aprendizaje. (Lucea, 1999).

La habilidad o destreza motriz

Según los conocimientos tradicionales sobre el aprendizaje, se atribuye a diferentes significados la habilidad y destreza en los conceptos son los mismos, habilidad es la capacidad adquirida por el aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de acierto y frecuentemente con un mínimo de valía en tiempo y energía. La concepción que define **la habilidad motriz** formula como el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado, en cambio **la destreza motriz** se deriva del concepto de la eficiencia de la habilidad determinada del ser humano, la destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje. (Lucea, 1999).

Cuando el estudiante consigue una habilidad en cuestión se puede decir que el alumno es hábil en tal cosa, como por ejemplo la habilidad del pase y la recepción del balón, de tal manera que cuando se realiza la actividad y se haya conseguido la habilidad en diferentes niveles o grados en la calidad de ejecución, está capacidad o competencia denominada como la

adquisición de la destreza, que puede ser valorada en función de parámetros diferentes y en función de las capacidades innatas y las adquiridas por el aprendizaje. (Lucea, 1999)

Si la destreza es innata en el individuo y tiene un componente adquirido por el aprendizaje, se habla de destreza y habilidad como elementos adquiridos del proceso de enseñanza y aprendizaje, enseñanza en el aula, aprendizaje en el proceso de desarrollo de la vida, en resumen las habilidades motrices son capacidades adquiridas por el aprendizaje que se pueden expresar en conductas determinadas en cualquier momento en la que pueden ser requeridas con un mayor o menor grado de destreza. (Lucea, 1999)

La tarea motriz como base del aprendizaje de las habilidades y destrezas

En muchas ocasiones es posible confundir los términos tarea, habilidad, destreza o actividad motriz que se utilizan de forma indistinta para referirse en ocasiones con la misma idea, pero que en realidad cada uno de estos términos representan un concepto distinto y designa aspectos concretos y diferentes de la motricidad, en la cual es necesario clarificar y tener una idea de cada uno de los conceptos. (Lucea, 1999).

Se puede entender como tarea motriz como la concreción máxima del currículo o los contenidos de enseñanza, en la consecución de cualquier habilidad básica o específica y en general de cualquier acción motriz, necesariamente se necesita conocer la estructura de las tareas, a nivel corporal como funcional es decir su estructura y naturaleza.

Las tareas deben ser clasificadas como un medio para llegar a la solución de problemas concretos y nunca como un fin en sí mismo, para la solución de problemas concretos. También hay que definir que la tarea motriz no es igual a ejercicio más bien la tarea tiene una connotación didáctica, es decir el trabajo motriz a realizar para alcanzar un objetivo y las condiciones en que se deben proponer. El resultado de la realización de las tareas motrices

para desarrollar habilidades concretas se da como efecto de una habilidad que se realiza para lograr objetivos de la tarea y en función de las condiciones planteadas en la propia tarea. (Lucea, 1999)

La realización y práctica de tareas se producen dos tipos de actividad una interna y externa, la condición interna hace referencia a los procesos psicológicos que desarrolla para conseguir la tarea, constituir el aprendizaje y mejorar el desarrollo de las habilidades motrices, mientras la condición externa es la conducta motriz desarrollada por el sujeto y que se observa desde el exterior, estas dos condiciones son responsables de la modificación de la conducta, de la adaptación y del establecimiento de relaciones entre el aprendizaje y las habilidades motrices. (Lucea, 1999)

Eficacia, eficiencia y efectividad aplicadas a las habilidades y destrezas motrices.

El aprendizaje de habilidades motrices también tiene los conceptos de eficacia y eficiencia conjuntamente con lo de efectividad, los tres conceptos relacionados con el aprendizaje de las habilidades, tienen una gran importancia de la educación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La eficacia se la entiende como el grado de consecución, de los objetivos propuestos es decir la relación, ente lo que ha hecho y lo que se pretende hacer, por ejemplo una gimnasta es efectiva en la ejecución en el movimiento, si consigue se ajuste en gran medida a los requerimientos reglamentarios.

La efectividad se refiere al grado de la consecución de una habilidad, que más se acerca al punto de máxima calidad y el porcentaje de logros de efectividad es decir lo logrado y conseguido.

En los planteamientos didácticos son utilizados en la enseñanza y el aprendizaje de habilidades y destrezas, para adecuar en la acción didáctica en función de los resultados que se vayan produciendo continuamente, así por ejemplo si observamos que después de un tiempo la mayoría de

estudiantes no son capaces de realizar las habilidades propuestas es un indicador de que el planteamiento didáctico no fue eficaz y que hay algún elemento que falla y se debe proceder a su corrección. (Lucea, 1999)

Habilidades y destrezas motrices efectivas

Se derivan de la realización de un esquema o de la combinación de varios de ellos, se consigue a partir del trabajo de diferentes tareas logrando la automatización con la repetición y la variación cuantitativa y cualitativa relacionados en la cantidad y la calidad de movimiento que contribuye en la base motriz del individuo. (Lucea, 1999)

Estas habilidades tienen una estructura jerárquica de conductas que se deriven a estructuras motrices, con el principio didáctico que mientras más grande y rico es el repertorio de habilidades motrices, donde más diferenciadas están las habilidades específicas que se pueden desarrollar después correctamente. (Lucea, 1999)

Las habilidades motrices básicas son aquellas que se caracterizan por su especificidad que no corresponde a modelos concretos conocidos, sino más bien se logran por simple improvisación o conductismo. Mientras que las habilidades específicas se caracterizan por la consecución de metas concretas, conocidas y bien determinadas.

Diferencias entre habilidades y destrezas motrices y específicas.

La diferencia entre uno y otro tipo de habilidades se pueden analizar a partir de los objetivos que unas y otras pretenden de la edad, las características que inciden de acuerdo a la edad y la formación del estudiante, así como la diferenciación de los objetivos.

Las habilidades básicas persiguen la creación de una amplia base motriz inespecífica en el individuo, que contribuye a aprendizajes posteriores a satisfacer todas las necesidades que incidan en una mayor calidad de vida.

Las habilidades específicas en cambio persiguen la consecución de formas de movimientos, técnicas, maneras de proceder que se encaminan a la eficiencia, eficacia y efectividad de una determinada actividad física, que se da en el rendimiento físico – deportivo. (Lucea, 1999)

La principal diferencia se determina en que las habilidades básicas se presentan globalmente y siguen un planteamiento que estimula al alumno a la realización de sus propias producciones y las habilidades específicas se realizan por medio de la metodología que se acostumbra a seguir su fundamentación en planteamientos analíticos y la reproducción de modelos. (Lucea, 1999).

Habilidad motriz básica

Considera toda una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Estas habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjunta y yuxtapuestamente. (Ministerio de educación del Ecuador, 2016).

Habilidades Motoras Básicas.

El desarrollo motor como parte del sistema de desarrollo humano, dentro del desarrollo humano, es el cambio que el ser humano sufre a lo largo de su existencia, mediante un proceso de adaptación del organismo con su medio.

Mientras el desarrollo motor los cambios producidos, con el tiempo en la conducta motora, que reflejan la interacción del organismo humano con el medio, el desarrollo motor humano es una ciencia que está en evolución y que por sí sola parece muy interesante, y que su estudio los cuales tienden

a favorecer una mayor comprensión, de los procesos evolutivos e involutivos, este conocimiento y precaución permite una generalización, el estudio del desarrollo motor tiene mucha importancia, dentro del ámbito de la Educación Física y del deporte. (Instituto Nacional de Educación Física, 2008).

El desarrollo motor se refiere al desarrollo y la evolución de la capacidad de movimiento, dentro de las habilidades motrices depende de la maduración neurológica y se da por fases; como la del automatismo, receptiva y de experimentación y adquisición de conocimiento:

En la fase del automatismo, se da en los primeros meses de nacido y sus acciones son reflejas. (Rubio, 2009).

- En la fase receptiva ya en el segundo trimestre de vida y va con el perfeccionamiento de los sentidos, las acciones ya son voluntarias, pero predomina la observación a través de todo lo que le rodea al niño.
- En la fase de experimentación y adquisición de conocimientos, que inicia en los primeros meses y continua o se extiende a lo largo de la vida, las habilidades motrices se utilizan como medio para adquirir conocimiento.

Además de fundamentarse en dos leyes que ejercen el desarrollo de la motricidad.

Ley céfalo Caudal.

Es el control de las distintas partes del cuerpo como el cuello, tronco, brazos y piernas que se encuentran más cercanas a la cabeza.

Ley próximo –distal.

Controla las partes más cercanas del eje corporal y después las más alejadas, por ejemplo en el caso del brazo se controlara antes el hombro, luego el codo, la muñeca y por último los dedos, en sucesión.

De acuerdo a diferentes autores se ha expuesto y desarrollados algunas teorías sobre teorías de logros de la motricidad, como el control voluntario de los movimientos en la primera semana de vida del bebe, cuyos movimientos se controlan por reflejos, pero a los dos meses de edad las acciones son voluntarias. (Rubio, 2009).

Así mismo el control del cuello y la cabeza, obedeciendo a la ley céfalo caudal, el control inicia por los músculos del cuello y la cabeza, al mes la cabeza aún se encuentra inestable cuando se le sostiene en brazos, a partir de los dos meses aproximadamente, comienza a levantar la cabeza estando boca abajo, De este modo él bebe empieza a ver las cosas desde otro ángulo o perspectiva. A los seis meses adquiere un control estable del cuello y cabeza cuando se sientan. En esta posición ya puede explorar visualmente en todas direcciones, ahí es el momento de proporcionar al niño una estimulación suficiente, cambiando su entorno con frecuencia sentándolo en distintas habitaciones o sacándolo a pasear por diferentes lugares. De la misma forma la habilidad para rodar hasta los tres meses o cuatro meses donde consiguen dar una vuelta completa, aun rudimentariamente, considerando que es la primera de desplazamiento autónomo en el niño/a, en donde se estimula esa nueva capacidad de movimiento dejándolos en el suelo.

Sus manos tienen adquieren la capacidad de agarrar objetos que es principio del acto del reflejo, luego de dos meses desaparece el reflejo para a los tres meses comenzar a sostener objetos voluntariamente durante poco tiempo, y se entretienen con sus propias manos, ya entre los cuatro y seis meses ya sostienen objetos en mayor tiempo, empiezan a tocarse las piernas y ya estiran las manos para alcanzar lo que les llama la atención, cambian los objetos que tienen en sus mano de la una a la otra mano, a los ocho meses ya se coordinan ojos y manos, comienza a perfeccionar agarrando objetos pequeños, aplaudir y agitar sus manos el niño, nueve meses un año son capaces de utilizar pinzas, sus dedos índice y pulgar, pueden meter objetos en cajas pasar páginas, entre los quince meses

construyen juegos como torres con cubos, , usan la cuchara y garabatean con un lápiz, a los dos años ya ojean libros, ya a los tres años el niño/a adquieren otras habilidades que logra el niño como el uso de tijeras, ensartar cuentas en un hilo, jugar con la pelota con mayor habilidad. (Rubio, 2009)

El desarrollo motor grueso implica mejorar las habilidades utilizando los músculos largos de las extremidades, tales como correr , saltar, arrojar, brincar y andar en bicicleta promueven el desarrollo motor grueso, mejorando la condición y el control corporal en el desarrollo del niño conforme va creciendo y adquiriendo nuevas habilidades. (Rubio, 2009).

Habilidades motrices Básicas.

Las habilidades motrices básicas son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices, que surgen en la evolución humana de los moldes motrices, se apoyan en su desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo motrices, evolucionando con ellos.

Las habilidades motrices básicas se consideran como comportamientos motores fundamentales que evolucionan a partir de los patrones motrices elementales. Las características de las habilidades motrices Básicas, que son comunes en todos los individuos, decisivas para el desarrollo motriz del ser humano y es el fundamento de todos los aprendizajes motores posteriores. (Bascon, 2010).

Habilidades clasificación importancia valor educativo.

Existen diferentes clasificaciones de habilidades motrices básicas que se agrupan en dos categorías básicas:

Locomotorices

Movimientos que implican en el manejo del propio cuerpo como son los desplazamientos, giros y saltos.

Manipulativas

Movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos como lanzamientos y recepciones.

Por ejemplo locomotrices, los desplazamientos se consideran como la habilidad básica más importante por ser el sustento de mayoría de habilidades, a través del desplazamiento el niño toma contacto explora y aprende en el medio que lo rodea, desarrollando sus capacidades perceptivo – motrices, desde la percepción corporal, estructuración espacio –temporal, equilibrio y coordinación al tiempo en que van mejorando y perfeccionando sus patrones de movimientos. (Bascon, 2010).

Los desplazamientos según el grado de participación se pueden dividir en:

Activos.

son responsables absolutos directos de los cambios de nuestro cuerpo en el espacio aquellos en el que el individuo, es el máximo responsable de sus cambios de posición en el espacio y de las condiciones de desplazamiento, y de acuerdo a los desplazamientos activos entendiendo su eficacia se dividen en:

Eficaces: El sujeto es más apto para para el desarrollo para cualquier otro tipo de tarea motriz incluyen: la marcha, la carrera y el salto y que son de mayor interés en la educación física.

Menos eficaces: Donde el individuo se encuentra menos apto para realizar otras tareas motrices simultaneas o posteriores, viene dada por la ineficacia por ejemplo en la baja velocidad de los desplazamientos o una mala puesta en movimiento.

Pasivos.

El individuo no es mayoritariamente responsable de sus cambios de posición en el espacio, ni de las condiciones de desplazamiento, son formas en los que solo el individuo no produce el desplazamiento.

Habilidades Locomotoras:

Marchar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.

Habilidades No Locomotoras:

Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancear, inclinar, estirar, doblar, girar, retroceder, empujar, levantar, traccionar, colgarse, equilibrar, etc.

Habilidades de proyección - recepción:

Se caracteriza por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc. (Guía Curricular para la Educación Física, 2008)

Habilidades Locomotoras:

Marcha:

Es una manera natural de locomoción vertical. Su modelo motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. Esta es de alto significado para el niño, en su desarrollo ya que además de su conducta instintiva requiere de intencionalidad para su completa realización.

Correr

Es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea". Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad.

Wickstrom el factor distintivo de la acción de correr es una fase en la que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las dos piernas.

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

Correr no es más que una serie saltos consecutivos, coordinados, con gran equilibrio, a distintas velocidades (baja, media, alta, máxima), en los que cambia la amplitud del movimiento y sus patrones característicos dependiendo de la velocidad.

Saltar

Es una habilidad motora en la que el cuerpo se despega del piso debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complejas modificaciones de la marcha y carrera, iniciando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación.

La capacidad física necesaria para saltar se logra al desarrollar la habilidad de correr. Sin dudar lo el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

Una vez dominado el salto aparecen las variaciones de este, las cuales son practicadas de forma natural como por ejemplo: galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, trepar, subir, bajar, etc.

Habilidades no locomotoras

Equilibrio

Es la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad. Elementos como la base, altura del centro de gravedad, número de apoyos, elevación sobre el suelo, estabilidad de la propia base, dinamismo del ejercicio, etc., pueden variar la dificultad de las tareas equilibradoras.

El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del SNC (Sistema Nervioso Central). Podemos hablar de dos tipos de equilibrio: Dinámico y Estático. El primero supone la adopción de una posición inicial de partida, generalmente la posición de pie, de unas posturas intermedias, consecutivas y cambiantes, perfectamente coordinadas en el tiempo y en el espacio hasta la terminación de la acción en una posición final, está ligado generalmente a gestos, movimientos de miembros, marcha, carrera, salto, etc. El segundo es obra del tono postural y resulta de una contracción muscular sostenida o tono muscular que hace posible el mantenimiento de la postura erecta. (Suárez, 2012)

Habilidades de Proyección / Recepción

Lanzar:

El desarrollo de la habilidad de lanzamiento ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el

momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños.

Atrapar:

Como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para detener y controlar una balón u objeto aéreo. El modelo de la forma madura de esta habilidad es la recepción con las manos. En este caso, cuando otras partes del cuerpo se emplean junto con las manos, la acción se convertiría en una forma de parar.

Golpear:

Es la acción de balancear los brazos y pegar a un objeto. Las habilidades de golpear se llevan a cabo en diversos planos y muy distintas circunstancias: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie, con un bate, con una raqueta, con un palo de golf, con un palo de hockey.

Patear un balón:

Dar una patada es una forma única de golpear, en la que se utiliza el pie para dar fuerza a una pelota. Es la habilidad que requiere del niño el equilibrio sobre un apoyo necesario para dejar una pierna liberada para golpear. Esta habilidad mejora cuando el niño progresa en la participación de las extremidades superiores, el balanceo de la pierna de golpeo y el equilibrio sobre el apoyo.

F Caminero - Revista digital, 2006 en su Artículo Científico Sobre Marco Teórico de la Coordinación motriz manifiesta que el juego como el fútbol, básquet y otros permite un trabajo sistémico pues a la par interactúan varias partes del cuerpo, consiguiendo con ello un óptimo desarrollo psicomotriz.

En lo personal estas habilidades son importantísimas ya que los docentes de la educación física son los encargados de ejercitar este aspecto motor

de los niños. Los posibles errores en su enseñanza se apreciarán en edades futuras, de ahí la importancia del trabajo adecuadamente, desarrollando las habilidades de manera integral y multilateralmente durante la educación primaria y en segundo ciclo básico.

2.5.- HIPÓTESIS

Los juegos recreativos contribuyen al desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable independiente: Los juegos recreativos

Variable dependiente: Habilidades Motoras Básicas

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque Investigativo

El enfoque de la presente investigación es Cuali-cuantitativo.

Cuantitativo por que la información recopilada se sometió al análisis estadístico lo cual se obtuvo resultados para alcanzar los objetivos planteados, y el análisis e interpretación a través de cuadros estadísticos.

Cualitativo porque se aplicó encuestas, se valoró los resultados para asegurar la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas.

3.2. Modalidad de la Investigación.

Este trabajo se realizó por medio de la investigación de Campo y Bibliográfica.

Investigación Bibliográfica

Es Bibliográfica, porque se obtuvo información documental, lo cual fue analizado, sintetizado, ampliado y comparado diferentes puntos de vista de varios autores, de libros, textos, folletos, revistas e internet actualizados, todo esto relacionados con el tema de investigación.

Investigación de Campo

La investigación es de campo ya que la investigación se realizará en el lugar donde se encuentra el problema de investigación es decir en la Escuela Básica Rebeca Jarrín ; esto permitirá obtener información de tipo primaria mediante la aplicación de encuestas mismas que son necesaria para la comprobación de la hipótesis planteada en la investigación.

3.3. NIVELES DE INVESTIGACIÓN

Exploratorio

En un primer momento la investigación tuvo un nivel exploratorio ya que se empezó a analizar el problema de estudio la no utilización de los juegos recreativos de una manera muy general poco profunda como también analizando la variable dependiente el desarrollo de las habilidades motoras.

Descriptivo

La presente investigación es descriptiva por que analiza de manera profunda y científica las causas y efectos del problema de investigación tratando en todo momento de describir el comportamiento tanto de la variable Juegos recreativos como de la variable dependiente desarrollo de habilidades motoras en base a información recabada de fuentes primarias y secundarias.

Correlacional

Es correlacional porque permite verifica por medio de métodos estadísticos como el Chi cuadrado los niveles de correlación entre la variable independiente los juegos recreativos y la variable dependiente habilidades Motrices Básicas para así determinar la aceptación ya sea de la hipótesis nula o de la hipótesis alternativa.

3.4.- POBLACIÓN

La población está compuesta por 108 niños de 3º año

31 profesores la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

3.5 MUESTRA

Si bien es cierta la teoría estadística manifiesta que partir de 70 a 80 personas se puede sacar una muestra, se tomó la decisión de trabajar con toda la población en razón que la cantidad es manejable y nos permitirá obtener información válida y veras de todos los estudiantes del Tercer año de Educación Básica.

En lo referente a los docentes se trabajará con toda la población que es de 31 profesores de toda la escuela.

CUADRO No. 1: Población y muestra

FUENTE: Investigador

PROFESORES	NIÑOS	NIÑAS	EDAD
Varones= 8	Tercero A =15	Tercero A =13	7,8,9 años
Mujeres= 23	Tercero B= 14	Tercero B= 14	7,8,9 años
	Tercero C= 12	Tercero C= 12	7,8,9 años
	Tercero D= 14	Tercero D= 14	7,8,9 años
TOTAL 31	55	53	

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

3.4.- Operacionalización de las Variables.

Variable independiente: Los Juegos Recreativos

CUADRO No. 2: Variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Actividad lúdica donde intervienen uno o más participantes, su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores, pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental-físico y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.	Actividad Lúdica Estímulo mental físico	Diversión. Entretenimiento. Inteligencia emocional. Motivación.	¿Le gusta realizar juegos recreativos de entretenimiento y diversión? ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes? ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

	habilidades prácticas	Destrezas Capacidades Formación integral	¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños? ¿Los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral?	
--	-----------------------	--	---	--

FUENTE: la investigación

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

3.5.-Variable dependiente: Habilidades Motoras Básicas

CUADRO No. 3: Variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Es una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar.</p>	<p>Acciones Motrices</p> <p>Evolución humana</p>	<p>Psicomotriz.</p> <p>Afectivo</p> <p>Física</p> <p>Intelectual</p>	<p>¿Con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz?</p> <p>¿Los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir?</p> <p>¿Considera usted que las habilidades motoras básicas que se enseñaban antes, en la actualidad tiene que desarrollarse de mejor manera?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario</p>

		Cognitivo Sensorial-motor	¿Cree usted que Por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante?	
--	--	------------------------------	---	--

FUENTE: La investigación.

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

3.6.- Recopilación de la Información

Se lo realizó manejando encuestas con su instrumento el cuestionario, aplicadas a los niños de 7-9 años de la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín , depurando los datos para que nos arroje una investigación de calidad y precisa.

CUADRO No. 4: Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Cumplir los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y Profesores de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Procesos de desarrollo de habilidades motoras básicas
4.- ¿Quién? O ¿Quiénes?	El investigador y personal docente
5.- ¿Cuándo?	Mayo-2016 - Junio – 2016
6.- ¿Dónde?	Escuela Rebeca Jarrín de Cayambe
7.- ¿Cuántas veces?	Se la realizó una sola vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	La observación, encuestas y la entrevista.
9.- ¿Con que?	Cuestionario estructurado.
10.- ¿En qué situación?	En espacios libres.

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Pilicita

3.7 Plan para el procesamiento de la Información.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables, etc.
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

3.8.- Plan de procesamiento de información

- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis reajuste de información
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Representación gráfica.
- Análisis e interpretación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. PROCEDIMIENTO

Las encuestas con preguntas cerradas se aplicó a 31 docentes y 108 estudiantes del tercer año de Educación Básica cuales resultados fueron tabulados, graficados, analizados e interpretados y cuyos resultados se presentan a continuación:

Se realizó el resumen porcentual general de la incidencia de la variable independiente sobre la variable dependiente con su respectivo gráfico e interpretación de resultados por parte del investigador

4.2. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

4.2.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Pregunta 1.- ¿Le gusta realizar juegos recreativos de entretenimiento y diversión?

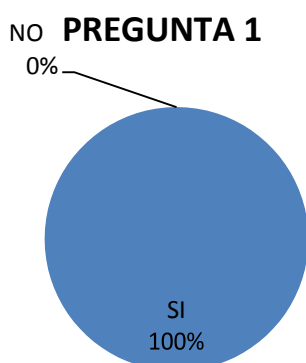
Tabla N-1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	31	100%
NO	0	0 %
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-1



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

Análisis: Los treinta y uno encuestados representados por el 100%, responde que si le gusta realizar juegos recreativos en la escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Interpretación: La totalidad de los docentes manifiestan que les gusta realizar juegos recreativos por lo que se deduce que es necesario implementar de mejor manera los juegos recreativos en la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Pregunta 2.- ¿Los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral?

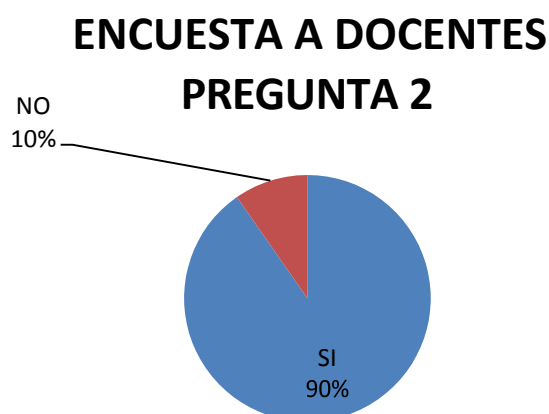
Tabla N-2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	28	90%
NO	3	10%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-2



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los docentes que corresponde al 90% indican que los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral de los niños y niñas de la institución, los tres restantes señalan que no lo que equivale al 10%

Interpretación: La mayoría de docentes manifiestan que Los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral de los alumnos de tercer año de educación básica lo que influye en las habilidades motoras básicas.

Pregunta 3.- ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?

Tabla N-3

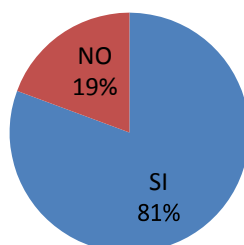
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	25	81%
NO	6	19%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-3

**ENCUESTA A DOCENTES
PREGUNTA 3**



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los veinte y cinco encuestados que corresponde al 81%, responde que si es necesario la práctica de los juegos recreativos que propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes.

Interpretación: Casi en la totalidad de los docentes manifiestan que los juegos recreativos propenden al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes tercer año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe, por ser la parte lúdica la mejor manera de incentivar al estudiante.

Pregunta 4.- ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?

Tabla N-4

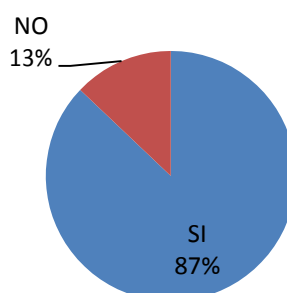
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	27	87%
NO	4	13%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-4

**ENCUESTA A DOCENTES
PREGUNTA 4**



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los docentes que corresponde al 87% indican que creen que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes, los cuatro señalan que no lo que equivale al 13%.

Interpretación: La mayoría de docentes manifiestan que creen que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional y propende el mejoramiento del aspecto educativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Pregunta 5.-. ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños?

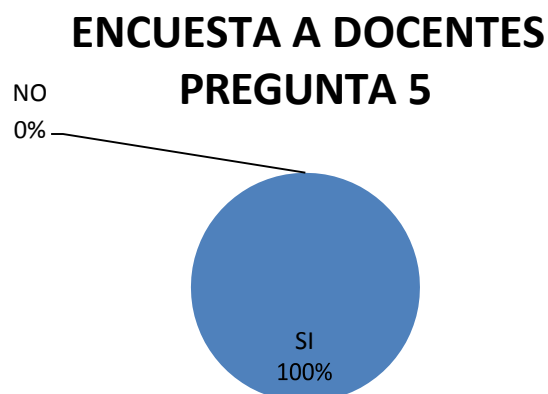
Tabla N-5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	31	100%
NO	0	0%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-5



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los treinta y uno encuestados responde que si consideran que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños de Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Interpretación: La totalidad de los docentes manifiestan que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños/as por lo que se deduce que es de suma importancia para la aplicación de la enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir?

Tabla N-6

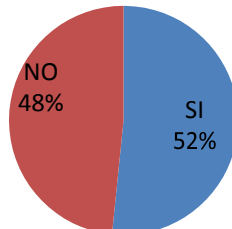
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	16	52%
NO	15	48%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-6

**ENCUESTA A DOCENTES
PREGUNTA 6**



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los docentes que corresponde a el 52% indica que los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir, los quince señalan que no lo que equivale al 48%.

Interpretación: La mayoría de docentes manifiestan que los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir especialmente en los estudiantes de Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Pregunta 7.- ¿Con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz?

Tabla N-7

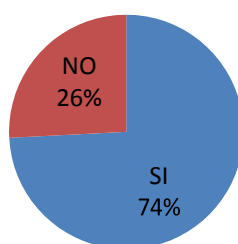
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	23	74%
NO	8	26%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-7

ENCUESTA A DOCENTES PREGUNTA 7



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los veinte y tres encuestados que corresponden al 74%, responde que si con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollando un aspecto afectivo y Psicomotriz.

Interpretación: La totalidad de los docentes manifiestan que los juegos con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz lo que es de vital importancia para el desempeño y rendimiento de los alumnos Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Pregunta 8.- ¿Considera usted que las habilidades motoras básicas que se enseñaba antes, en la actualidad tiene que desarrollarse de mejor manera?

Tabla N-8

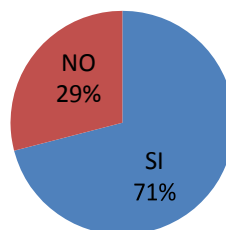
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	22	71%
NO	9	29%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-8

ENCUESTA A DOCENTES PREGUNTA 8



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los docentes que corresponde al 71% indican que considera que las habilidades motoras básicas que mantenían nuestros antepasados, en la actualidad tienen que desarrollarse de mejor manera. , los ocho señalan que no lo que equivale al 29%.

Interpretación: La mayoría de docentes manifiestan que considera que las habilidades motoras básicas que mantenían nuestros antepasados, en la actualidad tienen que desarrollarse de mejor manera por lo que se debe innovar, actualizarse en cuanto a los juegos recreativos.

Pregunta 9. ¿Cree usted que Por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante?

Tabla N-9

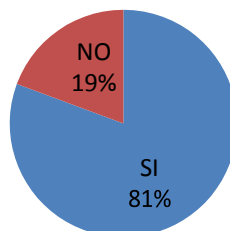
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	25	81%
NO	6	19%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-9

ENCUESTA A DOCENTES PREGUNTA 9



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los veinte y cinco encuestados que corresponden al 81% responde que por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante.

Interpretación: La totalidad de los docentes manifiestan que por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante por lo que se deduce que es necesario aplicar en los estudiantes los juegos recreativos.

10.- ¿Con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas?

Tabla N-10

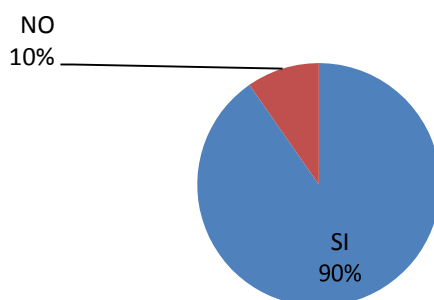
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	28	90%
NO	3	10%
TOTAL	31	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-10

**ENCUESTA A DOCENTES
PREGUNTA 10**



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Los veinte y ocho docentes que corresponde al 90% indican que con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas, los tres señalan que no lo que equivale al 10%.

Interpretación: La mayoría de docentes manifiestan que con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas por lo que se ve pertinente ejecutar los juegos recreativos en los estudiantes de tercer año Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

4.2.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

OBJETIVO: Recabar información para realizar la investigación sobre los estudiantes del tercer año en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
	SI	NO
1. ¿Le gusta realizar juegos recreativos?	31	0
2. ¿Los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral?	28	3
3. ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?	25	6
4. ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?	27	4
5. ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños?	31	0
6. ¿Los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir?	16	15
7. ¿Con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz?	23	8
8. ¿Considera usted que las habilidades motoras básicas que mantenían nuestros antepasados, en la actualidad tiene que desarrollarse de mejor manera?	22	9
9. ¿Cree usted que Por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante?	25	6
10. ¿Con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas?	28	3

CUADRO No. 5 ENCUESTAS A DOCENTES

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

4.2.3. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta. 1.- ¿Le gusta como realiza los juegos recreativos su Profesor?

Tabla.11

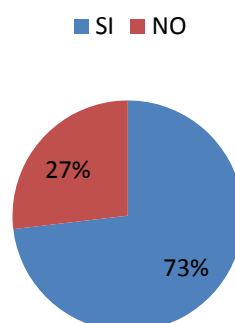
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	79	73%
NO	29	27%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-11

PREGUNTA 1



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: La mayor parte de la población (73%) nos da a conocer que les gusta como realiza los juegos recreativos su Profesor en educación física.

Interpretación: Por lo tanto se deduce que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe le gusta como realiza los juegos recreativos su Profesor en educación física por lo que es necesario mejorar los juegos recreativos para tener clases con creatividad.

Pregunta. 2.- ¿Participan con gusto los juegos recreativos?

Tabla.12

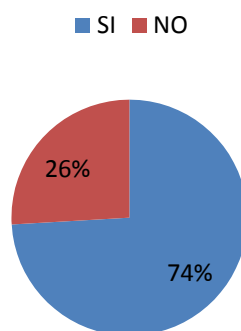
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	80	74%
NO	28	26%
TOTAL	108	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-12

PREGUNTA 2



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Según el resultado de las encuestas aplicadas el (26%) de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe no participan con gusto los juegos recreativos mientras que el (74%) manifiestan que si lo hacen con gusto.

Interpretación: Por lo tanto se induce que la tercera parte no participan con gusto los juegos recreativos por lo que no se planifica la clase para los juegos recreativos por lo que se ve necesaria la actualización con nuevos juegos recreativos y así mejorar las clases.

Pregunta. 3.- ¿En los juegos recreativos salen cansados?

Tabla.13

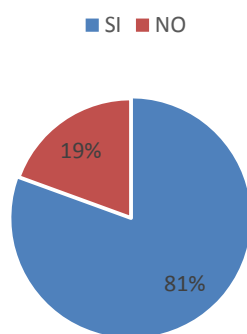
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	87	81%
NO	21	19%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-13

PREGUNTA 3



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: La mayor parte de la población (81%) nos da a conocer que en los juegos recreativos salen cansados por lo que es necesario buscar alternativas.

Interpretación: Por lo tanto se concluye que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe en los juegos recreativos salen cansados por lo cual se debe planificar los juegos recreativos con la realización de periodos bien estructurados.

Pregunta. 4.- ¿Los juegos recreativos ayudan a trabajar con sus compañeros?

Tabla.14

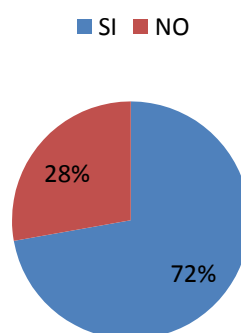
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	78	72%
NO	30	28%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-14

PREGUNTA 4



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Según el resultado de las encuestas aplicadas el 72% si y el 28% no ayudan a trabajar con sus compañeros en los juegos recreativos.

Interpretación: Por lo tanto se concluye que la mayoría de los los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe opina que los juegos recreativos ayudan a trabajar con sus compañeros y incentivan el trabajo en equipo y ayudan a mejorar las relaciones interpersonales.

Pregunta. 5.- ¿Pone en práctica lo que a Ud. le gusta en los juegos recreativos?

Tabla.15

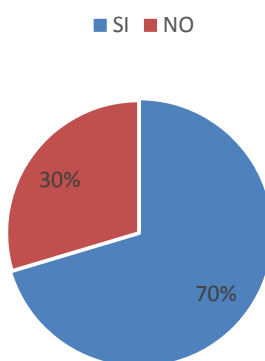
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	76	70%
NO	32	30%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-15

PREGUNTA 5



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: La mayor parte de la población (70%) nos da a conocer sobre la práctica en los juegos recreativos.

Interpretación: Por lo tanto se deduce que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe ponen en práctica los juegos recreativos porque les gusta retienen en su memoria y le aplican en sus casas o cualquier lugar lo que demuestra un terapia motivadora para el niño.

Pregunta. 6. ¿Tiene buenas relaciones con sus compañeros durante los juegos recreativos?

Tabla.16

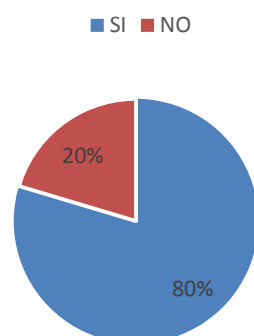
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	86	80%
NO	22	20%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-16

PREGUNTA 6



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Según el resultado de las encuestas aplicadas el (80%) tiene buenas relaciones con sus compañeros durante los juegos recreativos.

Interpretación: Por lo tanto se induce que la mayoría de los los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe tiene buenas relaciones con sus compañeros durante los juegos recreativos lo que ayudan a tener una mayor socialización en el grupo.

Pregunta. 7.- ¿Le gusta jugar en las clases de Educación Física?

Tabla.17

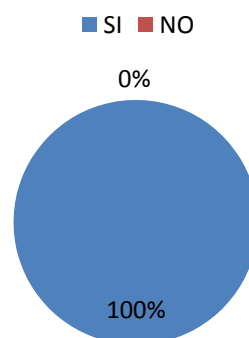
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	108	100%
NO	0	0%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-17

PREGUNTA 7



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: La mayor parte de la población (100%) nos da a conocer que le gusta jugar en las clases de Educación Física.

Interpretación: Por lo tanto se concluye que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe le gusta jugar en las clases de Educación Física por lo que ayuda en las habilidades motoras básicas de los niños y niñas.

Pregunta. 8.- ¿Practica en la casa los juegos recreativos que le enseñan en su escuela?

Tabla.18

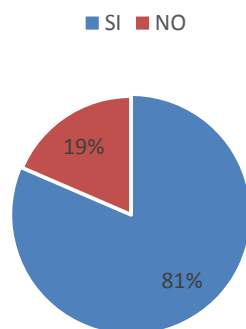
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	88	81%
NO	20	19%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-18

PREGUNTA 8



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Según el resultado de las encuestas aplicadas el (81 %) practica en la casa los juegos recreativos que le enseñan en su escuela.

Interpretación: Por lo tanto se deduce que la mitad de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe practica en la casa los juegos recreativos que le enseñan en su escuela lo que representa un gran avance el saber retener los juegos recreativos.

Pregunta. 9. ¿Su profesor hace varios juegos o repite los mismos?

Tabla.19

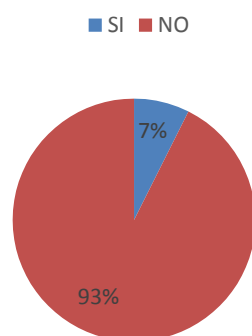
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	8	7%
NO	100	93%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-19

PREGUNTA 9



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: La mayor parte de la población (93%) nos da a conocer que el profesor que repite los mismos juegos recreativos.

Interpretación: Por lo tanto se concluye que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe indican que su profesor que repite los mismos juegos por lo que se ve necesario estar actualizado en los juegos recreativos.

Pregunta. 10.- ¿Les deja en libertad el profesor durante la práctica de los juegos recreativos?

Tabla.20

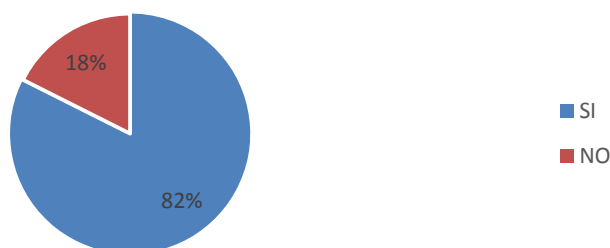
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	89	82%
NO	19	18%
TOTAL	108	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Gráfico N-20

PREGUNTA 10



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Lcdo. Carlos Pilicita

Análisis: Según el resultado de las encuestas aplicadas el (82 %) que les deja en libertad el profesor durante la práctica de los juegos recreativos.

Interpretación: Por lo tanto se induce que la mayor parte de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe se les deja en libertad durante la práctica de los juegos recreativos lo que permite una mayor creatividad y destrezas en las habilidades motoras básicas.

4.2.4. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TERCER AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO: Recabar información para realizar la investigación sobre los estudiantes del tercer año en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
	SI	NO
1. ¿Le gusta como realiza los juegos recreativos su Profesor?	79	29
2. ¿Participan con gusto los juegos recreativos?	80	28
3. ¿En los juegos recreativos salen cansados	87	21
4. ¿Los juegos recreativos ayudan a trabajar con sus compañeros?	108	0
5. ¿Pone en práctica lo que a Ud. le gusta en los juegos recreativos?	76	32
6. ¿Tiene buenas relaciones con sus compañeros durante los juegos recreativos?	86	22
7. ¿Le gusta jugar en las clases de Educación Física?	108	0
8. ¿Los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir?	88	20
9. ¿Con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz?	8	100
10. ¿Con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas?	89	19

CUADRO No. 6 ENCUESTAS ESTUDIANTES

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

“Los juegos recreativos contribuyen al desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.”

Variable Independiente

Los Juegos Recreativos

Variable Dependiente

Habilidades Motoras Básicas

4.3.1. Planteamiento de la Hipótesis

Ho: “Los juegos recreativos no incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

H1: “Los juegos recreativos incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.”

4.3.2. Selección del nivel de significación

Para la verificación de la Hipótesis se utilizó el nivel de $\alpha = 0.05$

4.3.3. Descripción de la población

Tomamos el total de 108 estudiantes de de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

4.3.4. Especificación del Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de tres filas por dos columnas con la aplicación de la siguiente fórmula estadística:

$$gl = (c-1) \times (f-1)$$

4.3.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que tiene tres filas y dos columnas, por lo tanto serán grados de libertad:

$$gl = (c-1) \times (f-1)$$

$$gl = (2-1) \times (3-1)$$

$$gl = 1 \times 2$$

$$gl = 2$$

Por lo tanto se cuenta con dos grados de libertad y con un nivel de significación 0.05

Entonces; si $Xt^2 \leq Xc^2$ se aceptará la H_0 , caso contrario se la rechazará.

$$5,99 \leq \chi^2 \text{ calculado}$$

4.3.6. Recolección de datos y cálculos estadísticos

4.3.6. Análisis de Variables

Frecuencias observadas

PREGUNTAS			SUBTOTAL
	SI	NO	
3.- ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?	25	6	31
4.- ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?	27	4	31
5.- ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños?	31	0	31
TOTAL	83	10	93

CUADRO N-7 FRECUENCIAS OBSERVADAS

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

Calculo de la Frecuencia Esperada (Fe)

(Total Si)(Sub total 31)

Fe= _____

Sumatoria Total

(83)(31)

Fe= _____

93

Fe Si= 27,67

(10)(31)

Fe= _____

93

Fe No= 3,33

Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS			SUBTOT AL
	SI	NO	
3.- ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?	27,67	3,33	31
4.- ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?	27,67	3,33	31
5.- ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños?	27,67	3,33	31
TOTAL	83	10	93

CUADRO N-8 FRECUENCIAS ESPERADAS

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

Cuadro CHI cuadrado

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
25	27.67	-2.67	7.13	2.67
6	3.33	2.67	7.13	2.14
27	27.67	-0.67	0.45	0.02
4	3.33	0.67	0.45	0.14
31	27.67	3.33	11.09	0.40
0	3.33	-3.33	11.09	3.33
93				8.70

CUADRO N-9 CHI CUADRADO

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

En donde:

O = Frecuencia Observada

E= Frecuencia Esperada

O-E = Frecuencia Observada - Frecuencia Esperada

$(O-E)^2$ = Resultado de las Frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(O-E)^2/E$ = Resultado de las Frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las Frecuencias Esperadas.

4.4. Decisión

Con 2 grados de libertad con un nivel de 0,05 de significación le corresponde un chi cuadrado de la tabla es $X^2_c=8.70$ que se encuentra en una zona de rechazo, se rechaza la hipótesis nula H_0 que dice: Los juegos recreativos no incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín; y se acepta la hipótesis alternativa H_1 que dice: Los juegos recreativos incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín

Los juegos recreativos **SI** incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.”

Conclusión El valor de $X^2_t = 5,99 < X^2_c = 8,70$ de esta manera se acepta la hipótesis alterna, que manifiesta

Los juegos recreativos **SI** incide en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños y niñas de 3º año de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

4.5. CAMPANA DE GAUS PARA VERIFICACION DE LA HIPOTESIS

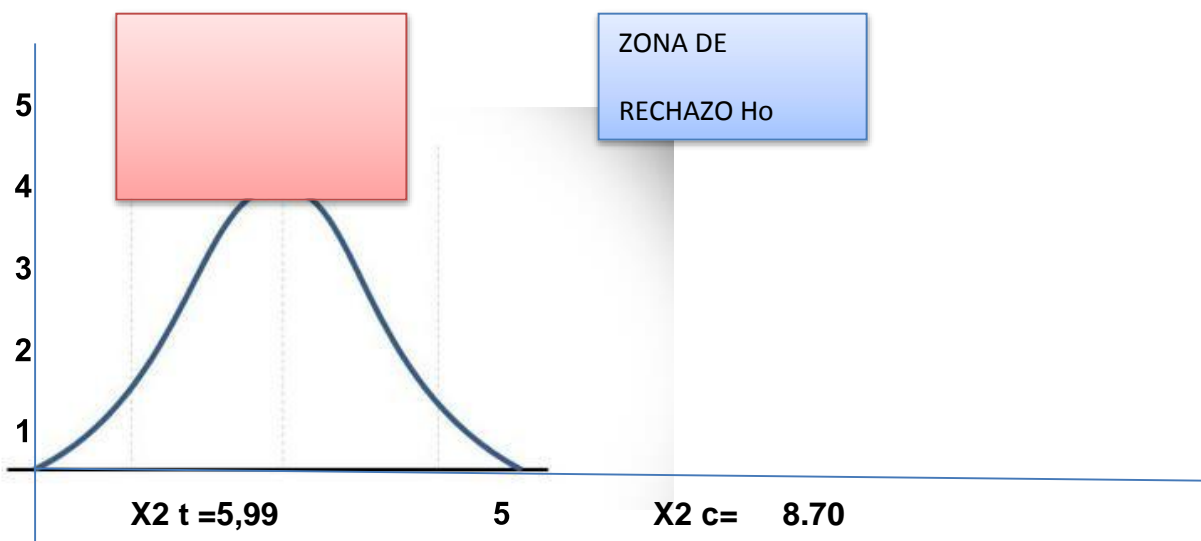


Gráfico N-21

FUENTE: SPIEGEL MURRAY

ELABORADO POR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita

Tabla de Verificación de la Hipótesis

TABLA Distribución Chi Cuadrado χ^2

α = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, ν = Grados de Libertad

α/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742	0,8735	0,7083	0,5707	0,4540
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079	2,0996	1,8335	1,5970	1,3863
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649	3,2831	2,9462	2,6430	2,3660
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784	4,4377	4,0446	3,6871	3,3567
5	20,5147	18,3854	16,7486	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644	5,5731	5,1319	4,7278	4,3515
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311	6,6948	6,2108	5,7652	5,3481
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834	7,8061	7,2832	6,8000	6,3458
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245	8,9094	8,3505	7,8325	7,3441
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564	10,0060	9,4136	8,8632	8,3428
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807	11,0971	10,4732	9,8922	9,3418
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987	12,1836	11,5298	10,9199	10,3410
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,5893	15,8120	14,8454	14,0111	13,2661	12,5838	11,9463	11,3403
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9339	15,1187	14,3451	13,6356	12,9717	12,3398
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221	15,4209	14,6853	13,9961	13,3393
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071	20,6030	19,3107	18,2451	17,3217	16,4940	15,7332	15,0197	14,3389
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418	21,7931	20,4651	19,3689	18,4179	17,5646	16,7795	16,0425	15,3385
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7090	22,9770	21,6146	20,4887	19,5110	18,6330	17,8244	17,0646	16,3382
18	42,3119	39,4220	37,1564	34,8052	31,5264	28,8693	25,9894	24,1555	22,7595	21,6049	20,6014	19,6993	18,8679	18,0860	17,3379
19	43,8194	40,8847	38,5821	36,1988	32,8523	30,1435	27,2036	25,3289	23,9004	22,7178	21,6891	20,7638	19,9102	19,1069	18,3376
20	45,3142	42,3358	39,9969	37,5863	34,1696	31,4104	28,4120	26,4976	25,0375	23,8277	22,7745	21,8265	20,9514	20,1272	19,3374

Tabla N-21

FUENTE: SPIEGEL MURRAY

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se concluye que los juegos recreativos aplicados de manera correcta mejoran las habilidades motrices básicas de los niños de la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.
- La práctica lúdica propende a la formación integral y mejora el aspecto físico-intelectual de los niños de una forma divertida y espontánea, en la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.
- Una vez realizado el proceso estadístico del Chi cuadrado, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa confirmando que los juegos recreativos si inciden en el desarrollo las habilidades motrices básicas.
- Es necesario que los docentes dispongan de una guía de juegos recreativos que fomente el desarrollo de las habilidades motrices.

5.2. RECOMENDACIONES

- Mejorar las metodologías que utilizan los docentes de Educación Física en relación a los juegos recreativos orientados a mejorar las habilidades motrices de los niños de la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.
- Utilizar de mejor manera los juegos recreativos pues ayudan a una formación integral mejorando el aspecto físico-intelectual del niño; como también un desarrollo de la inteligencia lógica, kinestésica y emocional.
- Aplicar la guía de juegos recreativos que fomente el desarrollo de las habilidades motrices básicas y potenciar la calidad de vida de los estudiantes de la escuela Rebeca Jarrín.
- Conocedores que los juegos recreativos desarrollan habilidades motrices básicas se recomienda elevar la práctica lúdica mediante nuevas estrategias de aprendizaje.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Tema: Guía didáctica de los Juegos Recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

6.1. Datos informativos

Institución: Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.

Beneficiarios: 108 niños de 3er año y 31 docentes

Dirección: Calle Olmedo 576 y Pichincha

Cantón: Cayambe

Provincia: Pichincha

Parroquia: Cayambe

Equipo técnico responsable: Lcdo. Carlos Pilicita

6.2. Antecedentes de la propuesta

Los juegos recreativos son el medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y las niñas, desarrolla integralmente la personalidad en particular su capacidad cognitiva; a través de ellas se adquieren conocimientos habilidades, les brinda la oportunidad de conocerse así mismo; de aplicar sus conocimientos, y resolver problemas; estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En la actualidad los docentes no buscan alternativas de enseñanza por la falta de interés en aplicación de estrategias como son los juegos recreativos que mejoran las habilidades motoras básicas de los niños, no se dan cuenta que en nuestro entorno tenemos abundante material que nos pueden servir para realizar la clase de educación física obteniendo actividades académicas que no puede cumplir con la planificación establecida con los estudiantes demostrando que no hay un interés por la actividad física transformándose en personas sedentarias.

En la escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín los docentes no se actualizan para conocer sobre actividades lúdicas como juegos recreativos para desarrollar las Habilidades Motoras Básicas en los niños de la institución, beneficio que resulta para toda la comunidad educativa.

Por lo expuesto se concluye que es urgente la implementación de una Guía de Juegos Recreativos para el aprendizaje de Educación Física de los estudiantes del tercer año en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

6.3. Justificación

Esta propuesta es importante porque forma parte de la nueva reforma curricular para la educación básica, en la que se encuentra especificada el área de educación física y contribuye positivamente para que los estudiantes desarrollen sus habilidades motoras básicas apoyándose en los juegos recreativos que ayuden a mejorar el estado físico por parte de los estudiantes.

En los niños los juegos recreativos son muy indispensables para afianzar sus conocimientos y así desarrollar sus habilidades motoras básicas, dando como resultado excelentes clases de educación física, despertando el interés en los tres aspectos principales cognitivo, afectivo y motriz. Por lo tanto existe la necesidad de aplicar los Juegos Recreativos, tanto por el valor indispensable educativo y valor cultural deportivo.

Se evidencia la factibilidad de esta guía didáctica de juegos recreativos pretende que autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia practiquen la actividad física de una manera divertida para lograr cambiar diferentes formas de desarrollar habilidades en los niños.

6.4. Objetivos

Objetivo General

➤ Elaborar una Guía didáctica de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de la Escuela de Educación General Básica Rebeca Jarrín.

Objetivos Específicos

➤ Capacitar a los docentes con la guía didáctica de juegos recreativos para despertar el interés en los estudiantes del tercer año en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

➤ Aplicar la guía de juegos recreativos para fomentar la creatividad, imaginación y memoria

➤ Verificar los resultados obtenidos de la guía didáctica.

6.5. Fundamentación de factibilidad

Es factible por que ayudará a los estudiantes del tercer año en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

Fundamentación legal

Está amparada de forma legal esta propuesta por la Constitución del Ecuador del 2008, Ley aprobada por la Asamblea Nacional y de la Ley del Deporte, Educación, Física y Recreación.

Fundamentación Económica

En lo económico y financiero de esta propuesta, se aplicarán y ejecutarán con los recursos necesarios que cuenta el investigador.

Metodología Modelo Operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsable
Planificación	Planificar la propuesta	Elaboración de talleres Difusión del contenido	Talento Humano Laptop Internet	5-09-2016 Hasta 4-10-2016	Investigador Autoridades docentes
Socialización	Socializar los resultados obtenidos	Charla de socialización Sesión de trabajo con los docentes	Talento Humano Laptop Internet	5-10-2016 Hasta 4-11-2016	Investigador
Ejecución	Ejecutar la propuesta que comprende los juegos recreativos	Socialización de la guía de juegos recreativos	Talento Humano Laptop Internet	5-01-2017 Hasta 4-04-2017	Investigado
Evaluación	La evaluación será permanente	En forma continua, Modalidad variada.	Talento Humano Laptop Internet	5-05-2017 Hasta 4-06-2017	Investigador

Tabla N-22

Desarrollo de la propuesta
Universidad Técnica de Ambato



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Desarrollo de la propuesta

“Guía didáctica de Juegos Recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de la Escuela De Educación Básica Rebeca Jarrín”

Presentación de la Guía

Una guía didáctica de Juegos Recreativos para el Área de educación Física en el desarrollo de habilidades motoras básicas de los niños de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe necesita la atención de la aplicación de procedimientos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de diversos recursos.

Las instrucciones de aprendizaje las aplica únicamente el estudiante, sin embargo son los docentes los que enseñan en que consiste y como llevarlas a cabo asimismo son ellos los que pueden promover a los estudiantes a que lo utilicen continuamente.

La importancia de contar con una guía de juegos recreativos que señale procedimiento, que nos de las pautas iniciales que pueden ser enriquecidas con el aporte de los conocimientos, las experiencias y creatividad de cada docente en particular.

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

JUEGOS LOCOMOTRICES

JUEGOS NO LOCOMOTRICES

JUEGOS DE PROYECCIÓN

JUEGOS GRUPALES

AUTOR: Lcdo. Carlos Gustavo Pilicita Quishpe

2016

Descripción

El juego es aquella dimensión del ser humano que propicia un mundo diferente con otras reglas, donde la esencia de cada uno de nosotros se transforma en una realidad de nuestros deseos en lo más profundo del ser.

Es decir que la recreación puede ser aplicada en toda instancia tanto para los docentes en otras áreas, padres de familia y profesores de educación física.

Objetivos de los Juegos Recreativos

- Favorecer el desarrollo de las cualidades físicas básicas de los de los niños de una forma lúdica.
- Mejorar la coordinación dinámica general y específica de los estudiantes a través de los juegos variados y divertidos.
- Favorecer la dosificación del esfuerzo en función de las posibilidades de cada uno.

JUEGOS DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS

JUEGOS LOCOMOTRICES: Son aquellos en los cuales implican desplazamiento del segmento corporal de un lugar a otro en el tiempo y el espacio, como caminar y correr, etc.

JUEGOS NO LOCOMOTRICES: Son aquellos en los cuales no implican desplazamiento del segmento corporal.

JUEGOS DE PROYECCIÓN: Se determina por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc.

JUEGOS GRUPALES: Actividades que se realizan en grupos buscando el deleite y bienestar.



JUEGOS LOCOMOTRICES

JUEGO N. 1	LA GALLINITA Y SU HUEVO		
TIEMPO	40 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º EGB
DESARROLLO	Contacto y habilidad		
Participantes	Más de 6		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>6 jugadores (“la gallina”) forman un círculo mirando hacia fuera (espalda con dirección al centro del círculo) y se cogen del brazo del compañero de la derecha y del de la izquierda.</p>  <p>VARIACIONES Se puede realizar, en parejas tríos o grupos, Sostenerse de frente y llevar la pelota con: El pecho, el vientre, etc.</p>		<p>Todos los jugadores inclinan el tronco hacia adelante, de forma que puedan tocarse los glúteos. De esta forma se consigue una superficie de transporte para el “huevito”. Un balón hace de huevo y se coloca en la superficie de transporte. Se delimita una salida y una meta, el primer equipo que llegue a la meta sin tirar el “huevito” será el ganador. El equipo que tire el “huevito” tendrá que comenzar de nuevo.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas fútbol Nº 3		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración	

JUEGO N. 2	A COGER LA COLA		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º-4º año EGB
DESARROLLO	Reacción, coordinación y Cooperación		
Participantes	Más de 6		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Todos los jugadores forman un “gusano gigante” agarrándose cada jugador de la cadera del compañero que tiene delante.</p> 		<p>La cabeza del gusano intenta cogerse la cola, es decir, atrapar al último jugador. Si lo consigue, la cola se coloca a la cabeza del gusano y forma el siguiente gusano.</p> 	
VARIACIONES			
Coger la cola de los otros grupos e ir formando un gusano más grande.			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración</p>	

JUEGO N. 3	LOS CONEJOS Y EL CAZADOR		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Velocidad y Resistencia		
Participantes	Ilimitado.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Se agrupan todos los niños (conejos) en fila en el extremo de la cancha o espacio determinado excepto el niño nominado como (cazador), quien se ubicara frente a los demás a una distancia prudente.</p> 		<p>Todos los conejos corren por el campo de juego y son perseguidos por el cazador. Si éste atrapa a un conejo, ambos formarán una cadena. El resto de los jugadores atrapados se unirán a la cadena y solamente los extremos de los eslabones podrán atrapar a los demás con la mano libre.</p> 	
VARIACIONES			
<p>Los cazadores podrán coger libremente a manera de las cogidas y se lo irán llevando a una jaula prevista, ganara quien más conejos coja.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio chalecos</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGO N. 4	EL LAGARTO JUANCHO		
TIEMPO	30 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Reacción		
Participantes	Máximo 15 por grupo alrededor del lagarto.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Se ubican los grupos sentados formando un círculo y en el centro acostado se ubica un niño seleccionado que haga de “lagarto Juancho”.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Los participantes pueden estar: arrodillados, acostados, de espaldas.</p>		<p>Un lagarto está acostado en el suelo y rodeado por los jugadores. Cada jugador tocará al lagarto sin miedo con la mano o un dedo. Si el monitor dice “Juancho”, éste se despertará y podrá comer a cualquiera que no se aleje tan deprisa como haga falta (“comer” significa tocar al jugador que sea lento).</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGO N. 5	GUERRA DE GLOBOS		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Reacción		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Todos los niños tiene un globo y una lana, estos materiales servirán para el juego, la lana se amarrara en la boquilla del globo inflado y el otro extremo al tobillo.</p>  <p>VARIACIONES Puede realizar en grupos para que el ganador de cada uno vaya con los demás. El mismo procedimiento pero en vez de globos realizamos simulando una cola con la lana.</p>		<p>El juego consiste en tronar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El último que quede sin ser aplastado el globo será el ganador.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Globos Lana		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 6	EL FLORÓN		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio- agilidad.		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Trabajo en parejas, se ubican en columna tras los conos, sosteniendo la pelota entre sus manos en forma de copa.</p> 		<p>Sosteniendo la pelota entre sus manos debe esquivar la cadena de conos en el menor tiempo posible, para luego pasar al compañero que sale al mismo tiempo tras de él, para finalizar frente a frente intercambiándose las pelotas.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Llevar la pelota sobre una mano, y ubicar los conos en forma vertical para realizar zigzag, y al finalizar lanzar la pelota solo con la una mano.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos Pelota de tenis</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 7	CARRERA DE RANAS		
TIEMPO	25 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Fuerza- coordinación.		
Participantes	5-6 en columnas.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Formar columnas y en posición cucullas.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Salir en forma bípeda y regresar saltando como rana.</p> <p>Llevar la rana primero individual, luego de dos en dos.</p> <p>Salir en grupo saltando e ir dejando de uno en uno.</p>		<p>Sale el primero de cada columna dando brincos hasta la línea ubicada a 15 metros de distancia y se pone de pie regresa a velocidad a llevar a una nueva rana que enganchados salen nuevamente brincando, hasta que se forme una fila completa con todos los integrantes.</p>  	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina</p> <p>Explicar bien el juego</p> <p>Fomentar la integración</p> <p>Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 8	TERREMOTO		
TIEMPO	25 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º-4º año EGB
DESARROLLO	Reacción y agilidad.		
Participantes	parejas		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Ubicarse en parejas ocupando todo el espacio, numerarse de dos, todos los números 1 forman un túnel y los números 2 quedan de en posición cuclillas dispersos por diferentes lugares.</p> 		<p>Todos ubicados en diferentes lugares, los números 1 formaran un lugar seguro y los números dos serán los habitantes, a la señal del profesor cuando mencione ¡terremoto! Todos los habitantes saldrán corriendo a esconderse dentro de algún lugar seguro.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Los sitios seguros para esconderse estarán formando un túnel de cubito dorsal. Los niños que van a esconderse solo lo podrán realizar saltando, en 1 pie, con los pies juntos, etc.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 9	EL SOMBRERO MÁGICO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio y coordinación.		
Participantes	5-6 en columnas.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formados en columnas, colocamos el cono sobre la cabeza en el primer participante.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Ubicar los conos en otro sentido. Realizarlo de espaldas. Ejecutarlo en parejas, sostenidos de la mano.</p>		<p>Con el cono sobre la cabeza sin sostenerlo, esquivamos la cadena de conos que existen a lo largo del trayecto, esto lo realizamos ida y vuelta, luego lo pasamos al siguiente, si hacer caer el cono vuelve al inicio y continua el otro.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 10	LA PELOTA ESCONDIDA		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Reacción y agilidad.		
Participantes	6 por columna.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formados en columnas, con una pelota cada jugador. Y en la parte del frente un niño en la portería</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Esconder la pelota en parejas.</p> <p>Incrementar el número de guardametas.</p>		<p>Cada jugador llevara la pelota escondida entre su chompa, o lugar de escondite; saldrá a carrera hacia la portería que se encuentra a una distancia de 3 metros (señalado), cada uno de los niños que impedirán que entre la pelota en su portería.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas de tenis Conos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	





JUEGOS NO LOCOMOTORES



JUEGO N. 1	RAYUELA		
TIEMPO	30 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio		
Participantes	4 en cada rayuela.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Los niños se ubican en las diferentes rayuelas realizadas por ellos que se encuentran en los espacios.</p> 		<p>Cada niño tiene una ficha (tapa de gaseosa), el cual va ser lanzado en el orden de los cuadros y tendrá que equilibrar con un salto hacia los demás cuadros, al momento que regresa tendrá que coger la ficha sin pisar ese cuadro, si lo realiza sin perder el equilibrio tendrá la oportunidad de seguir participando.</p> 	
VARIACIONES			
Intercambiar las demás rayuelas realizadas por los otros grupos.			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Grabadora Venda para los ojos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	



JUEGO N. 2	EL CAPITÁN		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Reacción		
Participantes	Grupos de 6 niños.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Los niños se ubican en grupos y eligen un capitán que va estar ubicado en el centro.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Ubicarse de espaldas los participantes.</p> <p>A la señal del capitán cambiar arrodillados y acostados.</p> <p>El capitán deberá dar las órdenes tapado los ojos.</p>		<p>El capitán de cada grupo dará órdenes de reaccionar como, a una palmada se sientan y cuando sean dos palmadas se levanta, variando el juego con acciones de equilibrio y reacción, ganara el niño que se levante o se siente más rápido de acuerdo a la acción del capitán.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 3	EL TRANSPORTADOR		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio		
Participantes	Grupos de 6 niños.		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Se ubican grupos de 6, en columnas con separación de cada grupo horizontal, los tres últimos de cada grupo pasan al frente.</p> 		<p>El primero de la columna se ubica un cono sobre la cabeza y el otro más grande simulando una bandeja, consiste en dejar los dos conos en la parte de frente caminando sin dejarlos caer, para que luego regrese a velocidad a topar la mano del compañero que sigue, para que el vuelva a traerlo con mucho equilibrio y se lo entregue los conos al siguiente.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Realizar con tres conos (uno en cada mano y el de la cabeza).</p> <p>Ejecutar de espaldas hacia atrás.</p> <p>Incrementar las repeticiones.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGO N. 4	LOS GALLITOS		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio y Reacción		
Participantes	Ilimitados		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Se forma una fila con todos los niños, se numera de dos, todos los números dos pasan frente a su compañero.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>En forma bípeda saltando en un solo pie hombro con hombro, tratando de hacerle asentar el otro pie. Espalda con espalda saltando en un solo pie.</p>		<p>Se ubica frente a frente en posición cuclillas y sin perder el equilibrio saltando, trata de topar el pie del contrario, si lo hace tiene un punto, el que más acumula puntos gana.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos chalecos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	



JUEGO N. 5	LAS TORTILLAS		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación y reacción		
Participantes	Ilimitados		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Todos los niños sentados sosteniendo en sus manos la pelota de tenis, en diferentes partes del patio o espacio.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Hacer rodar la pelota con los bordes externos de la mano.</p> <p>De cubito dorsal haciendo rodar la pelota en las manos y después ponerse de pie y lanzar hacia arriba la pelota.</p>		<p>Rodar la pelota entre las palmas de las manos, extendiéndose hasta la punta de los dedos, rodar y a la orden del profesor levantarse y botar la pelota hacia arriba cogerla y sentarse de inmediato.</p>  	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas de tenis		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 6	PELOTA CALIENTE		
TIEMPO	10 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3ºaño EGB
DESARROLLO	Coordinación y agilidad		
Participantes	Ilimitados		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Todos los participantes distribuidos por todo el espacio, cada uno con su pelota.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Lanzar más alto e incrementar el número de aplausos.</p> <p>Realizar de las siguientes posiciones: arrodillado, acostado, etc.</p>		<p>En el sitio que se encuentra, lanzar la pelota hacia arriba da un aplauso y la coge antes de que caiga.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 7	ATRAPA LA BOLA		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación y agilidad		
Participantes	Ilimitados		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Todos los niños distribuidos en diferentes lugares por todo el espacio posible, cada uno con su cono y pelota.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Lanzar la pelota darse una vuelta y cogerla, e ir incrementado el número de vueltas sin marearse.</p> <p>Lanzar la pelota sentarse y levantarse a cogerla.</p>		<p>Sostener la pelota en la mano dominante y el cono en la otra, al momento de lanzar la pelota sostener el cono con las dos manos y atrapar la pelota sin dejarla caer.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos Pelotas de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes Hacer trabajar en lo ` posible a todos los estudiantes Poner una música de fondo	



JUEGO N. 8	PELOTA BASE		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Concentración y equilibrio		
Participantes	4-5 en columnas.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicarse en columnas cada niño con su pelota, a una distancia prudente de los conos.</p> 		<p>Los niños ubicados en columnas sale el primero a velocidad con la pelota en la mano a ubicarla con mucha precisión sobre la copa del cono, regresa y da la mano al siguiente que hace lo mismo hasta que ubiquen todas las pelotas, finalmente cada jugador ira en orden a traer la pelota de sobre el cono.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Ubicar los conos en diferentes sitios para realizar zigzag.</p> <p>Salir saltando en un pie o pies juntos entre los conos y ubicar las pelotas de la misma manera.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos Pelotas de tenis</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGO N. 9	LA GARRA DEL OSO		
TIEMPO	10 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Agilidad y coordinación.		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Distribuir a los estudiantes por todo el espacio, con una pelota en la mano.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Des la posición arrodillados Posición cuclillas. Posición de cubito dorsal.</p>		<p>Sujetar la pelota con los dedos hacia abajo, con los movimientos coordinados pasamos de izquierda a derecha la pelota, flexionando las piernas al movimiento coordinado elevando la pelota cogerla en forma de garra.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelota de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	



JUEGO N. 10	CONO- GOLF		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Precisión.		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicarse en fila sosteniendo una pelota, y a 5 metros de distancia el cono con el orificio adelante.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Desde la posición sentados lanzar la pelota desde entre sus piernas.</p> <p>Desde la posición bípeda de espalda flexionar el cuerpo hacia abajo y lanzar desde entre las piernas separadas.</p>		<p>Todos los participantes en posición cuclillas o arrodillado, con la pelota en la mano dominante, hacer rodar la pelota por el piso hasta incrustarla en el cono que se encuentra en su dirección, repetir las veces hasta completar 10 puntos.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelota de tenis Conos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	







JUEGOS DE PROYECCIÓN

JUEGO N. 1	EL MEDIO MÓVIL		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación y agilidad		
Participantes	tríos		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicarse dos filas enfrentadas a una distancia de 5 metros, y un participante en el medio, las dos filas con un cono y una pelota.</p> 		<p>El jugador del medio recibe la pelota de quien tiene enfrente y la lanza en su cono, lo mismo hace con el otro frente, cada vez que la pelota ingrese en el cono es 1 punto.</p> 	
VARIACIONES			
<p>El jugador del medio gira y luego lanza la pelota hacia el cono.</p> <p>Realizarlo sentando y luego parándose.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos Pelotas de tenis</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 2	CESTO CONO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Precisión		
Participantes	4 en 5 columnas		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formar columnas cada participante con una pelota y un compañero a distancia de 5 metros sosteniendo el cono con el orificio hacia arriba.</p> 		<p>Lanzar la pelota para incrustarla en el cono del compañero del frente, sin golpear a quien sostiene el cono, gana puntos al introducir la pelota.</p> 	
VARIACIONES			
<p>Realizarlo desde las posiciones: Cuclillas, arrodillado y sentado. Dando un bote en el centro</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Pelotas de tenis Conos</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 3	EL HOYO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3ºaño EGB
DESARROLLO	Precisión y concentración		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formar columnas cada participante con una pelota, ubicar un cono con el orificio hacia el frente y conos a los lados que marcan la dirección.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Ejecutar desde más distancia.</p> <p>Alternar con las manos.</p>		<p>Cada participante con la pelota en las manos se ubicara a una distancia de 5 metros que se encuentra marcado con los conos a los costados, para lanzar la pelota hacia el cono</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos Pelotas de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 4	CRUCE DE PELOTAS		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Lateralidad y Coordinación		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Todos los participantes con una pelota en la mano, ubicarse en dos filas enfrentadas a una distancia prudente.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Realizar sin dar el bote en el centro intercambiar las pelotas.</p> <p>Dándose una vuelta al mismo tiempo y hacer rebotar en el centro la pelota.</p> <p>Incrementar la distancia.</p>		<p>Con la pelota en la mano, al mismo tiempo lanzan los dos participantes la pelota que deberá rebotar en el medio y debe llegar exacto a las manos de su compañero, acumular puntos sin dejar caer.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas Conos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	



JUEGO N. 5	LOS BOLOS		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3ºaño EGB
DESARROLLO	Precisión		
Participantes	4-5 en columnas.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formados uno tras de otro con una pelota en la mano, los conos a 5 metros de distancia en forma de pirámide.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Lanzar la pelota desde mayor distancia. Hacer rebotar con un bote y derrumbar los bolos. Desde la posición sentado lanzar y derrumbar.</p>		<p>Lanzar la pelota hacia los conos para derribarlos simulando el juego de bolos, acumulan puntos quien derriba más conos.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos Pelota de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

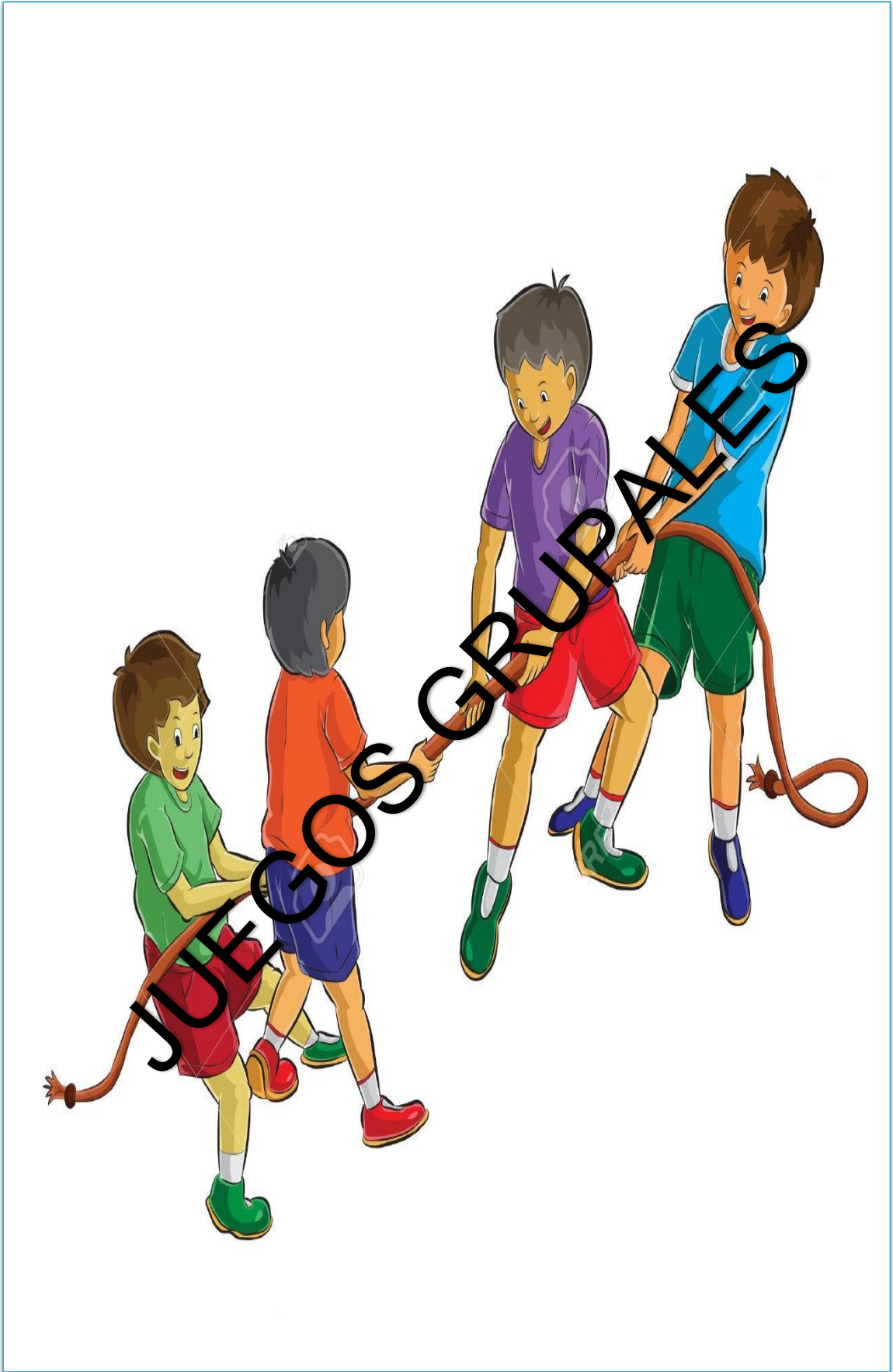
JUEGO N. 6	EL ASCENSOR		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación y Lateralidad		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Se organiza grupos de trabajo de 6-8 en columnas.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Lanza la pelota gira y avanza.</p>		<p>El primero de cada columna sostendrá la pelota en su mano derecha, a la indicación del profesor saldrá caminando a pasos largos impulsando la pelota de tenis hacia arriba al lado contrario (mano izquierda), hasta llegar al frente donde regresara con la misma acción hasta entregarle al compañero que sigue.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos Pelota de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 7	EL HELADO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio y Lateralidad		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Hacer grupos que resulten iguales según el número de estudiantes en cada grado, formados en columnas.</p> 		<p>Ubicar la pelota de tenis sobre la mano formada con los dedos en un cono, simulando a un helado, el niño debe salir a pasos largos hacia el frente sin hacer caer la pelota y si lo hiciera tendrá que regresar y le tocara de inmediato al otro, caso que no suceda eso tendrá que finalizar entregando a su compañero que sigue.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Realizarlo con dos pelotas, para utilizar las dos manos.</p> <p>Ejecutar de espaldas.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos Pelota de tenis</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 8	EL MESERO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicar a los niños en grupos y columnas, a una distancia prudente con respecto a los conos.</p> 		<p>Tomar la pelota sobre la mano extendida simulando una bandeja y sobre ella la orden del día, salir a pasos largos o correr sin dejar caer la pelota y si llegara a caerla la pelota tendrá que regresar y le tocara al compañero siguiente, caso contrario debe terminar su recorrido</p> 	
<p>VARIACIONES</p> <p>Llevar la pelota con el borde externo de la mano.</p> <p>Realizar con dos pelotas una en cada mano.</p> <p>Ejecutar de espaldas.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas de tenis conos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	




JUEGO N. 9	LA HAMBURGUESA		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Equilibrio - coordinación		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Formar columnas en parejas por grupos.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Ejecutar con saltos desde la posición cuclillas.</p> <p>Realizar de espaldas caminado hacia atrás.</p>		<p>Colocamos la pelota entre las palmas de las manos de la pareja, sin flexionar los dedos, camina sin dejar caer la pelota de entre las manos, hasta llegar al cono del frente, ida y vuelta hasta entregar a la siguiente pareja.</p>  	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos Pelota de tenis		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	


JUEGO N. 10	LA BOMBA		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3ºaño EGB
DESARROLLO	Coordinación		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicar a todos los niños en diferentes partes del espacio, con una pelota cada uno.</p> 		<p>Realizar lanzamientos de la pelota en diferentes posiciones, caminando cogiendo de arriba abajo, con las palmas de las manos hacia arriba sin dejarla caer y si se cae explota bummm.</p> 	
VARIACIONES			
Desde varias posiciones.			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelota de tenis		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGOS GRUPALES



JUEGO N. 1	JALA- JALA		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Fuerza		
Participantes	Grupos de 10		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Ubicar dos columnas enfrentadas, cada participante deberá sostenerse de la chompa del compañero de adelante.</p> 		<p>Elegir un capitán por cada columna quienes van a sujetarse de las manos, para a la señal del profesor jalar todos al lado contrario tratando de pasar al otro lado del cono.</p> 	
<p>VARIACIONES</p> <p>Utilizar una cuerda larga para jalar.</p> <p>Realizar solo entre mujeres y otra entre hombres.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio</p> <p>Conos</p> <p>Cuerda</p>		<p>Controlar la disciplina</p> <p>Explicar bien el juego</p> <p>Fomentar la integración</p> <p>Participación de todos los estudiantes</p>	



JUEGO N. 2	LA ELISE		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación		
Participantes	Grupos de 8 - 10		
ORGANIZACIÓN		EJECUCIÓN	
<p>Formar grupos, los participantes deben estar sentados en forma de círculo, separados las piernas topando con el pie del siguiente jugador</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>De cubito ventral separados piernas y brazos.</p> <p>En forma de hilera pegados los pies.</p> <p>Saltar con pies juntos.</p>		<p>Todos los niños sentados numerados, al mencionar un número se levantan y sale esquivando entre las piernas de sus compañeros hasta llegar a su puesto, dice otro número y continúa hasta participar todos.</p>  	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	


JUEGO N. 3	EL OGRLO LOS GUERREROS Y LAS PRINCESAS		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Agilidad y velocidad		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>El ogro se ubica al otro costado de la cancha y los guerreros en el medio de entre las princesas que se distinguen por el cono en su cabeza.</p>  		<p>El ogro seguirá a las princesas que deben pasar de un castillo al otro para lo cual los guerreros deberán defenderlas para que no las lleve, si el ogro llega a topar al guerrero se convertirá en ogro y cazará más princesas.</p> 	
VARIACIONES			
<p>Incrementar el número de ogros. Delimitar el espacio.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Conos</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 4	EL JINETE Y SU CABALLO		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Agilidad y Fuerza		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicarse en parejas del mismo somato tipo, el uno en forma bípeda y el otro en su espalda sosteniéndose con piernas y brazos.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Delimitar el espacio a un círculo y tratar de sacar a las parejas. Carrera de caballos.</p>		<p>Cargar al compañero quien va ser de jinete, va rosar con otra pareja que se encontrara en su misma posición tratando de hacerle bajar con el rose del hombro, hacerlo con la mayoría de parejas.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 5	LA CARRETILLA		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación y fuerza		
Participantes	Parejas		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicar en columna en parejas, el compañero sostiene al otro de sus piernas y con sus manos en el piso. Frente a la cadena de conos.</p>   <p>VARIACIONES</p> <p>Variar la cadena de conos. Realizar la carretilla con la mirada hacia arriba.</p>		<p>La carretilla formada por las parejas deberán esquivar los conos que se encuentran en el circuito, al finalizar cambian de participante para el regreso, luego hacen de relevos con las otras parejas que realizaran el mismo recorrido</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

JUEGO N. 6	LA PATA COJA		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Coordinación		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicarse en diferentes grupos de acuerdo al número de niños de cada grado. Sostener con una mano en el hombro y la otra sosteniendo la pierna contraria del compañero de adelante.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Cambios de pies. De pata coja robar a un competidor del otro grupo. Variar la posiciones de los conos</p>		<p>El grupo tiene que coordinar el salto del pie asentado en el piso, gana cuando no se desordenen (soltarse) y regrese con el grupo armado.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Conos		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 7	LA CAZA		
TIEMPO	15 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Condición física general		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Los jugadores se dividen en un grupo de cazadores y en uno de conejos. Los balones ligeros servirán de “municiones”.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Delimitar el espacio. Incrementar más balones. Realizar con saltos.</p>		<p>El jugador al que le sea pasado el balón no puede seguir corriendo con el balón en la mano.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas de básquet N° 3		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 8	EL ARCO VOLADOR		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Condición física general – Cooperación		
Participantes	Ilimitado		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Se ubican dos equipos dividido en partes iguales, cada equipo tendrá una cesta voladora, formada con una hula.</p>  <p>VARIACIONES</p> <p>Realizar con dos arcos voladores.</p> <p>Realizar con dos pelotas intercambiándose.</p> <p>Delimitar el espacio.</p>		<p>2 equipos se enfrentan jugando “basquetbol”. Sin embargo, no se juega sobre cestas, sino sobre un “arco volador”. Los arcos voladores se componen de un jugador de cada equipo que se encuentra en la zona de tiro libre del campo contrario con un aro en la mano. Los demás jugadores no pueden pisar la zona de tiro libre.</p>  	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Chalecos Hulas		Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes	

JUEGO N. 9	“EL NÚMERO MAGICO”		
TIEMPO	8 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiantes 3º año EGB
DESARROLLO	Condición física general – Cooperación		
Participantes	10- 15 integrantes.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Ubicar a los niños en forma de círculo, designar un capitán que va estar en el centro.</p>   <p>VARIACIONES</p> <p>Incrementar otro participante en el centro y con dos pelotas.</p>		<p>Los jugadores se enumeran y cada uno retiene su número. Si el grupo se conoce entre sí, puede jugar con los nombres. Uno de los jugadores que se encuentran en el círculo lanza el balón al aire y menciona un número o un nombre. Mientras todos los jugadores se alejan corriendo, el jugador nombrado debe esforzarse en atrapar el balón. En cuanto lo haya conseguido dirá “alto ahí”, con lo cual todos se quedarán quietos. Ahora intentará tocar a uno de sus compañeros lanzando el con el balón. Si lo consigue, quien haya sido tocado deberá lanzar el balón la próxima vez. Si quien tiene el balón no consigue dar a nadie, deberá ir a buscar el balón y volver a intentar.</p> 	
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
Patio Pelotas		Controlar la disciplina Explicar bien el juego	

JUEGO N. 10	“ENSACADOS”		
TIEMPO	20 MINUTOS	DIRIGIDO	Estudiant es 3º año EGB
DESARROLLO	Condición física general – Psicomotricidad		
Participantes	6-8 integrantes por grupo.		
ORGANIZACION		EJECUCION	
<p>Se ubican en grupos, en columnas los primeros de cada grupo van a estar listos en los sacos.</p>  		<p>Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferente que llegue a la altura de la cintura). Se marca una línea de salida y otra de llegada y lógicamente gana el que llegue primero a la meta.</p>  	
VARIACIONES			
<p>Realizarlo en cadena y relevos. Saltos de espalda hacia atrás. Saltos laterales cambiando.</p>			
RECURSOS		RECOMENDACIÓN	
<p>Patio Costales Lana</p>		<p>Controlar la disciplina Explicar bien el juego Fomentar la integración Participación de todos los estudiantes</p>	

6.8. Administración de la propuesta.

A través de la aplicación de los juegos recreativos en el área de educación Física, la aplicación de los talleres impartidos a los docentes y alumnos se ejecutó un presupuesto que cubrió tanto recursos humanos, económicos y material didáctico, necesario para que todos los involucrados en el campo educativo logren el mejor rendimiento escolar de los estudiantes. Siendo este el reto para poder optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas tercer año de la Escuela Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe.

6.9. Previsión de la Evaluación

Con la colaboración de las autoridades de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín de Cayambe se prevé realizar el seguimiento necesario y la verificación del aporte de la propuesta durante el periodo propuesto, por lo tanto es necesario disponer un plan de evaluación

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Que solicitan evaluar?	Los directivos de la Escuela de Educación Básica Rebeca Jarrín.
¿Por qué evaluar?	Para determinar el alcance de la propuesta
¿Para qué evaluar?	Para tomar decisiones en cuanto a la metodología.
¿Que evaluar?	La aplicación de las encuestas Juegos recreativos

¿Quién evaluar?	Directivos Docentes Maestrante
¿Cuándo evaluar?	El periodo designado
¿Cómo evaluar?	Utilizando instrumentos tanto para el instructor como para el deportista
¿Con que Evaluar?	Mediante Encuestas

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFIA

- Ángeles, M. A. (2001). El Juego en los niños enfoque teórico. En M. M. Montero, El juego en los niños enfoque teórico (pág. 118). Costa Rica: San Pedro, Montes de Oca- Costa Rica.
- Ángeles, M. B. (Noviembre de 2013). El Juego conflictos más comunes y posibles soluciones. (F. d. Andalucía, Ed.) Temas para la Educación. (25), 1-7.
- Azofeifa, E. G. (2006). Motivos de participación y satisfacción en la actividad física, el ejercicio físico y el deporte. MH salud, 2.
- Bascon, M. A. (Diciembre de 2010). Habilidades Motrices Básicas. Innovación y Experiencias Educativas (37), 1-10.
- Besnard, P. (1991). La animación sociocultural. En P. Besnard, La animación sociocultural. Buenos Aires: Paidós.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (s.f.). www.deporte.org.mx/culturafisica/pnaf/archivos/Juegos%20Recreativos.pdf. Recuperado el 12 de 9 de 2016, de www.deporte.org.mx/culturafisica/pnaf/archivos/Juegos%20Recreativos.pdf.
- Devís, C. P. (1997). La actividad física y la promoción de la salud en niños y jóvenes. Revista Psicológica del deporte., 78-79.
- Devís, J. D. (1992). La actividad física y la promoción de la salud. Barcelona: INDE.
- Dimas Carrasco Bellido. (2005). Desarrollo Motor. Madrid-España.
- Dimas Carrasco Bellido. (2005). Desarrollo Motor. Madrid- España.
- Domínguez, D. A. (2010). El Juego y su utilización en la Educación Física. Autodidacta: ON-LINE, 99.
- Ecuador, C. P. (2008). Constitución.
- Fermoso, e. (2015). La axiología en la investigación. Revista educativa.
- Franklin Gustavo Gusqui Arroba. (2016). La Cultura Física en las habilidades motrices básicas de los niños de Educación Inicial. Guano: repositorio uta.

- Gardner, H. (1987). Estructura de la Mente. En H. Gardner, Inteligencias Múltiples (pág. 175). México: FCE.
- Guía curricular para la educación Física. (2008). Las habilidades y destrezas motrices en la Educación Física. En Las habilidades y destrezas motrices en la Educación Física (págs. 5-8).
- Guía Curricular para la Educación Física. (2008). Las habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física. En G. C. Física, Las habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física.
- Guillermo Zúñiga Benavides. (1 de Enero de 2006). funlibre. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GZuniga.htm>
- Herrera y otros. (2002). Tutoría de la investigación. Quito: AFEFCE.
- Instituto Nacional de Educación Física. (2008). Desarrollo Motor. (D. C. Bellido, Ed.) Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Lucea, J. D. (1999). La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básica. Barcelona- España: INDE.
- Marco Vinicio Vargas Guamán. (2014). Los juegos recreativos en el rendimiento deportivo de los integrantes de la escuela de fútbol categoría sub 14 de liga cantonal de Guano provincia de Chimborazo. Guano-Ecuador.
- Medeiros, E. (1969). Juegos de Recreación. En E. Medeiros. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Ministerio de educación del Ecuador. (2016). Currículo de EGB Educación Física. Quito- Ecuador: ministerio de educación.
- Munné, F. (1989). Tiempo libre, crítica social y acción política. En F. Munné, Movimientos sociales y acción política. San Sebastián- España: Universidad del País Vasco.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). El Niño y el Juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Paris - Francia: Talleres de la UNESCO.
- Peiró, J. D. (1997). Nuevas perspectivas curriculares en educación física. Barcelona - España, Barcelona, España: INDE.
- Pérez. (2015). Actividades recreativas, en Pérez, Actividades Recreativas.
- Piaget, J. (1982). La Formación del Símbolo en el Niño. En J. Piaget, La Formación del Símbolo en el Niño (págs. 2-3). México: Fondo de Cultura Económica.

- Red de Revistas Científicas de América Latina el Caribe, España y Portugal. (01 de Septiembre de 2001). El Juego en los niños: Enfoque teórico. (M. A. Meneses Montero Mauren, Ed.) Revista Educación, 25(2), 113-124.
- Rubio, C. C. (Mayo de 2009). Desarrollo Motor en la infancia. Innovación y experiencias educativas.(18), 1-11.
- Salazar, D. F. (1990). Evolución del juego en el niño desde la teoría Piagetina. En D. F. Salazar, Evolución del juego en el niño desde la teoría Piagetina. Buenos Aires: FCE.
- Sánchez, B. (01 de septiembre de 1986). <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiacurricular/Habilidades.pdf>. Recuperado el 23 de 02 de 2017, de <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiacurricular/Habilidades.pdf> :
- Sánchez, J. L. (2014). Las Actividades Recreativas: Sus características, clasificación y beneficios. En J. L. Sánchez, Las Actividades Recreativas: Sus características, clasificación y beneficios (págs. 8-9). Cuba.
- Sánchez, J. M. (2007). Las actividades físico-recreativas, instrumentos de intervención socioeducativa ante la dominancia de la figura "winner-ganador" entre los menores. Valencia-España.
- Sánchez, Jorge Luis Mateo. (2014). Las Actividades Recreativas: sus características, clasificación y beneficios. En J. L. Sánchez, Las Actividades Recreativas: sus características, clasificación y beneficios (pág. 3). Cuba.
- Sánchez, S. (11 de mayo de 2011). Obtenido de Recreativos team: <http://recreativosteam.blogspot.com/>
- Universidad de Castilla - La Mancha. (1997). El Juego en el Medio Escolar. Universidad de Castilla. Castilla: UC- LM.
- VARGAS. (2014). Animación socio cultural. En Vargas, Animación socio cultural (págs. 2-12).
- Varo, J. J. (2003). Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo. Medicina Clínica, 33.

ANEXOS

ENCUESTA A PROFESORES

INSTRUCCIONES

Lea detenidamente las preguntas de este cuestionario, antes de responder los mismos.

Para cada pregunta existen tres alternativas de respuesta.

Señale mediante una X en el paréntesis respectivo, una de las alternativas.

1.- ¿Le gusta realizar juegos recreativos de entretenimiento y diversión?

SI ()

NO ()

2.- ¿Los juegos recreativos que oferta la institución propende la formación integral?

SI ()

NO ()

3.- ¿La práctica de los juegos recreativos propende al mejoramiento físico e intelectual de los estudiantes?

SI ()

NO ()

4.- ¿Cree usted que la práctica de los juegos recreativos desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?

SI ()

NO ()

5.- ¿Considera usted que los juegos recreativos ayudan al mejoramiento de habilidades, destrezas y capacidades en los niños?

SI ()

NO ()

6.- ¿Los conocimientos sobre las habilidades motoras básicas le sirven para ponerlo en práctica en su diario vivir?

SI ()

NO ()

7.- ¿ Con la práctica de las habilidades motoras básicas, desarrollan el aspecto afectivo y Psicomotriz?

SI ()

NO ()

8.- ¿ Considera usted que las habilidades motoras básicas que se enseñaba antes, en la actualidad tiene que desarrollarse de mejor manera?

SI ()

NO ()

9. ¿ Cree usted que Por medio de la habilidades motoras básicas mejora el aspecto cognitivo y sensorial-motor del estudiante?

SI ()

NO ()

10.- ¿ Con la práctica de la Cultura Física identifica las habilidades motoras básicas?

SI ()

NO ()

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENCUESTA A ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES

Señale mediante una X en el paréntesis respectivo, una de las alternativas.

1.- ¿Le gusta como realiza los juegos recreativos su Profesor?

SI () NO ()

2.- ¿Participan con gusto los juegos recreativos?

SI () NO ()

3.- ¿En los juegos recreativos salen cansados?

SI () NO ()

4.- ¿Los juegos recreativos ayudan a trabajar con sus compañeros?

SI () NO ()

5.- ¿Pone en práctica lo que a Ud. le gusta en los juegos recreativos?

SI () NO ()

6. ¿Tiene buenas relaciones con sus compañeros durante los juegos recreativos?

SI () NO ()

7.- ¿Le gusta jugar en las clases de Educación Física?

SI () NO ()

8.- ¿Practica en la casa los juegos recreativos que le enseñan en su escuela?

SI () NO ()

9. ¿Su profesor hace varios juegos o repite los mismos?

SI ()

NO ()

10.- ¿Les deja en libertad el profesor durante la práctica de los juegos recreativos?

SI ()

NO ()

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN