



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: Cultura Física**

**TEMA:**

**“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL PROCESO DE  
INTERAPRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CULTURA FÍSICA EN LOS  
NIÑOS DE OCTAVO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
“DR. PABLO HERRERA”, CIUDAD DE PUJILÍ, PROVINCIA DE  
COTOPAXI”.**

**Autora:** Paola Nataly Chiguano Sandoval.

**Tutor:** Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

**AMBATO – ECUADOR  
2013**

# *APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

## **CERTIFICA:**

Yo, Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla con cedula de identidad 1802723161, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“Los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi”**, desarrollado por la egresada, Srta. Paola Nataly Chiguano Sandoval., considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 28 de Noviembre 2013

-----  
**TUTOR**

Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 28 de Noviembre 2013

---

Paola Nataly Chiguano Sandoval.

C.I.0503370132

**Autora**

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema: **“Los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 28 de Noviembre 2013

-----  
Paola Nataly Chiguano Sandoval

C.I.0503370132

**AUTORA**

***AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:***

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“Los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi”**, presentado por la Srta. Paola Nataly Chiguano Sandoval, egresada de la Carrera de Cultura Física Modalidad Semipresencial promoción: Marzo – Agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 28 de Noviembre 2013

**LA COMISIÓN**

-----

Dr. Mg. Ángel Sailema Torres

**PRESIDENTA DEL TRIBUNAL**

-----

Lcdo. Mg. Walter Geovanny Aguilar

**MIEMBRO**

-----

Lcdo. Mg. Christian R. Barquín Z.

**MIEMBRO**

## ***DEDICATORIA***

*Este trabajo de investigación lo dedico a mis padres y familiares que gracias a su apoyo he tenido las facilidades de estudiar esta prestigiosa carrera.*

*Y a la persona que amo mi hijo, el cual ha sabido comprender las largas jornadas de estudio, y los momentos que no hemos compartido juntos.*

*Paola Nataly Chiguano Sandoval.*

## *AGRADECIMIENTO*

*A la Universidad Técnica de Ambato por su contribución en la formación de Docentes nutridos con espíritu crítico y reflexivo.*

*A cada uno de los Docentes de la Carrera de Cultura Física Modalidad Semipresencial por sus conocimientos y experiencias a lo largo de la carrera profesional.*

*A la Dra. Marlene Barquín, Coordinadora de la Carrera de Cultura Física*

*Al Magister Julio Mocha Bonilla por su paciencia, y contribución científica en la realización de esta investigación.*

*Paola Nataly Chiguano Sandoval.*

## *ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS*

### **PÁGINAS PRELIMINARES**

Contenido	Páginas
Título o Portada .....	i
Aprobación del Tutor .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Cesión de Derechos de Autor .....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación.....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice General de Contenidos .....	viii
Índice de Cuadros e Ilustraciones .....	xi
Resumen Ejecutivo .....	xiii

### **TEXTO**

Introducción.....	1
-------------------	---

### **CAPÍTULO I EL PROBLEMA.**

1.1 El Tema .....	3
1.2. Planteamiento del Problema .....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico .....	9
1.2.3. Prognosis .....	10
1.2.4. Formulación el Problema.....	10
1.2.5. Interrogantes .....	10
1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación .....	11
1.3. Justificación .....	11
1.4. Objetivos.....	14
1.4.1. Objetivo General .....	14
1.4.2. Objetivos Específicos .....	14

### **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.**

2.1 Antecedentes Investigativos .....	15
2.2 Fundamentación Filosófica .....	16
2.3 Fundamentación Legal .....	20
2.4. Categorías Fundamentales.....	22
2.4.1. Fundamentación Teórica .....	25
2.4.2. Variable Independiente: Juegos Recreativos	
Conceptualización.....	25
Definiciones Conceptuales .....	25



Recreación.....	26
Características de la recreación .....	27
Atributos de la Recreación .....	28
Interrelación entre Educación Física y recreación .....	30
Desarrollo y actitud.....	30
Elementos del juego y clasificación.....	32
Reglas.....	33
Los juegos recreativos una via necesaria para la salud física y mental del niño... 34	
Juego recreativos .....	35
Valor del juego .....	36
Razones para participar en juegos recreativos.....	38
Variable Dependiente: Proceso de Interaprendizaje	
Conceptualización.....	39
Definiciones conceptuales.....	39
La enseñanza .....	40
Estrategias de la enseñanza .....	40
Aprendizaje .....	40
Estrategias del aprendizaje .....	40
Aprendizaje humano .....	41
Estrategias de aprendizaje humano.....	42
Proceso de interaprendizaje.....	43
Factores fundamentales del proceso de aprendizaje .....	44
Importancia.....	45
Metodología para la enseñanza de la educación Física .....	46
2.5. Hipótesis .....	47
2.6. Señalamiento de variables .....	47

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA.**

3.1 Enfoque .....	48
3.2 Modalidad básica de la investigación .....	49
3.3 Nivel o tipo de investigación .....	50
3.4 Población y muestra .....	52
3.5. Operacionalización de Variables:	
3.5.1.Variable Independiente: Juegos recreativos .....	53
3.5.2.Variable Dependiente: Proceso de interaprendizaje .....	54
3.6 Plan de recolección de información .....	55
3.7 Plan de procesamiento de la información.....	56

### **CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

4.1 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los niños del centro de Educación Básica Dr. Pablo Herrera.....	59
---	----

4.2 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del centro de Educación Básica Dr. Pablo Herrera .....	69
4.3 Verificación de la Hipótesis: Argumento y verificación.....	79

**CAPITULO V  
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

5.1 Conclusiones.....	83
5.2 Recomendaciones .....	84

**CAPÍTULO VI  
PROPUESTA.**

6.1 Datos informativos.....	85
6.2 Antecedentes de la Propuesta .....	87
6.3 Justificación .....	88
6.4 Objetivos.....	89
6.5 Análisis de Factibilidad .....	90
6.6 Fundamentación.....	92
Descripción.....	92
Fundamentación científico técnica .....	93
Mediante el juego que se puede lograr.....	95
Guía de juegos recreativos para el desarrollo del interaprendizaje de la Cultura Física .....	97
Introducción.....	98
Aspectos .....	99
Recreación dirigida vs recreación espontánea.....	101
Juegos de resistencia .....	102
Juegos de velocidad .....	105
Juegos de flexibilidad .....	108
Juegos de saltos .....	111
Juegos de equilibrio .....	114
Juegos de coordinación .....	117
Atletismo .....	119
Balonmano.....	120
Baloncesto .....	121
Voleibol.....	122
Futsal.....	123
6.7 Metodología: Modelo Operativo .....	124
6.8 Administración.....	126
6.9 Previsión de la Evaluación .....	127

**MATERIAL DE REFERENCIA.**

Bibliografía.....	128
Anexos .....	130

## *ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES*

Gráfico N°.1. Árbol de Problemas.....	8
Gráfico N° 2. Red de inclusiones conceptuales.....	22
Gráfico N°.3. Categorías Fundamentales de la Variable Independiente.....	23
Gráfico N°.4. Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente.....	24
Cuadro N°.1. Población y Muestra.....	52
Cuadro N° 2. Operacionalización de la Variable Independiente.....	53
Cuadro N°.3. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	54
Cuadro N°.4. Plan de Recolección de Información.....	55
Cuadro N° 5 Conoce que son los juegos recreativos .....	59
Gráfico N° 5 Conoce que son los juegos recreativos.....	59
Cuadro N° 6 En horario de Cultura Física su docente trabaja juegos recreativos. 60	
Gráfico N° 6 En horario de Cultura F. su docente trabaja juegos recreativos .....	60
Cuadro N° 7 Juegos recreativos promueven la participación activa .....	61
Gráfico N° 7 Juegos recreativos promueven la participación activa .....	61
Cuadro N° 8 Juegos recreativos permite el desarrollo cognitivo .....	62
Gráfico N° 8 Juegos recreativos permite el desarrollo cognitivo .....	62
Cuadro N° 9 Juegos recreativos promueven una formación integral .....	63
Gráfico N° 9 Juegos recreativos promueven una formación integral.....	63
Cuadro N° 10 Procesos de interaprendizaje de C. F. son integradores .....	64
Gráfico N° 10 Procesos de interaprendizaje de C. F. son integradores .....	64
Cuadro N° 11 Procesos de interaprendizaje desarrollan aprendizajes significa ...	65
Gráfico N° 11 Procesos de interaprendizaje desarrollan aprendizajes significa ...	65
Cuadro N° 12 Juegos recreativos motiva el desarrollo del intearprendizaje .....	66
Gráfico N° 12 Juegos recreativos motiva el desarrollo del intearprendizaje .....	66
Cuadro N° 13 Participación de la comunidad educativa.....	67
Gráfico N° 13 Participación de la comunidad educativa .....	67
Cuadro N° 14 Interés de aplicar juegos recreativos.....	68
Gráfico N° 14 Interés de aplicar juegos recreativos .....	68

Gráfico N° 25 Ji Cuadrado región de Aceptación y Rechazo .....	80
Cuadro N° 25 Frecuencias Observadas.....	81
Cuadro N° 26 Frecuencias Esperadas .....	81
Cuadro N° 27 Calculo del Ji Cuadrado.....	82

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN*

*CARRERA DE CULTURA FÍSICA  
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL  
RESUMEN EJECUTIVO*

**TEMA:** “Los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi”

**Autora:** Paola Nataly Chiguano Sandoval

**Tutor:** Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

**Resume:**

Los juegos recreativos suelen tener muy pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego sin embargo el aspecto más transcendental está en los objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Son algunos ejemplos. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Sin embargo el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi, los juegos recreativos son poco utilizados como estrategias de aprendizaje, solo en horas de Cultura Física el maestro de dicha materia lo realiza, pero basado en la planificación que realiza para los quimestres, contenidos específicos y al último de las horas realiza algunas actividades recreativas como juegos individuales o grupales.

Finalmente este trabajo de Investigación es muy importante porque se planteará medidas alternativas que coadyuven a la implementación de un adecuado proceso de interaprendizaje de juegos recreativos dentro de la materia de cultura física por lo que al final se presenta una guía para desarrollar algunos deportes y cualidades motrices.

**Palabras Claves:** Juego, Recreación, Interaprendizaje, Enseñanza, Aprendizaje, Actividad Física, Bienestar, Vida Saludable, Distracción, Formación.

## INTRODUCCIÓN

Los juegos recreativos implican relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones, en los actuales momentos los juegos son la mejor estrategia utilizada dentro de proceso enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física.

**EL CAPÍTULO I: EL PROBLEMA**, contiene el Planteamiento del problema, las Contextualizaciones Macro, Meso, Micro, el Árbol de Problemas, el Análisis Crítico, la Prognosis, la formulación del Problema, los Interrogantes de la Investigación, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos General y Específicos.

**EL CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO**, comprende los Antecedentes de la investigación, las Fundamentaciones, la Red de Inclusiones, las Constelaciones de Ideas de cada variable, la Categorías de la Variable Independiente y de la Variable Dependiente, la Formulación de la hipótesis y el señalamiento de Variables.

**EL CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA**, abarca el Enfoque, las Modalidades de la Investigación, los Niveles o tipos, la Población y Muestra la Operacionalización de las dos variables independiente y dependiente, las Técnicas e Instrumentos de Investigación, el Plan de Recolección de la información, y el Plan de Procesamiento de la información.

**EL CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, en este capítulo se explica el análisis e interpretación de los resultados mediante tablas y gráficos extraídos de la aplicación de las encuestas realizadas a los niños del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, para terminar con la comprobación de la Hipótesis mediante sus argumentos y verificación.

**EL CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**, en esta parte del trabajo de Investigación se especifica las conclusiones a las que se ha llegado mediante la indagación de campo, y a la vez se plantean las recomendaciones pertinentes.

**EL CAPÍTULO VI: LA PROPUESTA**, en este capítulo se vislumbra una propuesta de solución frente al problema fenómeno de estudio, en la cual se presenta una guía de juegos recreativos para desarrollar el interaprendizaje de la Cultura Física.

Finalmente se concluye con el MATERIAL DE REFERENCIA, el mismo que incluye la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. Tema.**

Los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

#### **1.2. Planteamiento del Problema**

##### **1.2.1. Contextualización**

**En el Mundo** los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación. Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

Como actividad puramente recreativa, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.



Desde los primeros inicios de la vida, el hombre ha aprendido a utilizar los medios naturales para la realización de actividades que lo enriquezcan en todos los aspectos.

Con el conocimiento de su medio se fue apropiando del tiempo, de los materiales y del espacio que combinados con su creatividad, dieron como resultado, el invento y la construcción de diversos juegos y juguetes que ha conservado e innovado a lo largo de las generaciones como un sentir propio de la Cultura.

Lo que denominamos Juegos Recreativos de la Calle, son todos aquellos juegos y juguetes, que han tenido como escenario la calle, y que surgen en Colombia, durante la época de la Conquista y la Colonia, con la llegada de familias españolas, alemanas, portuguesas, italianas, francesas e inglesas, quienes implantaron su propia cultura y por ende su propia expresión lúdica. A pesar de que la mayoría de los juegos y juguetes, que hoy existen en el inventario de nuestra memoria cultural, no son autóctonos. Han tomado a lo largo de estos años un gran arraigo, a tal punto que son parte de nuestra expresión cultural.

<sup>1</sup> Como otras acciones de la especie humana, recogen sentimientos que posibilitan la identificación de niños, jóvenes y adultos en su mundo fantástico y por más que los nuevos avances tecnológicos innoven y roboticen el mundo, los Juegos Recreativos de la Calle, permanecen en la memoria y el sentimiento cultural de la humanidad. Estos Juegos se institucionalizaron y se han venido realizando ininterrumpidamente cada año, desde 1980, con toda la población del municipio de Caldas; además de las realizaciones que se han hecho en algunos países de América Latina y ciudades y municipios de Colombia.

---

<sup>1</sup> <http://www.efdeportes.com/efd16a/juegr.htm>.

**En el Ecuador** al igual que en otros país de Sudamérica, los juegos recreativos son actividades necesarias para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

El Ministerio de Deportes, a través de la Dirección Nacional de Recreación, inició el proyecto denominado 'Barrio Activo', iniciativa tiene como objetivo principal motivar a la población ecuatoriana a realizar actividad física y recreativa y reducir los índices de sedentarismo existentes.

Dentro de las actividades previstas está el desarrollo de juegos tradicionales, motricidad infantil y adulta, bailo terapia, deportes como: fútbol, Ecuavoley, ajedrez atletismo, tenis entre otros.

Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con la experiencia y conocimiento de ocho técnicos venezolanos, que se encuentran en nuestro país con el fin de instruir y capacitar a coordinadores, instructores y monitores en actividades físicas, deportivas y recreativas.

Este Plan cumple con las disposiciones legales vigentes y constituye un aporte fundamental que beneficia directamente a la comunidad, dando cumplimiento a los derechos y garantías previstas en la Constitución de la República del Ecuador, Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación, Carta Internacional del Tiempo Libre, permitiendo a su vez que los participantes cuenten con eventos deportivos recreativos.

Los juegos recreativos suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Al igual que sus vecinos de América del Sur, en el Ecuador el deporte de mayor aceptación nacional es el fútbol considerado un deporte nacional. Como deporte amateur, los juegos de fin de semana se los realizan en los parques, plazas y terrenos baldíos en todo el país.

Otros juegos recreativos como deportes populares y actividades de ocio como el baloncesto, voleibol, la pelota nacional, entre otros, son practicados entre amigos o en familia. El juego se originó en Ecuador más de 500 años atrás. 5 siglos más tarde, el juego todavía se juega en todo el Ecuador y en otros países sudamericanos como Brasil. Originalmente, Pelota Nacional se juega con bolas de piel de animal y tabloncillos de madera. Por suerte, el equipo ha avanzado significativamente en los últimos años. Las pelotas de piel animal han sido sustituidas por las de goma pequeñas, y mientras las palas todavía se hacen de la madera, ahora están talladas en forma de raqueta y recubiertas con caucho. Parecen similares a las paletas de ping-pong, pero más grande y más alargada.

<http://www.volunteeringecuador.info/travel/pelota-nacional.html>

**En el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”,** ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi, los juegos recreativos son poco utilizados como estrategias de aprendizaje, solo en horas de Cultura Física el maestro de dicha materia lo realiza, pero basado en la planificación que realiza para los quimestres, contenidos específicos y al último de las horas realiza algunas actividades recreativas como juegos individuales o grupales. Además de aquello los niños/as independientemente realizan este tipo de recreaciones con sus juegos que los realizan en los recreos o después de la jornada escolar y en su ambiente familiar.

Los niños/as de la institución en el transcurso del juego saltan, corren, lanzan, atrapan y disfrutan de la actividad, también se comunican, interactúan y cuando participan en los juegos de roles, posibilitan que el profesor aprecie la forma en que reflejan las relaciones con las personas que los rodean en el medio social y familiar en que se desenvuelven, estas actividades no son aprovechadas dentro del proceso de interaprendizaje en la materia de Cultura Física parte en lo esencial desde las posiciones de las diversas ciencias que la han abordado. Se ha notado que los métodos de aprendizaje de la estructura de movimientos, es decir, la conducta motriz de los deportes individuales y colectivos, son comunes para todos los deportes.

Los juegos recreativos deben ser la base para que el niño desarrolle todas las actividades de la asignatura de Cultura Física, pero además deben ser aprovechadas para potenciar las habilidades, destrezas, capacidades y competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales en todas las materias para lograr una formación integral de cada uno de los dicentes.

### 1.2.2. Árbol de Problemas

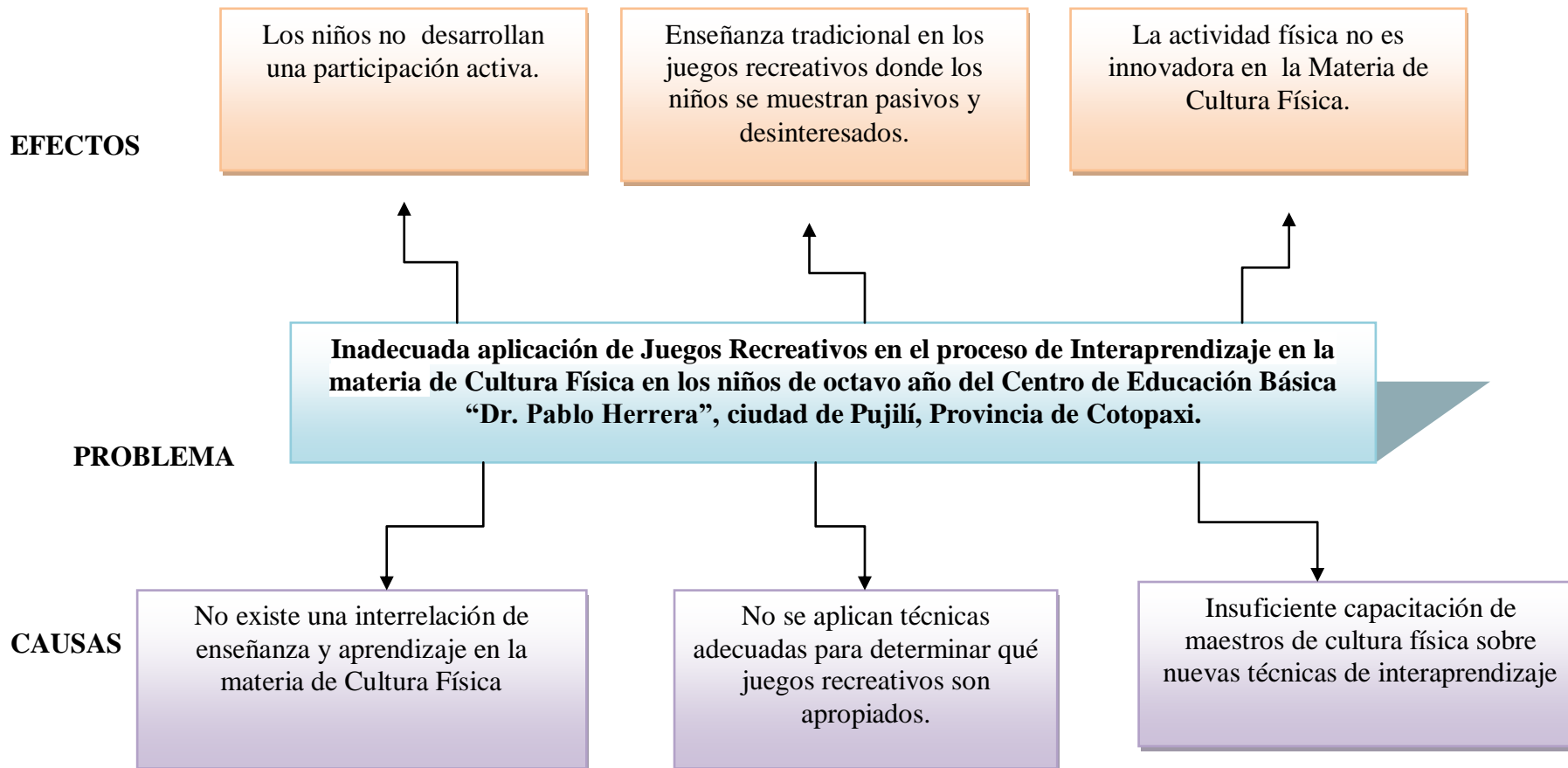


Grafico 1: Árbol de Problemas  
Elaborado por: Paola Chiguano S.

### **1.2.3 Análisis Crítico**

No existe una interrelación de enseñanza y aprendizaje en la materia de Cultura Física, ya que los niños no desarrollan una participación activa. Esto se debe a que el proceso como sistema integrado, no constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, como en el caso de los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”.

No se aplican técnicas adecuadas para determinar qué juegos recreativos son apropiados, ya que se aplica la enseñanza tradicional y juegos recreativos donde los niños se muestran pasivos y desinteresados. Esto se debe a que las técnicas aplicadas conforme a la enseñanza tradicional desmotiva a los niños los cuales pierden el interés, y no disfrutan de la actividad física. Con una enseñanza renovada en la cual interactúen los maestros y alumnos, posibilita que el profesor aprecie la forma en que se reflejan las relaciones de los niños con las personas que los rodean en el medio social y familiar en que se desarrollan.

La insuficiente capacitación de maestros de cultura física sobre nuevas técnicas de interaprendizaje, da como resultado que no se pueda realizar una actividad física innovadora en la materia de cultura física. Esto se debe a que, con la capacitación de los maestros se permitirá impartir el conocimiento y aplicar nuevas técnicas de enseñanza y un mejor aprendizaje de los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, actualizando el proceso de interaprendizaje, en la materia de Cultura Física.

#### **1.2.4 Prognosis**

Sin la correcta aplicación de un adecuado proceso de interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, los juegos recreativos que se practican dentro de la Institución no serán de interés de los niños. La Educación Física constituye el proceso pedagógico que se realizan en las escuelas, encaminado el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices. Al aplicar métodos de aprendizaje de la estructura de movimientos, es decir, la conducta motriz de los deportes colectivos, son comunes para todos los deportes. Orientado al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico. Los niños presentarán cuadros de sobrepeso, apatía a los ejercicios físicos, desconocerán los juegos recreativos que influyen en su aprendizaje, serán personas introvertidas

#### **1.2.5 Formulación del Problema**

¿Cómo inciden los juegos recreativos en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi?

#### **1.2.6 Interrogantes de la Investigación**

¿Se realizan juegos recreativos con los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi?.

¿Qué nivel de Interaprendizaje se utiliza en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi?

¿Existe alguna alternativa de solución para el problema de los juegos recreativos en el proceso de interaprendizaje en la materia de Cultura Física?

### **1.2.7 Delimitación del Problema de Investigación**

#### **1.2.7.1. Delimitación de contenidos**

**CAMPO:** Educativo

**ÁREA:** Cultura Física

**ASPECTO:** Juegos Recreativos-Interaprendizaje

#### **1.2.7.2. Delimitación Espacial**

La investigación se llevará a cabo en el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi

#### **1.2.7.3. Delimitación Temporal**

La investigación se la realizará durante el año lectivo 2012-2013.

#### **1.2.7.4. Unidades de Observación**

Estudiantes y Docentes de la Institución

### **1.3. Justificación**

Es **Importante** este trabajo de Investigación, porque la cultura física como materia de estudio es un medio en que los niños se diviertan a través del Juego recreativo que esta materia proporciona, es importante que la educación física este basada un sistema de enseñanza interrelacionada en la cual el maestro y sus



estudiantes se complementen. El gobierno actual junto con los organismos creados para el deporte y recreación, se han preocupado por la implementación de programas de recreación y deporte dentro y fuera de las aulas, procurando el bienestar físico y psicológico de las personas, especialmente los niños.

Es **Original** este trabajo de Investigación porque se planteará medidas alternativas que coadyuven a la implementación de un adecuado proceso de interaprendizaje de juegos recreativos dentro de la materia de cultura física. Rescatando el objetivo principal de este proyecto que es el bienestar de los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera “, puesto que son los juegos recreativos la motivación de los niños en la materia de Cultura Física.

Este tema guarda gran **Interés** no solamente para los niños objeto del estudio, sino para todos los estudiantes de escuelas y colegios que practican ejercicios físicos y para todas las personas que deseen conocer sobre los juegos recreativos. Es evidente que existe una relación muy estrecha en el proceso de interaprendizaje entre el maestro y sus alumnos en la materia de cultura física, ya que, a través de los juegos recreativos, se obtendrán de los niños mayor rendimiento, su conducta y colaboración hacia las tareas será más espontánea, y los resultados académicos definitivamente satisfactorios.

El **Beneficio** está dirigido hacia los niños, maestras, y familias de los alumnos de octavo año, del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera” de la ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi. Es prioritario para este proyecto de investigación que se implemente un adecuado proceso de interaprendizaje en la materia de Cultura Física.

La **Factibilidad** del proyecto de investigación se dará mediante la aplicación de métodos y técnicas de investigación y la consecución de resultados, para lo cual contamos con la información necesaria y suficiente sobre el tema, recursos bibliográficos actualizados, recursos económicos, apoyo de las autoridades de la Institución, para implementar un adecuado proceso de interaprendizaje dentro del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera” de la ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar la relación que existe entre los juegos recreativos y el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física de los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Analizar el aporte que brindan los juegos recreativos en la materia de Cultura Física de los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.
- Verificar el nivel de Interaprendizaje que se utiliza en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.
- Diseñar una Guía Metodológica con juegos recreativos para promover el interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

Luego de la investigación realizada en la Universidad Técnica de Ambato, en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, se pudo encontrar un trabajo, cuya variable Independiente tiene similitud con el tema investigado.

Tema: “Los juegos recreativos y su incidencia en la integración educativa de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana” de la ciudad de Sangolquí, cantón Rumiñahui. Provincia de Pichincha. Periodo Noviembre 2010 – Marzo 2011”.

Autor es: Sánchez Bautista José Antonio, con el quien llega a las siguientes conclusiones:

**En la Unidad Educativa se conoce, se aplican ocasionalmente los juegos recreativos populares y tradicionales en las actividades físicas y deportivas.**

**En la entidad educativa se desarrolla la Cultura Física solo con disciplinas deportivas.**

**Los juegos recreativos tradicionales más conocidos son: las ollitas, la rayuela y las escondidas.**

**Los juegos recreativos populares son practicados en fiestas especiales y no se realizan continuamente como por ejemplo los billusos, ishpingas, la plancha.**

**Los juegos tradicionales ayudan a la integración educativa.**

## **2.2. Fundamentaciones**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

Platón agregó más significado al término cuando contrapuso a los filósofos con los sofistas. Los filósofos eran quienes buscaban la verdad, mientras que los sofistas eran quienes arrogantemente afirmaban poseerla, ocultando su ignorancia detrás de juegos retóricos o adulación, convenciendo a otros de cosas infundadas o falsas, y cobrando además por enseñar a hacer lo mismo. Aristóteles adoptó esta distinción de su maestro, extendiéndola junto con su obra a toda la tradición posterior

La investigación se enfoca en el Paradigma Crítico-Propositivo: “Crítico porque cuestiona los esquemas o modelo de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder. Propositivo en cuanto a la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad”.

Se puede manifestar que este paradigma forma personas críticas de los problemas y fenómenos que se presentan en la realidad, pero al mismo tiempo proponen alternativas de solución valedera que van en beneficio personal, pero también en beneficio de la comunidad, considerando y respetando el pensamiento filosófico de cada persona, en el presente caso en los juegos recreativos en el proceso de interaprendizaje en la materia de cultura física.

La disciplina filosófica que reflexiona sobre el obrar humano que es un saber práctico, tiene por objeto, que las acciones de los hombres sean realizadas con sensatez, para conseguir estudiantes que sean capaces de realizar bien sus actividades, dentro de lo cual se pueden enmarcar los juegos recreativos en el

proceso de interaprendizaje en la materia de cultura física, en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”

### **2.2.2. Fundamentación Epistemológica**

La **epistemología** es una disciplina que estudia **cómo se genera y se valida el conocimiento** de las ciencias. Su función es analizar los preceptos que se emplean para justificar los datos científicos, considerando los factores sociales, psicológicos y hasta históricos que entran en juego.

Según SUMMER, W. (2004), señala: **“Que el conocimiento es poder, sí, esto es lo que es el conocimiento. Es poder y nada más. Poder como la salud, el talento o cualquier otro poder, esto es, carente de todo elemento moral”**. (Pág. 29).

Se considera que el conocimiento es lo que el hombre interpreta de acuerdo con una amplia perspectiva del entorno. Es una construcción que realiza el sujeto a través de la cual va logrando una modificación adaptativa y durable de la conducta, está ligada a los principios del paradigma holístico que se basa en las nociones de comprensión y acción significativa del hecho educativo.

### **2.2.3. Fundamentación Ontológica**

El primero en usar la expresión “ontología” (aunque con caracteres griegos) en sentido filosófico fue Rodolfo Goclenio en obra *Lexiconphilosophicum, quo tanquam clave philosophiaeforesaperiuntur* en el año 1613. Se afirma allí que la ontología es la filosofía del ente.

La ontología es la investigación del ser en tanto que ser, o del ser en general, más allá de cualquier cosa en particular que es o existe. En algunos filósofos, sobre

todo de la escuela de Platón, sostienen que todos los sustantivos se refieren a entidades existentes. Otros afirman que los sustantivos no siempre nombran entidades, sino que ofrecen una forma de referencia a una colección de objetos o sucesos. En este sentido, la mente, en lugar de referirse a una entidad, se refiere a una colección de sucesos mentales experimentados por una persona.

El hombre es una realidad total, que necesita vivir en sociedad dentro de un entorno adecuado, y para que se den estas cualidades, es necesario el respeto a la naturaleza y a la vida en general; por ello la sociedad exige un pensamiento holístico (concepción de cada realidad como un todo, distinto de la suma de las partes que lo componen) que defina al ser, la existencia y la identidad.

#### **2.2.4. Fundamentación Axiológica**

La axiología no sólo trata abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores. En este sentido, puede hablarse de una «ética axiológica», que fue desarrollada, principalmente, por el propio Scheler y Nicolai Hartmann.

Son los valores los que permiten definirlos y por lo tanto, es en ellos, en donde hay que encontrar la fuente primera de los proyectos educacionales. Así si se piensa que un país tiene necesidad de conocimiento, es porque se cree conveniente

desarrollar la educación: el valor será la formación integral de cada uno de los estudiantes.

Los valores y las convicciones no están aislados no son particulares de grupo, están vinculados entre sí por nexos lógicos, por lazos afectivos y por causas históricas. Estas organizaciones de valores constituyen ideologías, concepciones filosóficas; cultura; política y la moral, las mismas que se encuentran en la fuente del currículo, y en último análisis, es en relación con estos sistemas de valores y de convicciones existenciales como se elaboran, de manera consciente y explícita, inconsciente o subyacente, los fines y objetivos educacionales; es la naturaleza de los valores la que determina la naturaleza de las necesidades (de la sociedad) o de la demanda (individual) y en su jerarquía la que fija las prioridades.

#### **2.2.5. Fundamentación Pedagógica**

La Fundamentación Pedagógica muestra inicialmente a la concreción de para qué y del qué vale la pena aprender, para luego determinar el cómo, cuándo y dónde realizarlo; todo ello sobre la base de las demandas sociales aceptadas y de las condiciones, necesidades y aptitudes de los grupos y sujetos destinatarios.

El desarrollo de diferentes actividades del hombre necesita de una metodología adecuada para suplir las necesidades y responder a los retos educativos de la sociedad del próximo siglo.

El desarrollo del deporte recreativo busca dar el conocimiento desplegando las operaciones intelectuales y privilegiando los aprendizajes de carácter general y abstracto sobre los particulares y específicos, planteando dentro de sus postulados varios estados de desarrollo a través de los cuales atraviesan los individuos a saber, el pensamiento nocional, conceptual, formal, categorial y científico.



Para ANDER-EGG, E. “Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social” (Pág.252).

Su objetivo es, en definitiva promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a sus alumnos según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan, y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos.

### **2.3. Fundamentación Legal.**

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la “**Constitución Política de la República**”, referente a los Derechos económicos, sociales y culturales, en el capítulo IV, sección undécima, de los deportes:

**ART.82.-** “El estado protegerá, estimulará, proveerá y coordinará la cultura física, el **deporte** y recreación, como actividades para formación integral de las personas. Proveerá de recursos e infraestructura que permita la masificación de dichas actividades.”

En la **Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación**, de los Conceptos Fundamentales, capítulo único versa:

**Art. 2.-** Para el ejercicio de la Cultura Física, el deporte y recreación, al estado le corresponde:

a). Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y recreativas de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte la educación física y la recreación.

## **TITULO I PRECEPTOS FUNDAMENTALES.**

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.

## 2.4. Categorización de las Variables

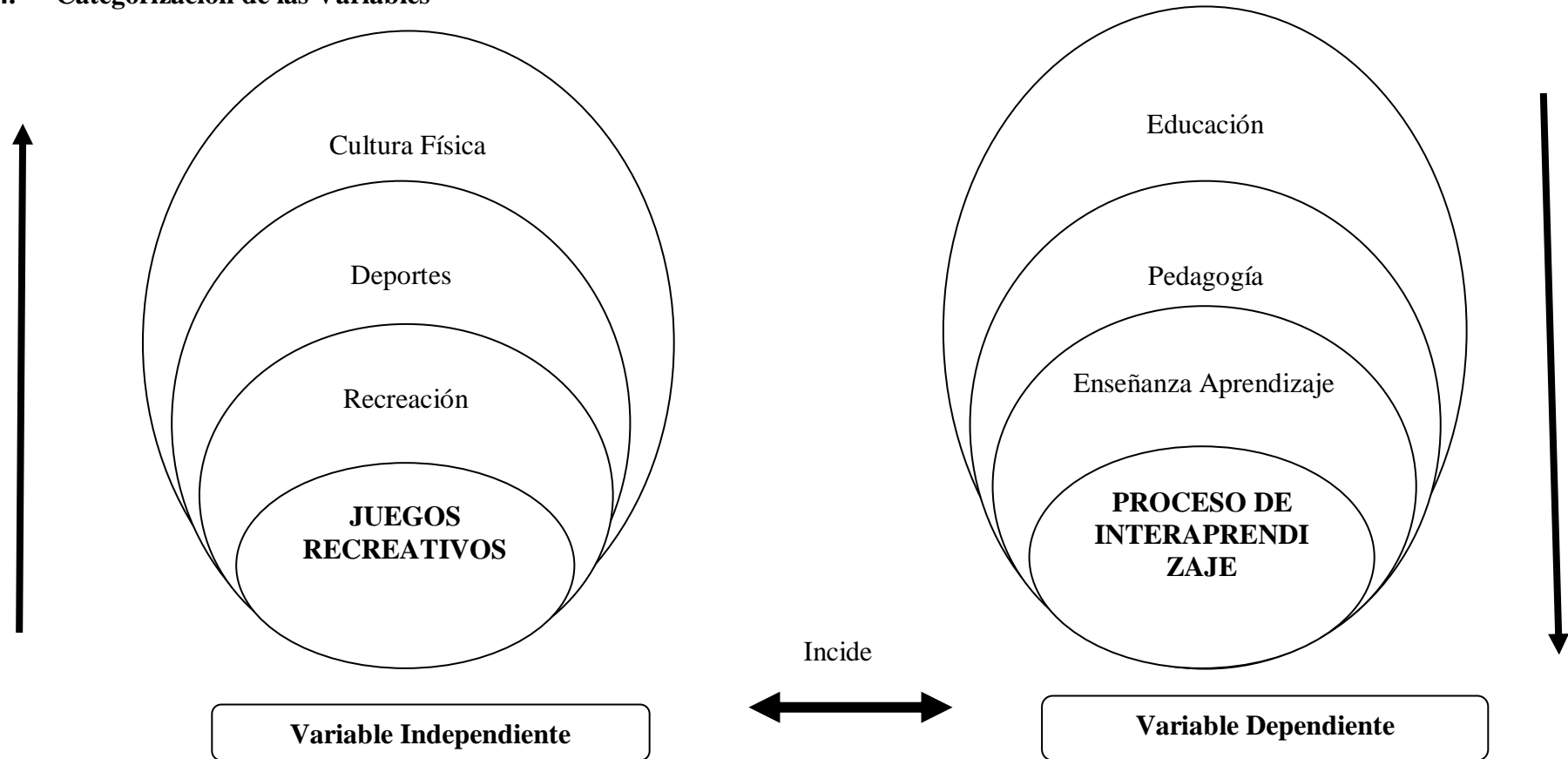


Gráfico N° 2: Red Inclusiones Conceptuales

Elaborado por: Paola Nataly Chiguano S.

### Constelación de Ideas de la Variables Independiente

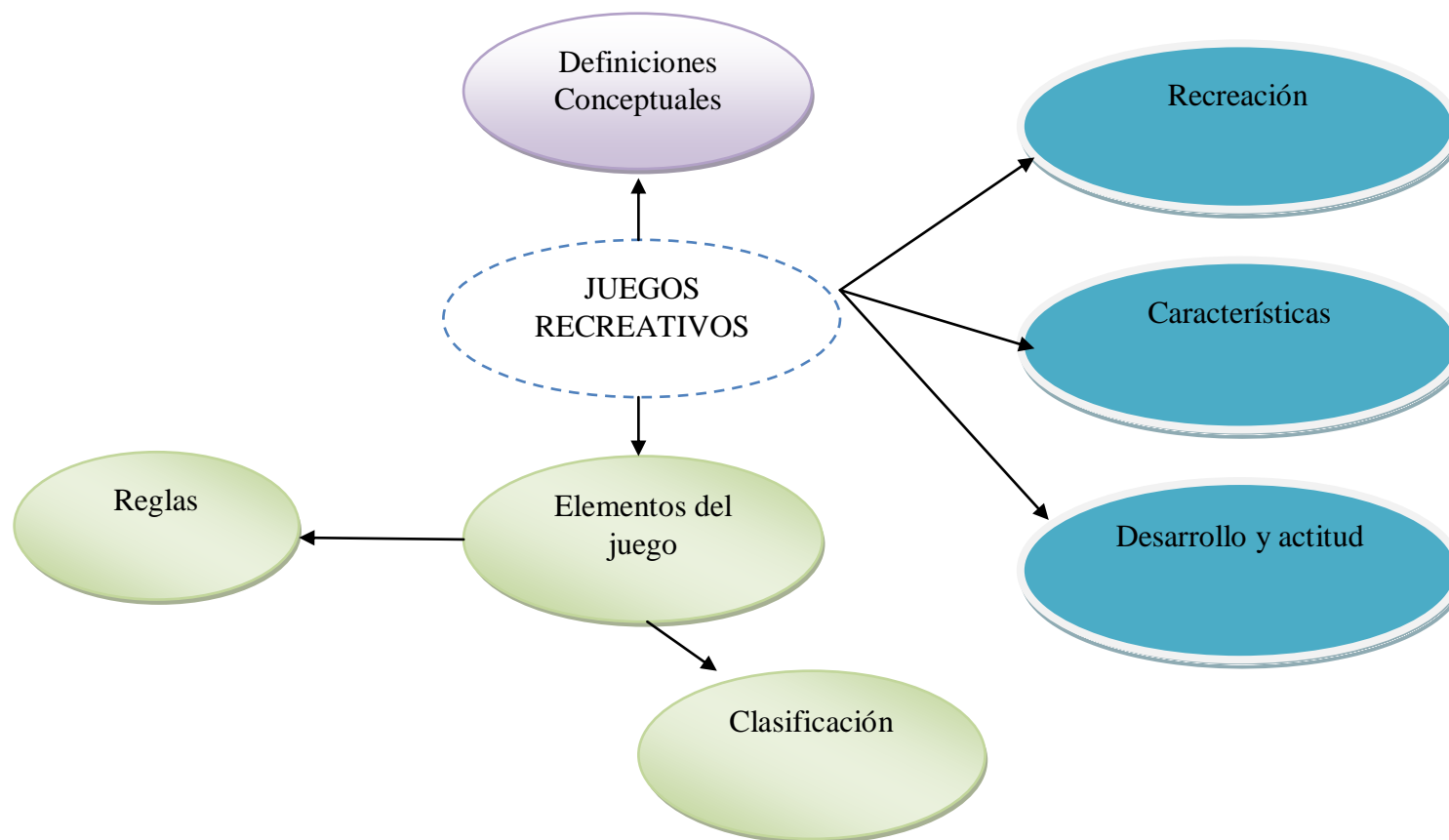


Gráfico N°3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente.

Elaborado por: Paola Nataly Chiguano Sandoval.

### Constelación de Ideas de la Variables Dependiente

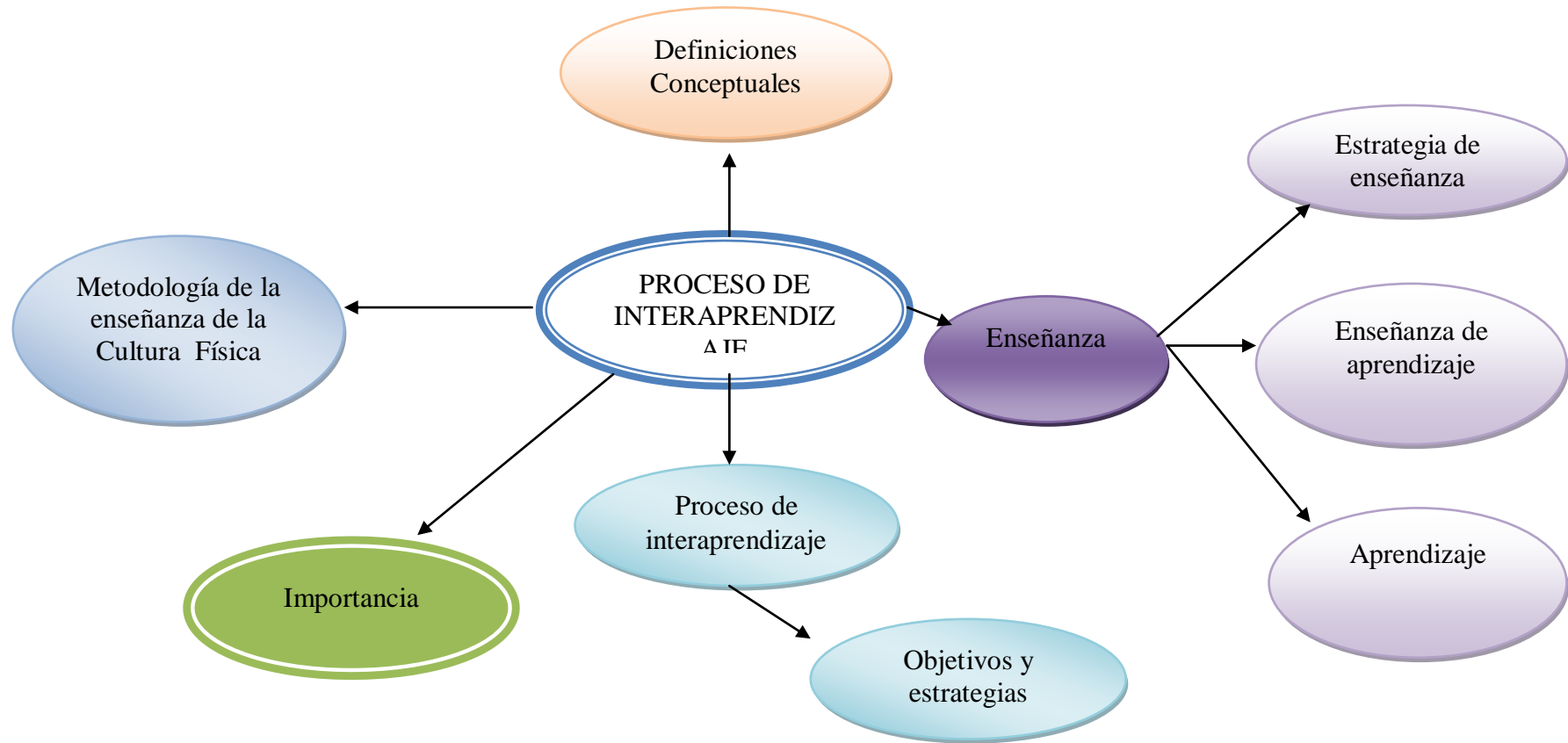


Gráfico N°4 Constelación de Ideas de la Variable Independiente.

Elaborado por: Paola Nataly Chiguano Sandoval

## **2.4. Fundamentación Teórica**

### **Variable Independiente**

#### **Juegos Recreativos**

#### **Conceptualización**

#### **Definiciones conceptuales**

El juego es una conducta de motivación intrínseca, si uno no lo desea, no puede jugar, de ahí que no se pueda imponer con violencia y obligación el sentido del juego a ningún individuo. El juego espontáneo requiere de la actitud lúdica de los practicantes, debido al gran abanico de posibilidades y variables que hace que cada experiencia se perciba como nueva y enriquecedora.

HUIZINGA (2007): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”.

GUTTON, P (2002): “Es una forma privilegiada de expresión infantil”.

CAGIGAL, J.M (2006): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

VYGOTSKY (2001), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción

directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

ELKONIN (2000), perteneciente a la escuela histórico cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

### **Recreación**

La Recreación es un fenómeno socio cultural de la que necesita el hombre para satisfacer sus necesidades espirituales, la misma tiene varias clasificaciones , una de ellas es la Recreación Física, que según (Pérez, A. 1993) Se define como el conjunto de actividades de contenido físico, deportivo y recreativo que se realizan en el tiempo libre y sin ninguna compulsión externa, destacándose por lo positivo de su influencia en el organismo del hombre, porque al practicarlo sistemáticamente se activan todos los sistemas del cuerpo humano.  
<http://definicion.de/juegos-recreativos/>

PILA TOLEÑA. Augusto (2005) Educación Física Deportiva: Enseñanza - Aprendizaje. Editorial Pila Toleña. Madrid.

Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es **generar satisfacción** a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

### **Características de la Recreación.**

Se efectúa libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección.

Se realiza en un clima y con una actitud alegre y entusiasta.

Se realiza sólo por la satisfacción que produce

Da lugar a la satisfacción de ansias psico-espirituales.



Da lugar a la manifestación de valores que no son los preponderantes en la estructura espiritual de la persona.

Da lugar a la liberación de tensiones propias de la vida cotidiana.

No espera un resultado final ni una realización acabada, sino que sólo anhela el gusto de la participación activa, relacionarse con los compañeros y compañeras.

### **Atributos de la Recreación.**

La recreación posee los siguientes atributos:

- ***Ocurre principalmente en el tiempo libre.*** El tiempo de la recreación ocurre fuera de las horas de trabajo, cuando el individuo se encuentra libre para escoger su actividad deseada. Por consiguiente, la recreación se practica durante el ocio (se aparta de las obligaciones diarias).
- ***Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación.*** La recreación no es compulsiva, i.e., proviene de una motivación intrínseca. La persona es libre para seleccionar el tipo de actividad que más le interesa y que le provea satisfacción personal.
- ***La recreación provee goce y placer.*** Las actividades recreativas se disfrutan a plenitud. La recreación es en esencia una experiencia personal voluntaria a través de la cual se dé viva directamente disfrute y satisfacción. El individuo incurre en una actividad recreativa porque recibe satisfacción o placer de las mismas o porque percibe valores sociales o personales.

- ***Ofrece satisfacción inmediata y directa.*** La única recompensa para el individuo es la satisfacción que proveen las actividades recreativas. El impulso o deseo que conduce a los participantes en las actividades recreativas proviene del disfrute y placer que se obtiene inmediatamente de la propia actividad.
- ***Se expresa en forma espontánea y original.*** Es lúdica, ya que incluye expresiones espontáneas e instintivas, la cual ha de ser del agrado de la persona, es decir, que de dicha actividad se obtendrá satisfacción o placer interno y externo. Se deriva placer de la misma (resulta en satisfacción inmediata e inherente al individuo)
- ***Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión.*** De la recreación se reciben respuestas placenteras y gratificantes.
- ***Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad.*** La recreación ayuda a la renovación del espíritu. Provee un medio positivo para el mejoramiento de las dimensiones físicas, mentales y morales del individuo.
- ***Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana.*** Se refresca el individuo permite mantener un equilibrio de sus dimensiones físicas, mentales, emocionales, sociales y espirituales. Contribuye a una vida satisfaciente, disfrutable y abundante.
- ***La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable.*** Esto puede ser un área de controversia, puede lo que es sano para una cultura o país,

puede ser denigrante en otro lugar del mundo. Esto implica que las normas morales locales dictan las pautas para lo que son actividades recreativas aceptables y constructivas y aquellas que no lo son. La recreación mejora y enriquece la vida personal.

- Incluye actividades tanto pasivas como activas
- Puede ser novedosa

### **Interrelación entre la Educación Física y Recreación**

Sabemos que la Educación Física es un área de la recreación, y que la recreación es voluntaria; la Educación Física es también una parte del bienestar total del individuo, pues ayuda a mejorarse física y socialmente.

Es un hecho que la recreación y educación física a no son iguales, pues la educación física solo forma una parte del programa general de la recreación. La recreación le da más importancia al placer y satisfacción personal de diferentes personas, y la educación física busca mejorar la aptitud física y bienestar general del individuo.

### **Desarrollo y Actitud**

El desarrollo del juego siempre estuvo estrechamente ligado a las relaciones socio-culturales de lo que comúnmente se ha hecho latentes hasta ahora. En muchos juegos se refleja la vida de un pueblo, sus costumbres, su cultura. Todos los pueblos tienen sus juegos pero al ver los infantiles vemos que la esencia de las formas de estos de las cavilaciones antiguas, como la de los pueblos primitivos contemporáneos es la misma.

Se basaba en la relación directa del niño con su medio a través de un objeto determinado, de una imitación de las acciones de los adultos, de una preparación para la vida de la sociedad de acuerdo a su estructura social, de la que al principio no está consciente el jugador. Cada juego persigue un objetivo pero las funciones de este no son idénticas a las causas de la disposición al juego y su intensidad, esto quiere decir que en desarrollo individual del hombre primero está el juego y después el trabajo. Tiene un valor de uso es útil para la formación de la personalidad y tiene una gran significación pedagógica.

En la ejecución práctica de los juegos no se deben perder de vista las relaciones sociales ya que estos son un medio de enlace con la educación ética y espiritual y también una parte de la historia cultural.

Durante siglos las costumbres, concepciones religiosas, el valor de la gimnasia curativa, el valor pedagógico y los intereses de las clases sociales determinaron el contenido la configuración y el desarrollo de los juegos como también su propagación y su fomento.

En nuestra época, en que la educación de las nuevas generaciones en el espíritu de las ideas socialistas y de la entrega total a la patria es una de las tareas más importantes de la revolución, el problema de los medios de educación y formación de valores, adquieren una gran importancia en la formación integral de las nuevas generaciones.

El jugar espontáneo, exploratorio y experimental es una actitud de nuestros niños- as fijada en sus gametos a partir de una evolución milenaria, la naturaleza no hace estas cosas de modo gratuito. Generar y plantear situaciones lúdicas en donde éste jugar exploratorio se manifieste podría constituir un modus operandi habitual para

todos los pedagogos y padres. Estimular y organizar momentos para el pacto lúdico, para jugar en sociedad, podría también convertirse en un proceder habitual en los pedagogos encargados de educar lo físico, de educar la Phycis humana.

El jugar y el juego constituyen una herramienta mágica capaz de generar espacios y momentos para la acción libre, la creación y el estímulo de aprender. Los pedagogos-as encargados de educar al ser humano a través de lo físico, de la praxis física, del diálogo corporal activo y real, pueden en un ejercicio de humildad, volver su mirada atenta al mundo mágico de su propia infancia y redescubrir el milagro que el mundo del juego desencadena en todos aquellos que participan activamente de sus atributos y valores. Absolutamente todos los saberes y contenidos que programarse pueda en una sesión de educación física son susceptibles de formalizarse de un modo lúdico. Mediante situaciones lúdicas, tratando de estimular, aunque no requiere de grandes esfuerzos, el jugar espontáneo de los alumnos o mediante sugerencias y propuestas de juegos más elaborados y contruidos. El juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, autotélico, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser construido, destruido y reconstruido.

**Manuel Gutiérrez Delgado (1989). 140 Juegos de Educación Psicomotriz. Wanceulen Editorial Deportiva.**

### **Elementos de juego y clasificación**

Los juegos recreativos pueden ser caracterizados por "lo que el jugador hace". Esto se refiere a menudo como juego . Principales elementos clave identificados

en este contexto son las herramientas y reglas que definen el contexto general del juego.

Los juegos recreativos se clasifican a menudo por los componentes que se requieren para jugar (por ejemplo, miniaturas, una bola, tarjetas, un tablero y piezas, o un ordenador). En los lugares donde el uso de cuero está bien establecida, la pelota ha sido una pieza del juego popular en toda la historia registrada, lo que resulta en una popularidad en todo el mundo de los juegos de pelota como el rugby , el baloncesto , el fútbol , el cricket , tenis y voleibol . Otras herramientas son más idiosincrásicas a una región determinada. Muchos países de Europa, por ejemplo, tienen únicas barajas de naipes . Otros juegos como el ajedrez puede rastrearse principalmente a través del desarrollo y la evolución de sus piezas de caza.

Muchas de las herramientas de caza son símbolos, significado para representar otras cosas. Un símbolo puede ser un peón en un tablero, dinero de juguete , o marcar un elemento intangible como un punto.

Los juegos como esconder y buscar o etiqueta no utilizan ninguna herramienta obvia, sino que su interactividad se define por el medio ambiente. Los juegos con las mismas reglas o similar, puede tener juego diferente si el ambiente se altera. Por ejemplo, al gato y al ratón en una escuela de construcción difiere del mismo juego en un parque , una carrera de autos puede ser radicalmente diferente en función de la pista o calle supuesto, incluso con los mismos coches.

## **Reglas**

Mientras que los juegos se caracterizan a menudo por sus herramientas, a menudo se definen por sus reglas. Si bien las reglas son sujetos a variaciones y cambios ,

suficiente cambio en las reglas generalmente da lugar a un "nuevo" juego. Por ejemplo, el béisbol se juega con pelotas de béisbol "reales" o con wiffleballs . Sin embargo, si los jugadores deciden jugar con sólo tres bases, que son sin duda jugar un juego diferente. Hay excepciones a esto que algunos juegos deliberadamente implican el cambio de sus propias reglas, pero aun así hay a menudo inmutable meta -reglas.

Reglamento general determinar el orden de su vez, los derechos y responsabilidades de los actores, y las metas de cada jugador. Los derechos del jugador pueden incluir cuando pueden gastar recursos o mover fichas. Las condiciones comunes de ganar son ser el primero en acumular una cuota determinada de puntos o fichas (como en Settlers of Catan ), que tiene el mayor número de fichas al final del juego (como en el Monopoly ), o alguna relación de un juego de fichas para los del oponente (como en el ajedrez jaque mate ).

Oleguer Camerino Foguet (2000). Deporte recreativo. Biblioteca Temática del Deporte.

### **Los juegos recreativos una vía necesaria para la salud física y mental del niño**

El juego surgió históricamente como una necesidad del ser humano, el hombre antes de haber jugado tuvo que realizar actividades físicas rudimentarias de carácter natural, asociadas con el trabajo y la propia vida para poder subsistir, caza, pesca, lucha, nadar. Los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente en su desarrollo multilateral.

El proceso evolutivo que en cierto momento presenta rasgo de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, permitió asegurar que los

juegos son tan antiguos como el hombre mismo, permitiendo que se establezca una **estrecha relación entre el juego y el desarrollo psicomotriz de los diferentes generaciones.**

Para hablar del origen de los juegos debemos tener presente dos factores; **los biológicos y los sociales.** Plejanov establece el carácter **social** del juego refutando las **teorías burguesas** de que los juegos se realizan por **instintos biológicos** y expone la concepción materialista del origen y de la esencia del juego, donde señala el trabajo y la vida cotidiana. Los profundos estudios sobre los hechos históricos, permiten llegar a la conclusión de que **"el juego es la base fundamental para el desarrollo físico y mental de los seres humanos"**.

El juego es un medio de descanso, placer o entretenimiento universal, desarrollado según reglas pre-establecidas socialmente, como resultado de un proceso histórico. En el ser humano es producto de la actividad, reproducir la realidad y transformarla posteriormente. El juego refleja el nivel cultural, la idiosincrasia el desarrollo socio económico, así como los nexos y relaciones que han existido entre los pueblos, de los hábitos y costumbres y de las prácticas sociales que se han transmitido entre las generaciones.

**Los juegos recreativos** ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, sus prácticas en colectivo rectorada por el cumplimiento de las reglas creadas por el propio juego permiten una sana rivalidad, socialización, formación de valores y preparación para la vida y la familia.



Por todos los valores educativos que se desarrollan mediante los juegos, este está considerado como uno de los medios fundamentales del profesor y la familia, especialmente en lo que concierne al mejoramiento de la salud de los niños, su correcta utilización conlleva una incidencia grande de la formación de los hábitos motores primarios, todo lo cual se expresará como base fundamental en la permanente incorporación de nuevos hábitos que es la ley inmutable del desarrollo psíquico y físico, en busca de que crezcan sanos y saludables.

Tomando en consideración que el juego es la actividad característica de los niños a través de la cual sus imágenes cobran vida, si a través de las actividades jugadas los niños estimulan su propio desarrollo, entonces el juego como medio de trabajo merece estudiarse amplia y profundamente, a fin de que con su utilización se alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen, ya que estos se realizan con gusto, sin presión.

### **Los valores del juego:**

**Están en función de su desarrollo psíquico y físico para el presente y el futuro.**

- ✓ Función vital importantísima, prepara ejercita entrena al niño para las exigencias de la vida adulta.
- ✓ El juego satisface en el niño la necesidad de expresarse, de actuar sobre las cosas que lo rodean, de crear, a su modo y a su antojo, de ejercitar su propia voluntad. Esto le brida conciencia de sus propias fuerzas.

- ✓ El juego permite la liberación emocional del niño. La afectividad rige la conducta infantil y las emociones son por esta causa muy frecuente en los niños. El juego da lugar a la derivación de las tensiones emocionales, de manera inconsciente. La alegría, la tristeza, el amor, el odio, el temor, el fastidio, los celos, la ira, y las mil formas de los sentimientos infantiles se traducen provechosamente por medio del juego.
- ✓ El juego es la mejor forma de desarrollar las necesidades sociales del niño (y quizás la única). Su relación con los adultos no es de igual; el trabajo escolar sigue siendo autoritario e individualista, solo el juego pone en contacto al niño con sus semejantes.
- ✓ El juego puede ser provechoso, con las debidas precauciones, como medio educativo, para guiar y estimular la formación de la personalidad. Ciertos juegos ponen al niño en contactos agradables con valores culturales.
- ✓ Para el investigador de la infancia, el juego representa la mejor pantalla de exploración psicológicas, pues el niño refleja en él, inconscientemente los contenidos más profundos de su ser.
- ✓ El juego es utilizado por sociólogos clínicos para el tratamiento de las perturbaciones psíquicas, que son a menudo de origen afectivo.
- ✓ (LUDOTERAPIA). Aun en casos de enfermedades orgánicas, el juego el juego tiene también su lugarcito bienhechor. Los juguetes ayudan a curar al niño como el amor.

### **Razones para participar en Juegos Recreativos.**

Las personas se involucran en experiencias recreativas por uno o más de las siguientes razones:

- Relacionarse con otros informal y abiertamente.
- Intereses comunes.
- Competir en deportes, juego o arte.
- Interés por explorar y descubrir nuevas dimensiones
- El placer de observar algo.
- Búsqueda de experiencias sensoriales como un fin.
- Deseo de expresión física sin enfatizar la competencia. Las horas destinadas a la recreación son aquellas que deberíamos vivir más integradamente, pero muchas veces las operemos en forma inadecuada o en actividades que no contribuyen a mantener nuestra vida activa.

## **Variable Dependiente**

### **Proceso de Interaprendizaje**

#### **Conceptualización**

##### **Definiciones conceptuales**

RIVERA N. Fundamentos metodológicos del proceso docente-educativo. El modelo de la actividad. En: Lecturas seleccionadas material de estudio de la Maestría de Educación Médica. La Habana: ISCM; 2003.

El proceso de interaprendizaje (enseñanza-aprendizaje), es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad

El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad.

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

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

### **Estrategias de Enseñanza**

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos . Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

### **Aprendizaje**

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

### **Estrategias de Aprendizaje**

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad. Las acciones que ejecuta el

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

### **El aprendizaje humano.**

El juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan, el aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo.

Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

La comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo a través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto; la comunicación es parte elemental del aprendizaje.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos), de esta forma, las personas aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la

continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

El aprendizaje humano se produce unido a una estructura determinada por la realidad, es decir, a los hechos naturales. Esta postura respecto al aprendizaje en general tiene que ver con la realidad que determina el lenguaje, y por lo tanto al sujeto que utiliza el lenguaje.

Dentro del Aprendizaje Humano, pueden aparecer trastornos y dificultades en el lenguaje hablado o la lectoescritura, en la coordinación, autocontrol, la atención o el cálculo. Estos afectan la capacidad para interpretar lo que se ve o escucha, o para integrar dicha información desde diferentes partes del cerebro, estas limitaciones se pueden manifestar de muchas maneras diferentes.

Los trastornos de aprendizaje pueden mantenerse a lo largo de la vida y pueden afectar diferentes ámbitos: el trabajo, la escuela, las rutinas diarias, la vida familiar, las amistades y los juegos...

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE HUMANO.**

Para lograr la disminución de ciertos trastornos, existen estrategias de aprendizaje, que son un conjunto de actividades y técnicas planificadas que facilitan la adquisición, almacenamiento y uso de la información.

Dichas estrategias se clasifican de acuerdo con el objetivo que persiguen, existen primarias y de apoyo.

Las estrategias primarias, se aplican directamente al contenido por aprender y son:

A) Parafraseo. Explicación de un contenido mediante palabras propias,

- B) Categorización. Organizar categorías con la información,
- C) Redes conceptuales. Permiten organizar información por medio de diagramas,
- D) Imaginería. La información es presentada mentalmente con imágenes.

Las estrategias de apoyo, se utilizan para crear y mantener un ambiente que favorezca el aprendizaje. Entre ellas están:

- A) Planeación. Como su nombre lo indica, se deberán planificar las situaciones y los momentos para aprender, y
- B) Monitoreo. En ella se debe desarrollar la capacidad de auto examinarse y auto guiarse durante la tarea, conocer su propio estilo de aprendizaje (viendo, oyendo, escribiendo, haciendo o hablando).

### **Proceso de Interaprendizaje**

DIAZ B, F. y HERNÁNDEZ, G. (2007) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista. México: Mc Como proceso de interaprendizaje se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los estudiantes bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".



Los medios de enseñanza son considerados el sostén material de los métodos y están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido de la educación, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo. La relación maestro - alumno ocupa un lugar fundamental en este contexto del proceso docente - educativo; el maestro tiene una función importante y los medios de enseñanza multiplican las posibilidades de ejercer una acción más eficaz sobre los estudiantes.

### **FACTORES FUNDAMENTALES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.
- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.
- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero,

decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

### **Importancia**

En el panorama educativo actual una de las figuras que mayor atención está recibiendo es la del personal docente. El profesor siempre ha desempeñado una función de vital importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, pero actualmente, como consecuencia de la tan discutida reforma educativa, L.O.G.S.E., “los profesores dejarán de lado su faceta de transmisores de conocimiento para cumplir el papel de conductores de alumnos” tal y como recogió la periodista Susana Pérez de Pablos (17 Enero 2000).

La importancia de que el profesor esté motivado y no tanto la posesión de un elevado número de conocimientos teóricos, esta afirmación queda claramente reflejada en una cita de López Ibor (citado en MañúNoáin, 1998, p. 42) “¿cuál es el secreto de un buen profesor? No se trata de una elevada altura de conocimientos, ni se trata siquiera de un enorme prestigio profesional. Lo que el profesor necesita es una decidida voluntad, un propósito de irradiar conocimientos, de transmitirlos y de cooperar en la formación intelectual y personal de los alumnos. Voluntad y pasión de enseñar”.

Los profesores deben abandonar la idea de que su labor primordial dentro del campo de la enseñanza es proporcionar los conocimientos marcados por el currículo que permitirá a los alumnos ser los mejores en el campo al que se dediquen, dejando de lado aspectos estrechamente relacionados con la ética de las

personas. Así, en opinión de Mañú Noáin (1998, p .51) “se deben fomentar en nuestros alumnos la ilusión profesional y el afán por ser los mejores en su trabajo profesional, siempre y cuando ello vaya unido a la preocupación por ayudar a los demás. El objetivo fundamental no debe ser triunfar, sino ser más útil”.

### **Metodología para la enseñanza de la Educación Física.**

La metodología para la enseñanza de la Educación Física parte en lo esencial desde las posiciones de las diversas ciencias que la han abordado. Hemos apreciado que los métodos de aprendizaje de la estructura de movimientos, es decir, la conducta motriz de los deportes colectivos, son comunes para todos los deportes. De esta manera le conceden a cada una de estas conductas motrices, un valor relevante a su ejecución ideal de cada movimiento característico de cada deporte, se sigue el mismo patrón, desde lo más sencillo a lo más complejo, pero siempre centrando en lo individual, es decir en la conducta motriz.

La Educación Física representa una parte importante en la formación integral del hombre, razón por la que en muchos países constantemente se hacen estudios para mejorar y perfeccionar los programas y contenidos que se imparten. La Educación Física constituye el proceso pedagógico que se realizan en las escuelas, encaminado al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de sus convicciones de forma tal que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale.

Puede apreciarse que la definición, la Educación Física, es mucho más que el resultado de la educación de lo físico y motriz de los alumnos, pero si la dirección

de aprendizaje de estas capacidades es más objetiva, motivadora y el producto del proceso es cuantitativamente superior, sin dudas que ejercerá una influencia muy positiva en los valores cognoscitivos y afectivos y por ende en la educación integral de los educandos.

**Ruiz Aguilera, A. A. López y F. Dorta. Metodología de la Enseñanza de la Educación Física. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación.**  
<http://www.efdeportes.com/efd50/claseef.htm>

## **2.5. Formulación de Hipótesis**

**H0:** Los juegos recreativos NO aportan en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

**H1:** Los juegos recreativos SI aportan en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

## **2.6. Señalamiento de variables**

### **Variable Independiente**

Los Juegos Recreativos

### **Variable Dependiente**

Proceso de Interaprendizaje

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Enfoque de la Investigación**

Se hace necesario aclarar y explicar brevemente los términos cualitativo-cuantitativo, para luego describir y presentar las diferencias en su análisis y tratamiento. El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema

En esta investigación se tomara en cuenta el enfoque cualitativo por cuanto la finalidad del trabajo será comprender la situación real dentro del área de cultura física en el proceso de interaprendizaje.

Mediante la utilización del enfoque cualitativo nos permitirá determinar las cualidades de cada una de las personas que están inmersas en el problema objeto de estudio de los Juegos Recreativos y el proceso de interaprendizaje en el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi, con la finalidad de poder conocer y entender de mejor manera el problema sobre la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación.

Cuantitativo porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente y cualitativo porque los resultados numéricos serán interpretados con la ayuda del marco teórico.

## **3.2. Modalidades de Investigación**

Dentro de la modalidad de la investigación se emplearan la Investigación Bibliográfica y la Investigación de Campo.

### **3.2.1 Investigación Bibliográfica – Documental**

Según Garza (2008) presenta una definición más específica de la investigación documental. Este autor considera que ésta técnica “se caracteriza por el empleo predominante de registros gráficos y sonoros como fuentes de información, registros en forma de manuscritos e impresos”.

Es documental bibliográfica porque se acudió a fuentes de consulta tales como libros, textos. Internet, los cuales permitieron utilizar diversidad de conceptos registrados en determinados documentos para llevar a cabo la investigación propuesta. Los métodos de investigación bibliográfica serán los caminos que permitan ubicar y seleccionar la información necesaria de entre toda la bibliografía existente sobre la aplicación de los instrumentos de evaluación.

### **3.2.2 Investigación de Campo**

Porque la investigación se la realizará en el lugar de los hechos esto es en el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, de la ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi a maestras y estudiantes.

Los objetivos de la investigación se orientan a la búsqueda de un proceso adecuado de cómo proceder aplicar las técnicas de evaluación dentro del área de cultura física para así lograr obtener un resultado real sobre el proceso de interaprendizaje de los estudiantes de la institución.

### **3.3. Niveles o tipos de Investigación**

#### **3.3.1 Exploratoria**

DANKHE (2006). Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto.

Sirven para preparar el terreno y por lo común antecede a los otros tres tipos, se efectúan normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no se ha abordado antes. Los estudios exploratorios son como realizar un viaje a un sitio desconocido, del cual no hemos visto ningún documental ni leído ningún libro, sin que simplemente alguien nos hizo un breve comentario del lugar; en otras palabras ignoramos mucho del sitio, lo primero que hacemos es explorar.

Porque se describe las características y particularidades del problema en el contexto investigado Para realizar esta investigación, el investigador se pondrá en contacto con la realidad, y podrá identificar el problema a estudiarse, permitiéndole que con su conocimiento e indagación científica plantee y formule hipótesis para dar una posible solución al mismo.

#### **3.3.2 Descriptiva**

SELLTIZ ET AL (2005). Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

Consiste en describir situaciones, eventos y hechos. Esto quiere decir como es y cómo se manifiesta dicho fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y perfiles importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Desde el

punto de vista científico, describir es recolectar datos; esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas para así descubrir lo que se investiga, es importante notar que la descripción del estudio puede ser más o menos general o detallada.

En esta investigación se detallan las causas y consecuencias del problema estudiado en lo que se refiere al proceso evaluativo y su incidencia en la escritura con la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación dentro del área de cultura física.

### **3.3.3 Correlacional**

ZORRILLA, (2003). Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relación entre variables.

Estos tienen como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más variables o conceptos. Este tipo de estudios tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables. Los estudios cuantitativos correlacionales miden el grado de relación entre esas dos o más variables; es decir, miden cada variable presuntamente relacionada y después también miden y analizan la correlación. En el caso de las investigaciones cualitativas también es factible tener un alcance Correlacional entre dos o más conceptos, categorías o variables aunque no se miden las relaciones, ni se establecen numéricamente su magnitud. Por lo general tales relaciones no se fijan previamente (no son pre concebidas) sino que se descubren mediante la investigación, esto es, se va induciendo.



Porque en la investigación se establece la relación de la variable independiente con la variable dependiente. Tiene como principal propósito, conocer el comportamiento de una variable con respecto de la otra, permitiendo evaluar el grado de relación e influencia que tienen, esto permitirá al investigador plantear problemas o formular hipótesis de investigación, en virtud de las necesidades que existen entre las variables tanto dependiente como independiente.

### **3.4. Población y Muestra**

#### **3.4.1. Población.**

Al respecto RAMÍREZ, T (2009), dice que “la población, es la reunión de individuos, objetos, que pertenece a una misma clase, con la diferencia que se refiere a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar”

La Población o Universo con el cual se va a trabajar consta de 6 maestros y 100 estudiantes.

<b>INFORMANTES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Maestros	6	6%
Estudiantes	100	94%
<b>TOTAL</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

Cuadro N° 1: Población y Muestra

Elaborado por: Paola Chiguano Sandoval.

### 3.5 Operacionalización de Variables

**Variable Independiente:** Juegos Recreativos

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
<p>Un juego es una <b>actividad recreativa</b> donde intervienen uno o más participantes, su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento de los jugadores. Los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.</p>	<p>Actividad Recreativa</p> <p>Rol Educativo</p> <p>Desarrollo de habilidades</p>	<p>Diversión</p> <p>Entretenimiento</p> <p>Disfrute</p> <p>Procesos</p> <p>Etapas</p> <p>Métodos</p> <p>Enseñanza-aprendizaje</p> <p>Estímulo mental</p> <p>Estímulo físico</p> <p>Desarrollo de habilidades</p> <p>Formación Integral</p>	<p>¿Conoce que son los juegos recreativos?</p> <p>¿Trabaja usted con juegos recreativos en el horario de Cultura Física?</p> <p>¿Considera que al utilizar los juegos recreativos, la participación de los estudiantes es más activa y participativa?</p> <p>¿Usted cree que los juegos recreativos permiten desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos de la Cultura Física?</p> <p>¿Considera que los juegos recreativos promueven una formación integral en los estudiantes de la Institución?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Estructurado</p>

**Elaborado por:** Paola Chiguano Sandoval.

**Variable Dependiente:** Proceso de Interaprendizaje

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
<p>Por interaprendizaje se define la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje.</p>	<p>Acción recíproca</p> <p>Medio de Comunicación</p> <p>Procesos y productos de aprendizaje</p>	<p>Acción integradora</p> <p>Dominio de conocimientos</p> <p>Formación de una Concepción Científica Integración</p> <p>Enseñar Aprender Metodología</p>	<p>¿Cree usted que los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física son integradores?</p> <p>¿Piensa usted que los procesos de Interaprendizaje desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física?</p> <p>¿Considera que una guía de actividades recreativas ayudaría a mejorar el interaprendizaje de los estudiantes dentro de la Cultura Física?</p> <p>¿Existe la predisposición para asistir a curso de capacitación en temas referentes a los juegos recreativos y los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario Estructurado</p>

**Elaborado por:** Paola Chiguano Sandoval.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información**

#### **Encuesta**

Según HERRERA E. Luis y otros, (2008) **“la encuesta es una técnica de recolección de información, por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito”** (p.120)

Tanto la entrevista como la encuesta estructurada necesitan el apoyo de un cuestionario este instrumento es una serie de preguntas impresas sobre hechos y aspectos que interesan investigar las cuales son contestadas por la población o muestra de estudio.

BERNAL César (2010) Metodología de la Investigación Tercera Edición. El cuestionario sirve de enlace entre los objetivos de la investigación y la realidad estudiada. La finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática información de la población investigada sobre las variables que interesan estudiar. Esta información generalmente se refiere a lo que las personas encuestadas son, hacen, opinan, sienten, esperan, aman, o desprecian, aprueban y desaprueban, a los motivos de sus actos, entre otros.

El cuestionario está dirigido a maestras y estudiantes del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera” de la ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

#### **Validez y Confiabilidad**

##### **Validez**

Según HERRERA E Luis y otros, (2008) “un instrumento de recolección es válido “cuando mide de alguna manera demostrable aquello que trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas”. (123)

Muchos investigadores en ciencias sociales prefieren asegurar la validez cualitativa a través de Juicios de Expertos, en la perspectiva de llegar a la esencia del objeto de estudio, más allá de lo que expresan los números.

La validez del instrumento de investigación se las obtuvo a través del “Juicio de Expertos”.

### **Confiabilidad**

Según HERRERA E Luis y otros, (2008) **“una medición es confiable o segura cuando aplicada repetidamente a un mismo individuo o grupo, o al mismo tiempo por investigadores diferentes, proporcionan resultados iguales o parecidos”** (p124).

La determinación de la confiabilidad consiste, pues, en establecer si las diferencias de resultados se deban a inconsistencias en la medida. De la revisión de los expertos y de sus recomendaciones, se procederá a la modificación de los instrumentos, si es necesario. La confiabilidad del instrumento de investigación se la obtuvo mediante la aplicación de una “Prueba Piloto”

### **3.7. Plan para la Recolección de la Información**

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2.- ¿De qué personas u objetos?	Maestras y estudiantes
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Aplicación de las técnicas activas e instrumentos de evaluación en el área de Cultura Física de los Juegos Recreativos y el Proceso de Interaprendizaje.

4.- ¿Quién?	Egresada Paola Chiguano S.
5.- ¿Cuándo?	En el año lectivo 2012-2013
6.- ¿Dónde?	Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”
7.- ¿Cuántas veces?	Una
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9.- ¿Con que?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	En la Institución

Cuadro N° 4

Elaborado por: Paola Chiguano

### **3.8. Plan para el Procesamiento de la Información**

Según Herrera E. Luis y otros, (2008). Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente etc.
- Repetición de la recolección de, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Estudios estadísticos de datos para presentación de resultados.

### **3.9. Análisis e Interpretación de Resultados**

Según Herrera E. Luis y otros, (2008).

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

- Interpretación de los resultados con el apoyo del marco teórico
- Comprobación de Hipótesis
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA Dr. PABLO HERRERA.

**PREGUNTA # 1** ¿Conoce que son los juegos recreativos?

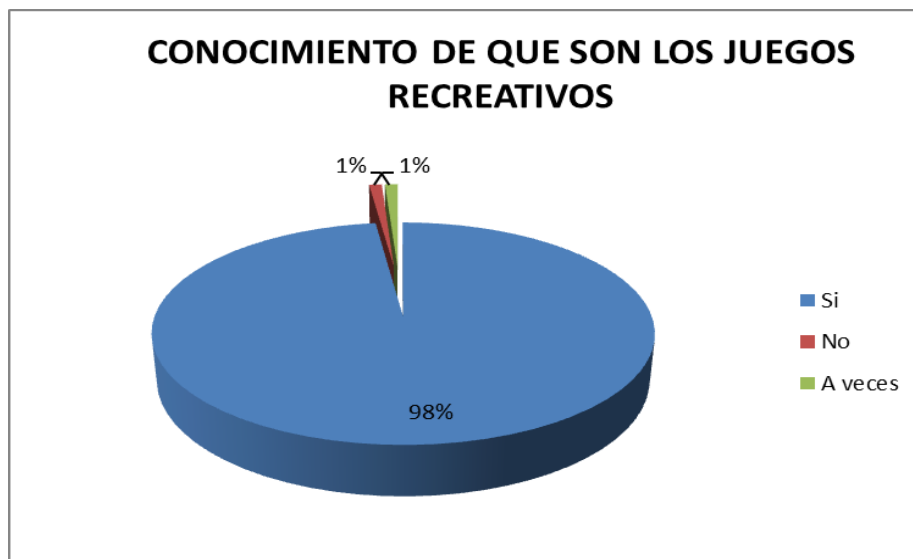
**CUADRO # 5**

COD.	CONOCE QUE SON LOS JUEGOS RECREATIVOS	Frec.	%
1	Si	98	98
2	No	1	1
3	A veces	1	1
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera

Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 5**



#### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación al conocimiento de los juegos recreativos, de los 100 encuestados, que corresponden al 100%; 98 estudiantes, es decir el 98% manifiestan que si conocen que son los juegos recreativos, 1 estudiante, el 1% mencionan que no tienen conocimiento y 1 estudiante, el 1% mencionan a veces.

#### INTERPRETACIÓN.

De los resultados obtenidos se concluye, que los estudiantes de la escuela Pablo Herrera, en su mayoría si tienen conocimiento de que son y para qué sirven los juegos recreativos aplicados a la Cultura Física.



## PREGUNTA # 2

¿En el horario de Cultura Física, su docente trabaja con juegos recreativos?

CUADRO # 6

COD.	EL DOCENTE DE CULTURA FÍSICA TRABAJA JUEGOS RECREATIVOS	Frec.	%
1	Si	73	73
2	No	1	1
3	A veces	26	26
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

GRÁFICO 6



### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto al trabajo con juegos recreativos, de los 100 estudiantes; 73 estudiantes, es decir, el 73% mencionan que su docente de Cultura Física si trabaja con juegos recreativos, 1 estudiante, correspondiente al 1% mencionan que no, y 26 estudiantes, el 26% manifiestan que a veces se trabaja los juegos recreativos en el horario de cultura física.

### INTERPRETACIÓN

Del análisis de los resultados se puede concluir que una pequeña mayoría de estudiantes de la Escuela Pablo Herrera se manifiestan positivamente ante el trabajo en las horas de Cultura Física con la práctica de los juegos recreativos, y un pequeño porcentaje mencionan que a veces se trabaja los juegos recreativos.

### PREGUNTA # 3

¿Al realizar los juegos recreativos, considera que su participación es más activa y participativa?

CUADRO # 7

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS MEJORAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA	Frec.	%
1	Si	70	70
2	No	1	1
3	A veces	29	29
TOTAL		100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguanó

GRÁFICO 7



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que los juegos recreativos mejoran la participación activa, de los 100 estudiantes encuestados el 70%, correspondiente a 70 estudiantes se mencionan positivamente, 1 estudiante, el 1% menciona que no, mientras que el 29%, es decir, 29 estudiantes manifiestan que a veces se mejoran la participación activa.

### INTERPRETACIÓN

De acuerdo al análisis se puede concluir, que los estudiantes de la Escuela Pablo Herrera en su gran mayoría se manifiestan positivamente, y un pequeño grupo mencionan que a veces los juegos recreativos mejoran la participación activa.

#### PREGUNTA # 4

¿Usted cree que los juegos recreativos permiten desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos de la Cultura Física?

CUADRO # 8

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS DESARROLLAN EL ASPECTO COGNITIVO Y AFECTIVO	Frec.	%
1	Si	96	96
2	No	1	1
3	A veces	3	3
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

GRÁFICO 8



#### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto al desarrollo cognitivo y afectivo mediante los juegos recreativos, el 96 %, correspondiente a 96 estudiantes mencionan que los juegos recreativos si desarrollan el aspecto cognitivo y afectivo, 1 estudiante el 1% menciona que no y el 3 %, es decir, 3 estudiantes se manifiestan negativamente.

#### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que una gran mayoría de los estudiantes de la Escuela Pablo Herrera manifiestan que la aplicación de los juegos recreativos mejora y desarrollan los aspectos cognitivos y afectivos.

### PREGUNTA # 5

¿Considera que los juegos recreativos promueven una formación integral?

**CUADRO # 9**

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS PROMUEVEN LA FORMACIÓN INTEGRAL	Frec.	%
1	Si	95	95
2	No	4	4
3	A veces	1	1
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 9**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que los juegos recreativos promueven la formación integral, de los 100 estudiantes encuestados, el 95% que corresponden a 95 estudiantes se manifiestan afirmativamente, mientras que el 4%, es decir, 4 estudiantes señalan que no y 1 estudiante, es decir, el 1% mencionan que a veces se promueve la formación integral.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede concluir, que los estudiantes de la Escuela Pablo Herrera se manifiestan positivamente ante la aplicación de los juegos recreativos que promueven la formación integral en el área de la Cultura Física.

**PREGUNTA # 6**

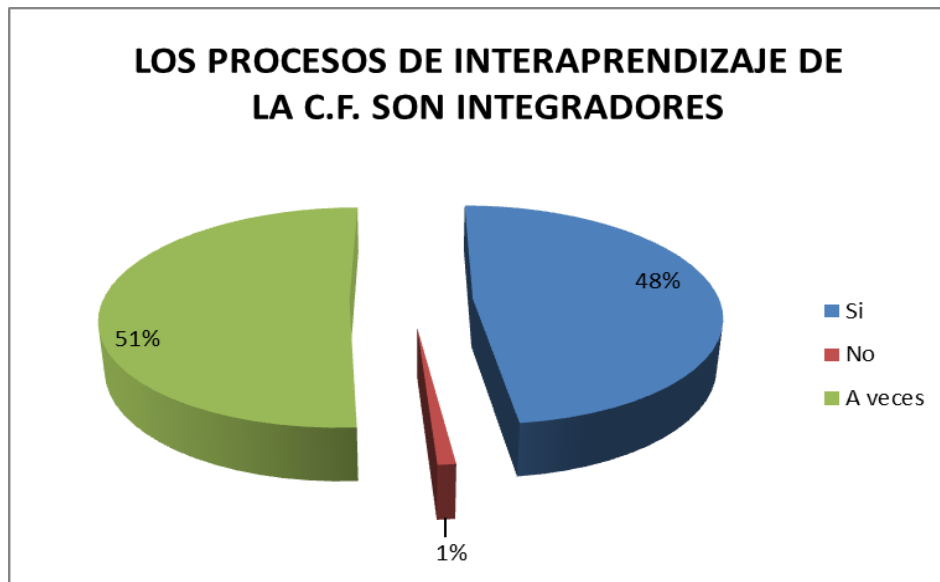
¿Cree Ud. que los procesos de interaprendizaje de la Cultura Física son integradores?

**CUADRO # 10**

COD.	LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F. SON INTEGRADORES	Frec.	%
1	Si	48	48
2	No	1	1
3	A veces	51	51
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 10**



**ANÁLISIS DE DATOS.**

En cuanto a que los procesos de interaprendizaje en la Cultura Física son integradores, de los 100 estudiantes encuestados el 48%, correspondiente a 48 estudiantes mencionan que sí, 1 estudiante, el 1% opina que no; mientras que el 51%, es decir, 51 estudiantes manifiestan que a veces estos procesos son intregadores.

**INTERPRETACIÓN.**

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye, que en la Escuela Pablo Herrera, del total de, la mitad de ellos se manifiestan positivamente; mientras que la otra mitad mencionan que a veces los procesos de interaprendizaje en la Cultura Física son integradores.

**PREGUNTA # 7**

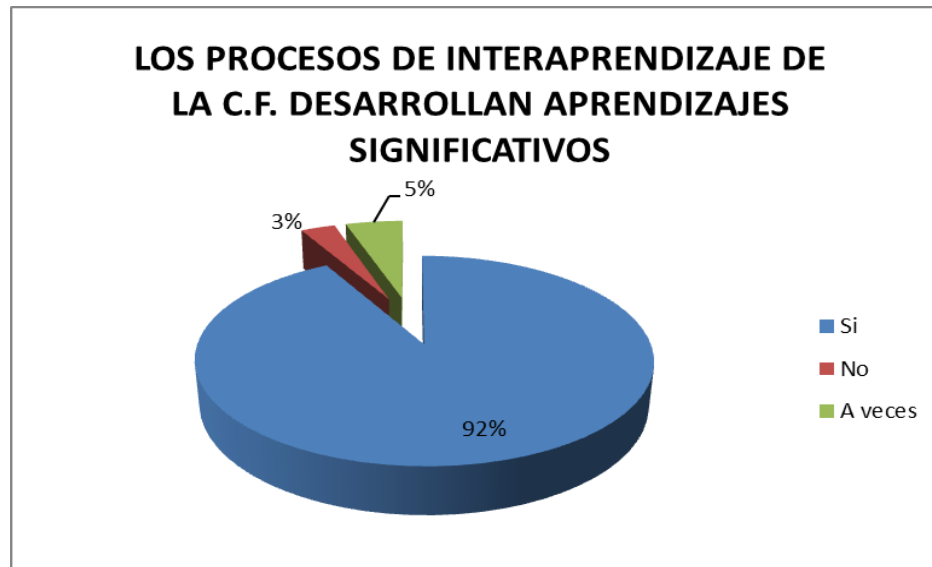
¿Piensa Ud. que los procesos de interaprendizaje desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física?

**CUADRO # 11**

COD.	LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F. DESARROLLAN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS	Frec.	%
1	Si	92	92
2	No	3	3
3	A veces	5	5
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 11**



**ANÁLISIS DE DATOS.**

En relación al desarrollo de aprendizajes significativos a través de los procesos integradores de la C.F., de los 100 estudiantes encuestados, el 92% que corresponden a 92 estudiantes se manifiestan positivamente, 3 estudiantes, es decir, el 3% mencionan que no y el 5% correspondiente a 5 estudiantes, mencionan a veces.

**INTERPRETACIÓN.**

Del análisis de los resultados obtenidos se puede concluir, que los estudiantes de la escuela Pablo Herrera en su gran mayoría el 92% mencionan que los procesos integradores aplicados en la Cultura Física si desarrollan aprendizajes significativos.

### PREGUNTA # 8

¿Considera que los juegos recreativos motivan el desarrollo de los procesos de interaprendizaje en el área de la Cultura Física?

**CUADRO # 12**

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS MOTIVAN EL INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F.	Frec.	%
1	Si	97	97
2	No	1	1
3	A veces	2	2
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 12**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto a los juegos recreativos que motivan el interaprendizaje de la cultura Física, de los 100 estudiantes encuestados, 97 estudiantes, es decir, el 97% afirman que sí, 1 estudiante, el 1% menciona que no, mientras que 2 estudiantes, que es igual al 2% mencionan que a veces los juegos recreativos motivan el interaprendizaje.

### INTERPRETACIÓN.

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye, que los estudiantes de la escuela Pablo Herrera, en su gran mayoría, el 97% afirman que los juegos recreativos si motivan el interaprendizaje en el área de la cultura Física.

### PREGUNTA # 9

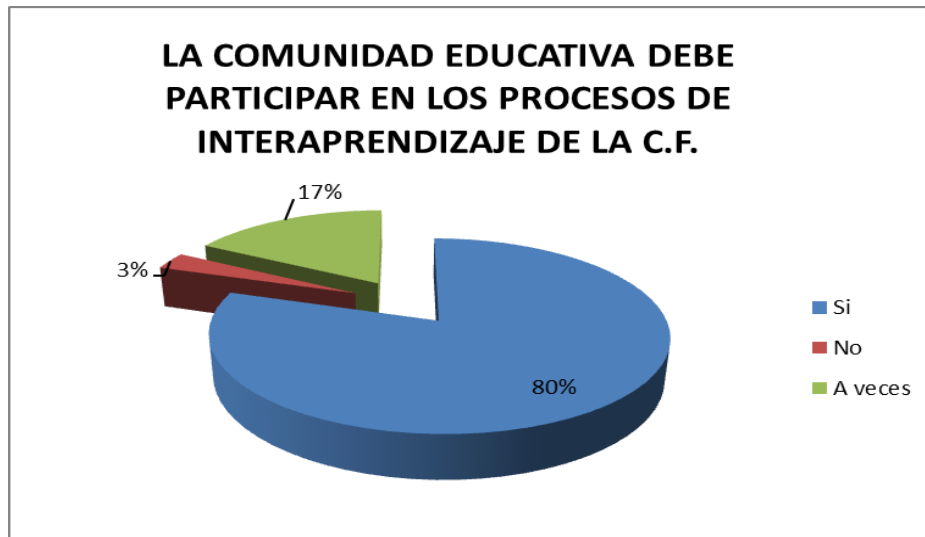
¿Cree Ud. que en el proceso de interaprendizaje de la Cultura Física es fundamental la participación de la comunidad educativa autoridades, docentes, padres y estudiantes?

**CUADRO # 13**

COD.	LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEBE PARTICIPAR EN LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F.	Frec.	%
1	Si	80	80
2	No	3	3
3	A veces	17	17
	<b>TOTAL</b>	100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 13**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a la participación de la Comunidad Educativa en los procesos de interaprendizaje, de los 100 estudiantes encuestados, 80 estudiantes, es decir, el 80% se mencionan afirmativamente, 3 estudiantes el 3% mencionan que no, en tanto 17 estudiantes, que son el 17% mencionan que a veces la comunidad debe participar.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede concluir, que los estudiantes de la Escuela Pablo Herrera una pequeña mayoría está de acuerdo que la Comunidad Educativa participe activamente en los procesos de interaprendizaje en el área deportiva.



### PREGUNTA # 10

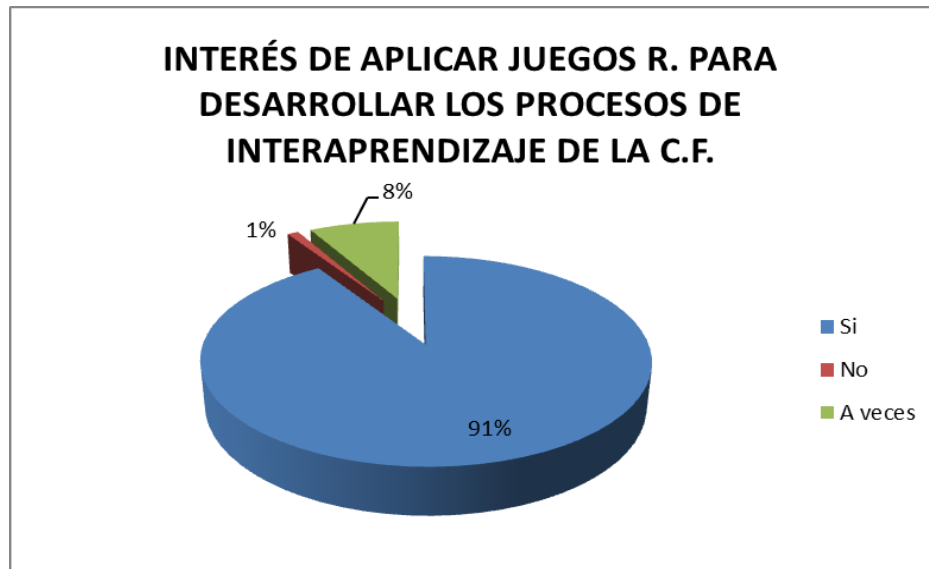
¿Existe su interés en aplicar los juegos recreativos que desarrollen los procesos de inteaprendizaje de la Cultura Física?

**TABLA # 14**

COD.	INTERÉS DE APLICAR JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F.	Frec.	%
1	Si	91	91
2	No	1	1
3	A veces	8	8
<b>TOTAL</b>		100	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los estudiantes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano

**GRÁFICO 14**



#### **ANÁLISIS DE DATOS.**

En cuanto al interés de aplicar los juegos recreativos, de los 100 estudiantes encuestados, 91 estudiantes, es decir, el 91% se mencionan afirmativamente, 1 estudiante el 1% negativamente; mientras que 8 estudiantes, que es igual al 8% mencionan que a veces.

#### **INTERPRETACIÓN.**

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye, que los estudiantes de la Escuela Pablo Herrera en su gran mayoría 91% tienen gran interés en aplicar los juegos recreativos que desarrollen los procesos de inteaprendizaje de la Cultura Física.

## 4.2 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y AUTORIDAD DEL CEB Dr. PABLO HERRERA.

### PREGUNTA # 11

¿Conoce usted que son los juegos recreativos?

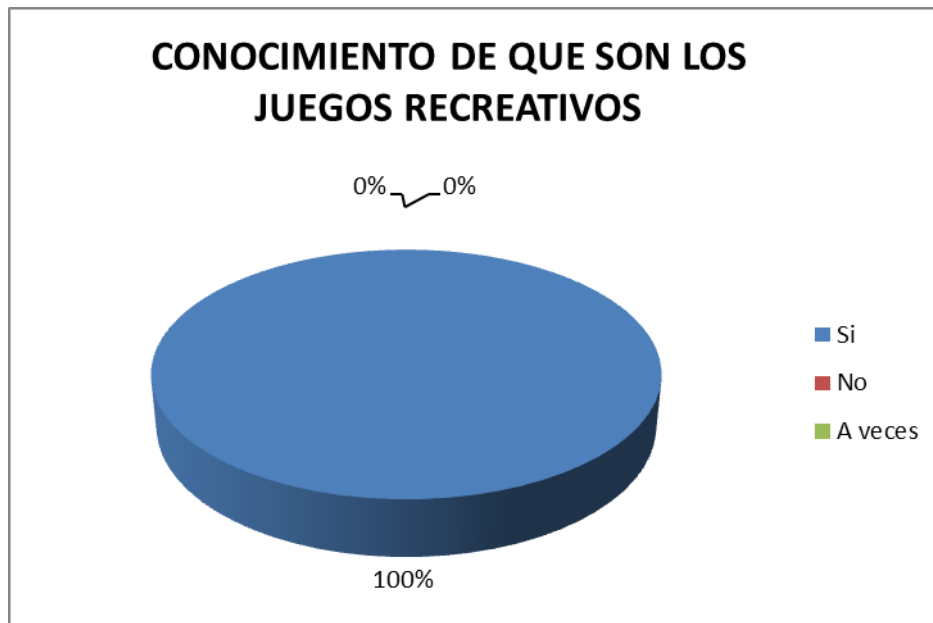
CUADRO # 15

COD.	CONOCE QUE SON LOS JUEGOS RECREATIVOS	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
	<b>TOTAL</b>	6	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera

Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

GRÁFICO 15



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación al conocimiento de los juegos recreativos, de los 6 docentes encuestados, de los 6 docentes, es decir, el 100% opinan que si conocen acerca de los juegos recreativos.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que todos los docentes conocen que son los juegos recreativos, estas son actividades propias de la Cultura Física que promueven el disfrute personal y social de las personas que las practican.

## PREGUNTA # 12

¿Trabaja usted con juegos recreativos en el horario de Cultura Física?

CUADRO # 16

COD.	TRABAJA JUEGOS RECREATIVOS EN HORARIO DE CULTURA FÍSICA	Frec.	%
1	Si	5	83
2	No	0	0
3	A veces	1	17
	<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera

Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

GRÁFICO 16



### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto al trabajo de los juegos recreativos en horario de cultura física, de los 6 docentes encuestados; 5 docentes, es decir, el 83% se manifiestan positivamente, mientras que 1 docente, el 17 % menciona que a veces trabaja con juegos recreativos.

### INTERPRETACIÓN.

De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye, que la gran mayoría de los docentes si trabajan con juegos recreativos en el horario de Cultura Física, lo que promueve un interaprendizaje activo.

### PREGUNTA # 13

¿Considera que al utilizar los juegos recreativos, la participación de los estudiantes es más activa y participativa?

**CUADRO # 17**

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS MEJORAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
	<b>TOTAL</b>	6	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera

Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 17**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que los juegos recreativos mejoran la participación activa, de los 6 docentes encuestados; 6 docentes, es decir, el 100% opinan que los juegos recreativos si mejoran la participación activa.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados se puede concluir, que todos los docentes se manifiestan positivamente sobre el tema de los juegos recreativos para mejorar la participación activa de los estudiantes en la práctica de la Cultura Física.

#### PREGUNTA # 14

¿Usted cree que los juegos recreativos permiten desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos de la Cultura Física?

CUADRO # 18

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS DESARROLLAN EL ASPECTO COGNITIVO Y AFECTIVO	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
	<b>TOTAL</b>	6	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

GRÁFICO 18



#### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que los juegos recreativos desarrollan el aspecto cognitivo y afectivo, de los 6 docentes encuestados; 6 docentes, es decir, el 100% se manifiestan positivamente.

#### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados se puede concluir, que todos los docentes el 100% de encuestados opinan que los juegos recreativos si desarrollan positivamente el aspecto cognitivo y afectivo de los estudiantes que practican la Cultura Física.

### PREGUNTA # 15

¿Considera que los juegos recreativos promueven una formación integral en los estudiantes de la Institución?

CUADRO # 19

COD.	LOS JUEGOS RECREATIVOS PROMUEVEN LA FORMACIÓN INTEGRAL	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
	<b>TOTAL</b>	6	100%

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

GRÁFICO 19



### ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que los juegos recreativos promueven una formación integral, de los 6 docentes encuestados; 6 docentes, es decir, el 100% manifiestan que sí.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede concluir, que todos los docentes, es decir, el 100% de encuestados opinan que los juegos recreativos si promueven una excelente formación integral, pues la Cultura Física está considerada como una asignatura que favorece el desarrollo integral del cuerpo, mente y espíritu.

### PREGUNTA # 16

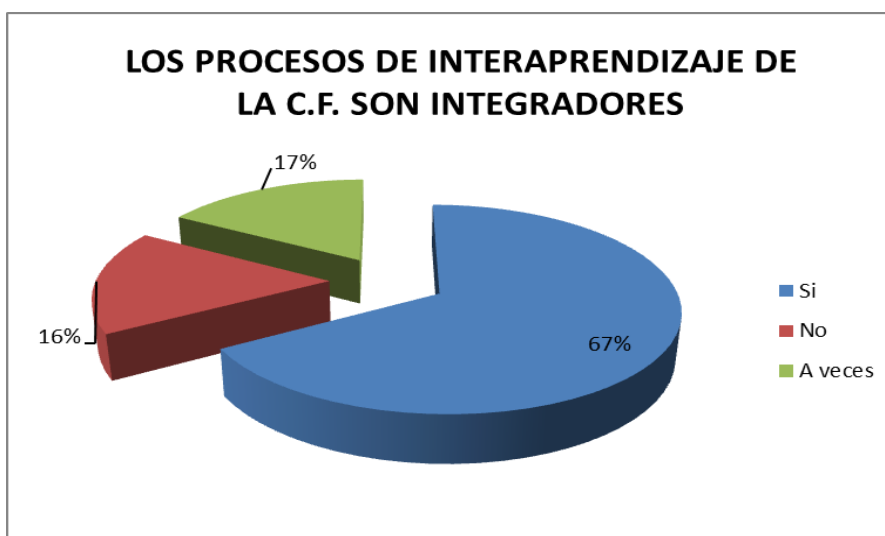
¿Cree usted que los procesos de interaprendizaje de la Cultura Física son integradores?

CUADRO # 20

COD.	LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F. SON INTEGRADORES	Frec.	%
1	Si	4	67
2	No	1	17
3	A veces	1	17
	<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

GRÁFICO 20



### ANÁLISIS DE DATOS.

En referencia a los procesos de interaprendizaje de la Cultura Física, de las 6 personas encuestadas, 4 docentes, es decir, el 67% manifiestan que sí, 1 docente el 17% menciona que no; y 1 docente el 17% opina que a veces estos procesos son integradores.

### INTERPRETACIÓN

Del análisis de los resultados se concluye que una pequeña mayoría de los docentes están de acuerdo que los procesos de interaprendizaje de la Cultura Física son integradores pues esta asignatura posee una amplia gama de posibilidades para el desarrollo del cuerpo y la mente.

### PREGUNTA # 17

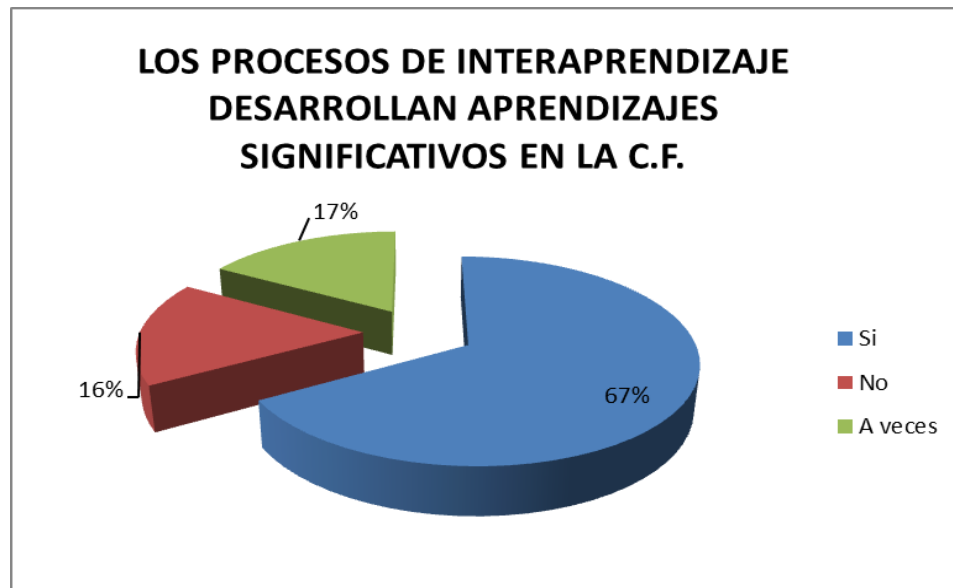
¿Piensa Ud. que los procesos de interaprendizaje desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física?

**CUADRO # 21**

COD.	LOS PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DESARROLLAN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA C.F.	Frec.	%
1	Si	4	67
2	No	1	17
3	A veces	1	17
<b>TOTAL</b>		<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 21**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto a los procesos de interaprendizaje para desarrollar aprendizajes significativos en la Cultura Física, de las 6 personas encuestadas, 4 docentes, es decir, el 67% manifiestan que sí, 1 docente el 17% menciona que no; y 1 docente el 17% opina que a veces estos procesos desarrollan aprendizajes significativos.

### INTERPRETACIÓN

Del análisis de los resultados se concluye que una pequeña mayoría de los docentes están de acuerdo que los procesos de interaprendizaje si desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física.



### PREGUNTA # 18

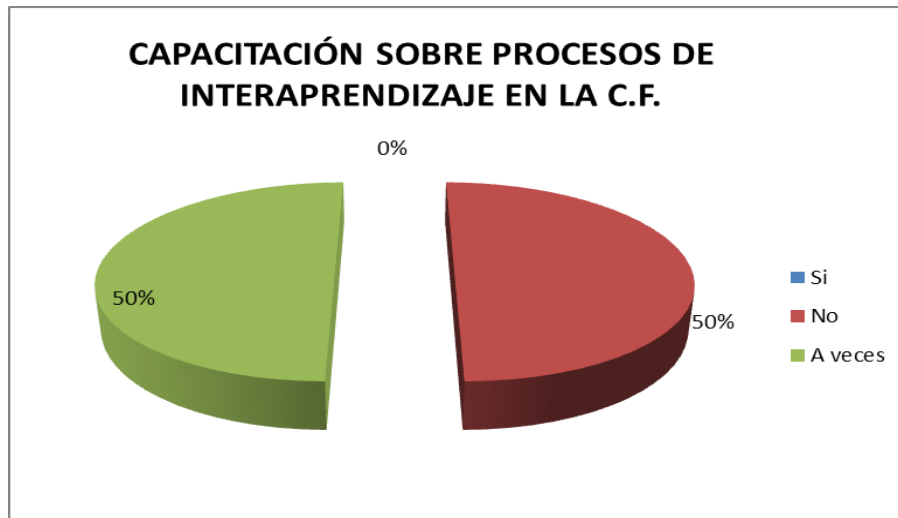
¿Ha recibido capacitación sobre los procesos para desarrollar el interaprendizaje en el área de la Cultura Física?

**CUADRO # 22**

COD.	CAPACITACIÓN SOBRE PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE EN LA C.F.	Frec.	%
1	Si	0	0
2	No	3	50
3	A veces	3	50
<b>TOTAL</b>		<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 22**



#### **ANÁLISIS DE DATOS.**

En lo referente a la capacitación sobre procesos de interaprendizaje, de las 6 personas encuestadas; 3 encuestados que corresponde al 50% manifiestan que no han recibido capacitación; mientras que 3 encuestados, es decir, el 50% opina que a veces han participado en capacitaciones de interaprendizaje en la cultura Física.

#### **INTERPRETACIÓN.**

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye que es necesario capacitarse en lo referente a los procesos de interaprendizaje, pero solo relacionado específicamente con el área de la Cultura Física.

### PREGUNTA # 19

¿Considera que una guía de actividades recreativas ayudaría a mejorar el interaprendizaje de los estudiantes dentro de la Cultura física?

**CUADRO # 23**

COD.	UNA GUÍA DE ACTIVIDADES RECREATIVAS AYUDARÍA A MEJORAR EL INTERAPRENDIZAJE EN LA C.F.	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 23**



#### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto a diseñar una guía de actividades recreativas, de los 6 docentes encuestados, 6 encuestados correspondiente al 100% afirman que es necesario diseñar la guía.

#### INTERPRETACIÓN.

De los resultados obtenidos se concluye manifestando que las personas encuestadas están de acuerdo que se debe diseñar una guía metodológica de actividades recreativas que ayuden a mejorar el interaprendizaje de la Cultura Física.

## PREGUNTA # 20

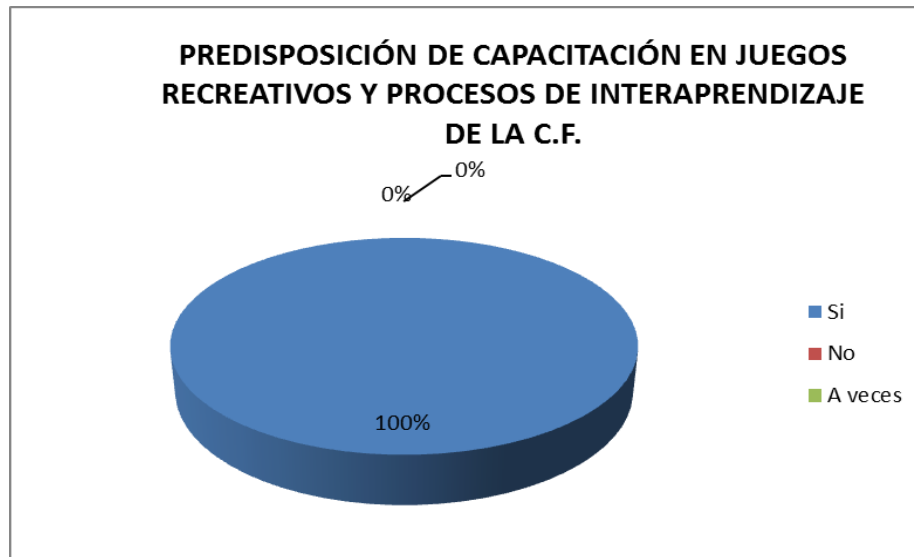
¿Existe la predisposición de asistir a cursos de capacitación en temas referentes a los juegos recreativos y los procesos de interaprendizaje de la Cultura Física?

**CUADRO # 24**

COD.	PREDISPOSICIÓN DE CAPACITACIÓN EN JUEGOS RECREATIVOS Y PROCESOS DE INTERAPRENDIZAJE DE LA C.F.	Frec.	%
1	Si	6	100
2	No	0	0
3	A veces	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos de la Encuesta aplicada a los docentes del CEB Dr. Pablo Herrera  
Elaboración: Paola Nataly Chiguano Sandoval

**GRÁFICO 24**



### ANÁLISIS DE DATOS.

En cuanto a la predisposición de capacitación en juegos recreativos y procesos de interaprendizaje, de los 6 docentes encuestados; 6 docentes, es decir, el 100% se manifiestan positivamente.

### INTERPRETACIÓN.

Del análisis de los resultados se puede concluir, que todos los docentes el 100% de encuestados manifiestan una gran predisposición para poder capacitarse en temas referentes a los juegos recreativos para el desarrollo del interaprendizaje en la Cultura Física.

### 4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

#### 4.3.1. Prueba del Chi-Cuadrado.

##### A. Planteamiento de la Hipótesis

###### Modelo Lógico

$H_0$ . Los juegos recreativos NO aportan en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

$H_1$ . Los juegos recreativos SI aportan en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

###### Modelo Matemático

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

###### Modelo Estadístico

Fórmula:

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

$X^2$  = Chi o Ji cuadrado

$\sum$  = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

## B. Nivel de significación

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0,05$

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 2 filas y 3 columnas.

$$gl = (f-1).(c-1)$$

$$gl = (2-1).(3-1)$$

$$gl = 1 \times 2 = 2$$

$$X_t^2 = 5,99$$

Entonces con 2 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla el valor de 5,99.

### Zona de aceptación y rechazo.

Entonces con 2 gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de  $\chi^2$  el valor de 5,99: Por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 5,99 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 5,99 y se acepta la hipótesis alternativa.

Se acepta  $H_1$  si:  $X_t^2 \geq 5,99$ .

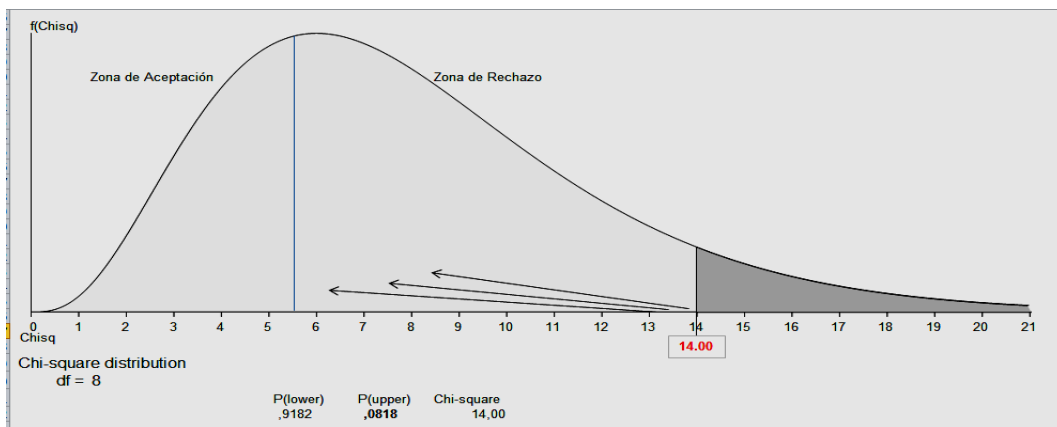


Gráfico 25

Elaborado: Paola Nataly Chiguano Sandoval

### FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUB TOTAL
	Si	No	A veces	
Estudiantes	840	17	143	<b>1000</b>
Docentes	49	5	6	<b>60</b>
<b>SUBTOTAL</b>	<b>889</b>	<b>22</b>	<b>149</b>	<b>1060</b>

Cuadro N° 25: Frecuencias Observadas  
Elaborado por: Paola Nataly Chiguano Sandoval

### FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUB TOTAL
	Si	No	A veces	
Estudiantes	838,68	20,75	140,57	<b>1000</b>
Docentes	50,32	1,25	8,43	<b>60</b>
<b>SUBTOTAL</b>	<b>889</b>	<b>22</b>	<b>149</b>	<b>1060</b>

Cuadro N° 26: Frecuencias Esperadas  
Elaborado por: Paola Nataly Chiguano Sandoval

## CÁLCULO DEL JI-CUADRADO

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
840	838,68	1,32	1,7424	0,00
17	23,58	-6,58	43,2964	1,84
143	137,74	5,26	27,6676	0,20
49	50,32	-1,32	1,7424	0,03
5	1,25	3,75	14,0625	11,25
6	8,43	-2,43	5,9049	0,70
<b>1060</b>	<b>1060</b>			<b>14,02</b>

Cuadro N° 27: Calculo del Ji-Cuadrado  
Elaborado por: Paola Nataly Chiguano Sandoval

### 4.2.2. Decisión Final

Para 2 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 5,99 y como el valor del ji-cuadrado calculado es **14.02** se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: **“Los juegos recreativos SI aportan en el proceso de Interaprendizaje en la materia de Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.”**

**Por tanto se comprueba la Hipótesis como verdadera.**

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES.**

1. De los datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes, docentes del Centro de educación Básica Dr. Pablo Herrera se puede concluir que los juegos recreativos solo se aplican como un factor de motivación al final de ciertas horas clase dentro del trabajo establecido en la planificación diaria de la Cultura Física.
2. El diagnóstico efectuado mediante el trabajo de campo enunció que los niños de la Institución Educativa tienen la necesidad de ocupar su tiempo libre en actividades recreativas relacionadas con una amplia gama de juegos tradicionales, populares y predeportivos.
3. De acuerdo a los resultados obtenidos se puede finalizar, que los encuestados en su gran mayoría opinan que las dos horas clase semanales destinadas a la práctica de la Cultura Física no son suficientes para la realización de actividades recreativas.
4. Dentro del análisis de los resultados obtenidos podemos presentar, que los encuestados en su gran mayoría opinan que les gustaría que se dedica más tiempo a los juegos recreativos para mejorar el interaprendizaje de los contenidos de cultura física.



## **5.2. RECOMENDACIONES.**

1. En base a los datos encontrados luego de la aplicación de las encuestas es necesario recomendar que se dedique un poco más de tiempo a trabajar los juegos recreativos, pues los juegos son la base fundamental para la enseñanza de los contenidos en el área de la cultura física.
2. Se sugiere que en la institución se fomente el uso adecuado del tiempo libre, practicando y aplicando actividades basadas en juegos, ya sea en las clases de cultura física, como también en el aprovechamiento de las horas en los recreos, recesos, y en los eventos socio deportivos.
3. En virtud del sistema de educación vigente en nuestro país en el cual se asignan dos horas de carga horaria para la práctica de la educación física, el deporte y la recreación, se sugiere a los docentes del área aprovechar al máximo el tiempo disponible y si es posible incorporar dentro de la estructura diaria la aplicación de los juegos recreativos.
4. Se recomienda a los docentes de cultura física incorporar dentro de su planificación diaria el uso de los juegos recreativos, ya que estos son un pilar fundamental en toda enseñanza, pues motivan el aprendizaje mientras se divierten.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

**TÍTULO: GUIA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR EL INTERAPRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR. PABLO HERRERA”, DE LA CIUDAD DE PUJILÍ.**

#### **6.1 Datos informativos.**

**Institución:** Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”

**Autoría de la Propuesta:** Paola Nataly Chiguano Sandoval

**Tutor de la Propuesta:** Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

**Población de Estudio:** 100 estudiantes de octavo año.

**Sector:** Pujilí Centro

**Ubicación:** Av. Velasco Ibarra y Belisario Quevedo

**Ciudad:** Pujilí

**Provincia:** Cotopaxi

#### **Tiempo estimado de la propuesta.**

La presente propuesta será ejecutada por la autora de la misma con el apoyo de las autoridades y docentes del Establecimiento Educativo, y tiene una duración de: Cinco Meses.

**Beneficiarios:**

Los beneficiarios de la presente propuesta serán los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

**Equipo técnico responsable de la propuesta:**

La autora de la presente propuesta es la Srta. Paola Nataly Chiguano Sandoval, quien estas a cargo de diseñar, socializar, difundir, aplicar y finalmente evaluar la propuesta en el Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí, Provincia de Cotopaxi; para el efecto se contará con la ayuda de los docentes del área de Cultura Física, para la aplicación de los juegos recreativos.

**Costo de la Propuesta:**

No.	PERSONAS	CARACTERISTICAS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	VALOR	TOTAL
1	Investigadora	Autora de la propuesta	Diseñar la propuesta	250	250
6	Docentes de Cultura Física	Ejecutar las etapas de la propuesta	Ejecutar las actividades	90	90
100	Estudiantes de 8° Año	Realizar las etapas de la propuesta.	Ejecutar Proceso Técnico	80	80
				<b>Total</b>	<b>420</b>

Los Recursos materiales (Deportivos) existen en la Institución Educativa en el área de Cultura Física.

## **6.2 Antecedentes de la propuesta.**

El juego recreativo implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.

El desarrollo ininterrumpido del hombre, unido a una creciente sociabilización en todas las esferas de la vida, llevaron al surgimiento de formas recreativas, que posteriormente se conocieron con el nombre de JUEGOS. Estos primero servían como medio de comunicación porque permitían la transmisión de conocimientos de una generación a otra. En la medida que la humanidad pasaba de una formación socio- económico a otra, los juegos fueron cambiando, algunos se transformaron teniendo un enriquecimiento de sus elementos técnico-tácticos y otros desaparecieron.

No debemos olvidar la importancia que dieron algunas civilizaciones a los juegos, tal es el caso de la cultura griega donde los juegos eran algo esencial para el ser humano, de ahí el legado que dejaron a la historia de la humanidad, “**Los juegos Olímpicos**”.

En la trayectoria de todo ser humano, el juego ha cumplido y cumple una cierta utilidad, sea como cauce para un exceso de energía vital o a un impulso congénito de imitación o como ejercicios preparatorios de la vida, deseos de relajamiento, forma de dominio personal, búsqueda del deseo de poder dominar, de competir o de fantasear, el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

En la actualidad las personas han retomado los juegos como una forma sana de mejorar su calidad de vida, es a través de ellos que el hombre logra un gran nivel de satisfacción aprovechando al máximo y de forma divertida su tiempo libre, mediante

la práctica de diferentes formas de ejercitación, esto permite estar en contacto con la naturaleza, desarrollar a pleno las condiciones físicas y mejorar su calidad de vida.

### **6.3 Justificación.**

Juegos recreativos: son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. 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, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Es significativo destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen las mínimas condiciones determinadas.

La importancia de poseer tiempo libre y ocuparlo en actividades que nos ayuden a formarnos íntegramente, tiene un carácter preventivo para algunos de los males que aquejan hoy en día a la sociedad moderna; la depresión, soledad, aislamiento, alcoholismo, sedentarismo, stress y otros.

Por lo tanto es imprescindible que se aproveche al máximo el tiempo al realizar actividades y juegos recreativos, lo que permite desarrollar el interaprendizaje en el área de la Cultura Física.

Por tal motivo se presenta los siguientes objetivos:

#### **6.4. Objetivos.**

##### **6.4.1. Objetivo General.**

Diseñar una Guía de juegos recreativos para desarrollar el proceso de Interaprendizaje de la Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”.

##### **6.4.2. Objetivos específicos:**

Socializar la Guía de juegos recreativos para desarrollar el proceso de Interaprendizaje de la Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”.

Ejecutar la Guía de juegos recreativos para desarrollar el proceso de Interaprendizaje de la Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”.

Evaluar la Guía de juegos recreativos para desarrollar el proceso de Interaprendizaje de la Cultura Física en los niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”.

### **6.5. Análisis de factibilidad.**

Este proyecto es factible de ejecutarse, ya que dentro del análisis de los resultados obtenidos en el trabajo de campo de la investigación los estudiantes mencionan que están predispuestos a realizar los juegos recreativos para mejorar el interaprendizaje en el área de la Cultura Física y porque existe la predisposición de todos los involucrados (Autoridades del Plantel Educativo, padres de familia, estudiantes, y docentes de Cultura Física).

#### **Factibilidad Administrativa.**

El Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera” posee espacios verdes en los cuales los estudiantes pueden realizar cada uno de los juegos recreativos descritos en la presente propuesta, cuenta además con profesionales capacitados en la rama de la Cultura Física, los mismos que con la ayuda de la autora de la propuesta serán los encargados de socializar, ejecutar y evaluar cada una de las actividades de la propuesta.

#### **Factibilidad Legal.**

**En la Constitución de la República del Ecuador, menciona:**

#### **TITULO I**

#### **PRECEPTOS FUNDAMENTALES**

Que, la Constitución de la República referido a la cultura física y el tiempo libre en su Artículo 381, establece que el Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende **el deporte, la educación física y la recreación, como**

**actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (...)**

## TÍTULO I

### DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

#### CAPÍTULO ÚNICO

##### DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2 Principios, literal z. Interculturalidad y plurinacionalidad.- La interculturalidad y plurinacionalidad garantizan a los actores del Sistema el conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, **la recreación** de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman el Ecuador y el mundo; así como sus saberes ancestrales, propugnando la unidad en la diversidad, propiciando el diálogo intercultural e intracultural, y propendiendo a la valoración de las formas y usos de las diferentes culturas que sean consonantes con los derechos humanos;

#### CAPÍTULO SEXTO

##### DE LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

Art. 54.- Instituciones educativas públicas.- Las instituciones educativas públicas son: fiscales o municipales, de fuerzas armadas o policiales. La educación impartida por estas instituciones es gratuita, por lo tanto no tiene costo para los beneficiarios. Su educación es laica y gratuita para el beneficiario. La comunidad tiene derecho a la utilización responsable de las instalaciones y servicios de las instituciones educativas públicas para **actividades culturales, artísticas, deportivas, de recreación** y



esparcimiento que promuevan el desarrollo comunitario y su acceso, organización y funcionamiento será normado en el Reglamento respectivo.

### **En la Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación.**

En la Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación, de los Conceptos Fundamentales, capítulo único versa:

Art. 2.- Para el ejercicio de la Cultura Física, el deporte y recreación, al estado le corresponde:

a). Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y recreativas de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte la educación física y la recreación.

## **6.6. Fundamentación Teórica.**

### **Descripción.**

Llamamos juego a aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma.

Aunque, los juegos, pueden ostentar más de un fin, es decir, pueden cumplir un rol educativo, ayudar a profundizar los estímulos físicos y mentales y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas de las personas. Y cabe destacar también que los juegos, mayormente, conllevan un cierto grado de competencia

En tanto, en el caso que nos ocupa, el de los juegos recreativos, la competencia se encuentra minimizada al máximo, o sea, en este tipo de juego no es importante quién ganó, quien perdió, sino que lo esencial es el aspecto recreativo, propone la actividad que se despliega y hacia ello se encuentra orientada el desarrollo y mejoramiento del

interaprendizaje de la cultura física al aplicar los juegos recreativos; pues ellos permiten un mejor aprendizaje de cada una de las disciplinas deportivas que se pretenden enseñar.

### **Fundamentación Científico Técnica**

El juego es una conducta de motivación intrínseca, si uno no lo desea, no puede jugar, de ahí que no se pueda imponer con violencia y obligación el sentido del juego a ningún individuo. El juego espontáneo requiere de la actitud lúdica de los practicantes, debido al gran abanico de posibilidades y variables que hace que cada experiencia se perciba como nueva y enriquecedora.

Necesitamos abordar tres conceptos que son utilizados como sinónimos y obedecen a los términos: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

Juego autóctono: Es aquel que es originario de un país.

Juego popular: Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes.

Juego tradicional: Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptualarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar, ejemplo: inda, lodus, oicus, asobu, aiba, sahaq, giocare,

play, jover, spiel, kridati, jokata, etc. Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común. El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos y materiales de juego.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que está de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

Este, no es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas. El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida, favoreciendo en gran medida su inter-relación.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a ningún cliente. El juego espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en juguete y se vaya delineando un juego que puede ser abandonado en cualquier momento y cuando se retoma es otro.

**Mediante el juego se pueden lograr:**

- Recreación y diversión.
- Liberación de energías
- Relaciones sociales.
- Objetivos físicos.
- Habilidades psicomotoras.
- Finalidades intelectuales

Analizando el juego desde el aspecto **psicomotor** vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. **Intelectualmente**, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

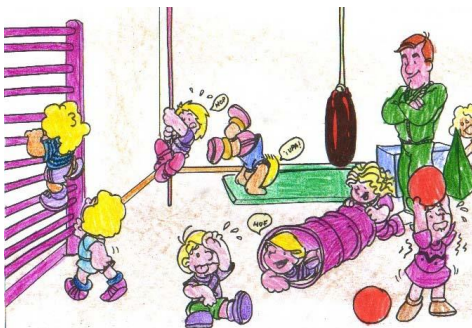
Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que los diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

- Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones.
- Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.
- Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre.
- Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión.
- Tienen gran importancia los procesos comunicativos.
- Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión.

# GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR EL INTERAPRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA



entrejuegos



## **Introducción.**

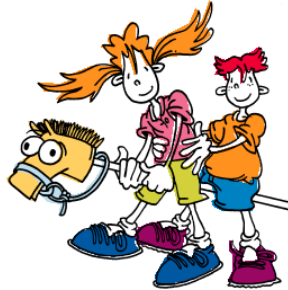
Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo 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.

Algunas de las 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.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa.



**Los aspectos sobre los que incidiremos para crear diferentes posibilidades de juego recreativo son:**



- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- Dar la posibilidad a los participantes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables podemos obtener resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para los niños.

Las variables con las que podemos jugar son: el material, el espacio donde se desarrolla el juego y las reglas.

En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud.

Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos:

- Estimulación motriz: en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se



basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.

- Adecuación del juego al nivel del niño: es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.

-Búsqueda de seguridad: los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario.

Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.



## **Recreación dirigida VS recreación espontánea**

La recreación tiene diferentes significados y acepciones de entre ellas, encontramos características que las unen para poder diferenciar la actividad física recreacional espontánea de la dirigida.

La mayoría de estas acepciones se enfocan en la diversión con poco esfuerzo que compensa la preocupación y el estrés de la vida diaria.

De este modo, la recreación suele confundirse con entretenimiento en el sentido de que es un placer en el que no se necesita compromiso ni capacidad de creación. Este tipo de recreación se centra en la evasión y divertimento fuera de la cotidianidad sin exigir mucho esfuerzo personal, es denominada recreación espontánea.



A continuación presentamos algunos juegos recreativos aplicados en el área de la Cultura Física:



## JUEGOS DE RESISTENCIA

### LOS CAZADORES

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la resistencia aeróbica a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Gran grupo.

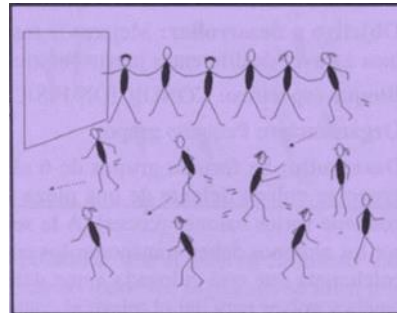
**Desarrollo:** Los jugadores se dividen en dos grupos de diferente número. Uno de 5 o 6 miembros que se la quedan y persiguen al resto. Se busca un lugar donde recoger a los prisioneros (portería, árbol, pared). Cuando alguno de los que se la queda toca a uno de los perseguidos lo lleva hasta el lugar donde se sitúan los prisioneros.

El primero de los pillados deberá tocar el lugar señalado con una mano y con la otra agarrar la mano de otro compañero pillado; y así sucesivamente. Los prisioneros se salvan cuando uno de sus compañeros no capturados toca la cadena que forman los pillados.

El juego finaliza cuando todos los alumnos son capturados.

**Reglas:** No escaparse de la cadena sin ser tocado por un compañero.

**Variantes:** Los capturados forman un corro en vez de una cadena.



### LA CAPTURA MUSICAL

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Radio-casete, cassetes de música y balones blandos.

**Objetivo a desarrollar:** Ser capaz de resistir un esfuerzo retrasando los efectos de la fatiga.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

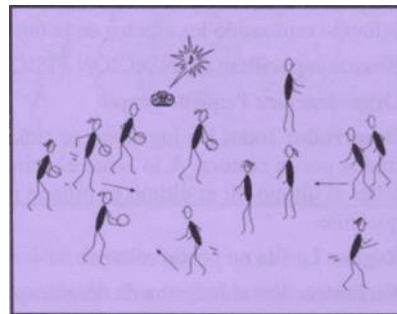
**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Cinco alumnos que serán los perseguidores y que se reconocerán por los balones que llevan en las manos, deben pillar al resto de los compañeros tocándolos con los balones.

Tanto los cazadores como los perseguidos deben ajustar su ritmo de carrera a la música que oyen.

**Reglas:** Ir siempre al ritmo de la música.

**Variantes:** Cambiar el ritmo de la música. Variar el número de cazadores.



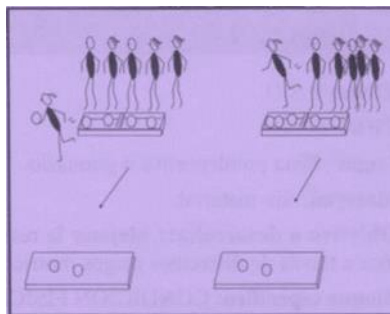
## TRANSPORTE DE COCOS

**Etapas:** EGB.

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones blandos, piezas de plinto y colchonetas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la resistencia aeróbica a través de diferentes juegos motrices.



**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 6 alumnos. Cada grupo se coloca delante de una pieza de plinto que contiene varios balones (cocos).

A la señal del profesor los alumnos deben transportar los cocos hasta una colchoneta que está colocada a una determinada distancia y volver para dar el relevo al compañero.

**Reglas:** Gana el equipo que antes transporte todos los cocos. Cada alumno sólo puede transportar un coco a la vez.

**Variantes:** Poner diferentes obstáculos en el camino a realiza.

## EL DRAGON

**Etapas:** EGB

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sin material.

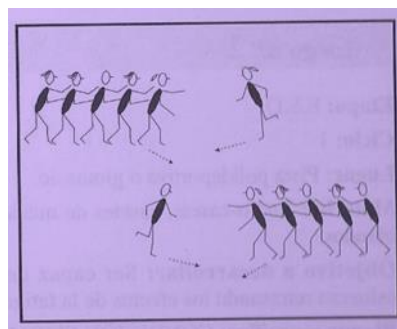
**Objetivo a desarrollar:** Ser capaz de resistir un esfuerzo retrasando los efectos de la fatiga.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Todos los jugadores se sitúan en fila agarrados por la cintura.

A la señal el primero intentará pillar al último. Si el último es pillado pasará a ser el que pille.



**Reglas:** La fila no puede soltarse.

**Variantes:** Variar la forma de desplazamiento.

## ENCONTRARSE

**Etapa:** EGB

**Lugar:** Espacio abierto con un gran obstáculo central.

**Material:** Sin material.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la resistencia aeróbica a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

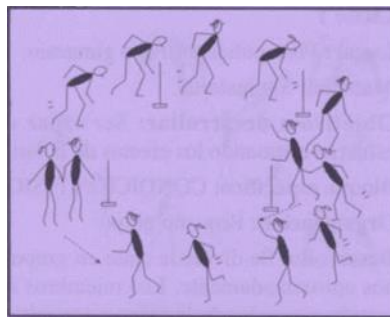
**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Un jugador es el que se la queda y da vueltas a un gran obstáculo (edificio o pared). El resto de los jugadores giran en sentido contrario evitando ser pillados por el que se la queda.

Cuando un jugador es pillado se une al anterior formando una cadena y juntos deben seguir pillando. El juego finaliza cuando todos los jugadores se unen a la cadena.

**Reglas:** Sólo pueden pillar los jugadores que se encuentran en los extremos.

**Variantes:** Desplazarse en diferentes posiciones (a pata coja, de espaldas...).



## ULTIMATE

**Etapa:** EGB

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Discos voladores o pelotas de diferentes tamaños, vallas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la resistencia aeróbica a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

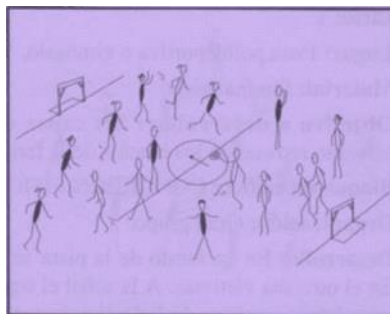
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos entre 6 u 8 miembros.

Cada equipo, mediante desmarques y pases precisos debe introducir el disco volador el mayor número de veces en la zona de gol del equipo contrario (una valla que sirve de portería).

**Reglas:** No se puede correr cuando se tiene el disco en posesión. No se puede quitar el disco cuando lo tiene cogido otro jugador.

**Variantes:** Cambiar el móvil de juego (disco volador, pelota de balonmano, de tenis...).



## JUEGOS DE VELOCIDAD

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la capacidad para dar respuestas motrices de forma rápida ante diferentes estímulos.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

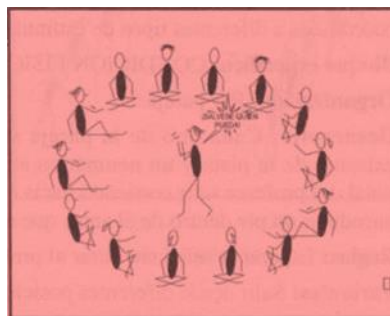
**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Toda la clase sentada en el suelo en torno a un voluntario que se coloca en el medio.

Este comienza a contar una historia y cuando diga la frase "Sálvese quien pueda" todos deberán salir corriendo para no ser cogidos. Para salvarse hay que subirse en un sitio que esté en alto.

**Reglas:** No estar muy dispersos para aumentar la emoción.

**Variantes:** Cambiar la frase del narrador-voluntario. Realizar el juego desplazándose de diferentes maneras (a pata coja, a gatas, corriendo de espaldas...).



### EL LADRON DE AROS

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Aros, tiza o neumáticos.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la velocidad de reacción en diferentes situaciones motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

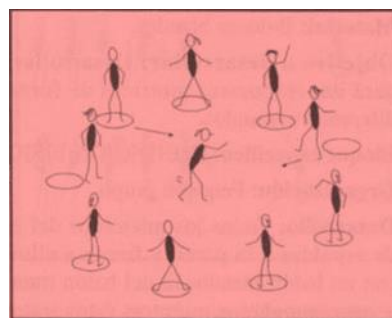
**Desarrollo:** Se forman grupos de **10** alumnos situándose en círculo y con los pies dentro de un aro.

Uno de ellos se quedará en el centro y sin aro. Los del círculo se intercambiarán sus posiciones y el del centro intentará robar uno de los aros.

**Reglas:** Los intercambios se realizarán entre compañeros que no estén juntos.

El que pierde se convierte en ladrón.

**Variantes:** Realizar diferentes apoyos durante los desplazamientos (a pata coja, pies juntos...). Distribución libre de los aros por todo el espacio. Aumentar el número de los libres o ladrones.



## PILLAR EL NEUMATICO

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Neumáticos o aros.

**Objetivo a desarrollar:** Responder de forma rápida y coordinada a diferentes tipos de estímulos.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

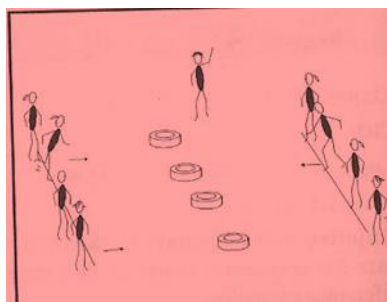
**Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Cada uno de la pareja situado en un extremo de la pista y un neumático en medio.

A la señal del profesor salir corriendo hacia el neumático e introducir un pie dentro de él antes que el compañero.

**Reglas:** Esperar la señal sin mirar al profesor.

**Variantes:** Salir desde diferentes posiciones (tumbados boca arriba, boca abajo, sentados).



## CONTRA LA PARED

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones blandos.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la capacidad para dar respuestas motrices de forma rápida ante diferentes estímulos.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

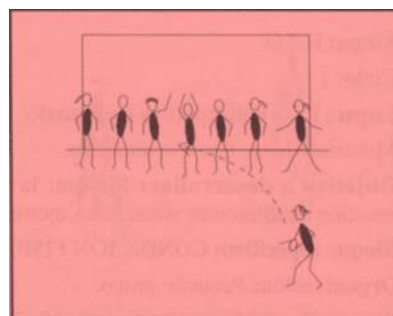
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Todos los miembros del grupo situados de espaldas a la pared y frente a ellos otro alumno con un balón blando.

El del balón trata de lanzárselo a sus compañeros mientras éstos tratan de esquivar dicho balón. Después el que lanza se cambiará por otro compañero.

**Reglas:** Reaccionar rápidamente para evitar ser dado.

**Variantes:** Eliminar al que es tocado. Lanzar con diferentes partes del cuerpo (con la mano, con el pie...)





## QUE NO CAIGA LA PICA

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Picas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la velocidad de reacción en diferentes situaciones motrices.

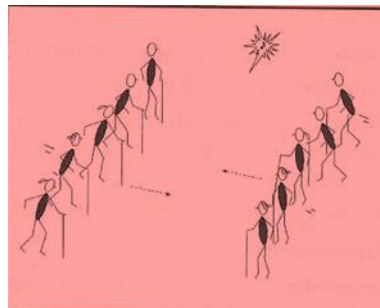
**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Cada uno de la pareja situado uno en frente de otro, a unos 2 metros y sujetando una pica en posición vertical. A la voz del profesor cada uno deja su pica y corre a coger la de su compañero antes de caiga al suelo.

**Reglas:** Coger la pica antes de que caiga al suelo.

**Variantes:** Aumentar progresivamente la distancia. Con una pica en cada mano.



## RELEVOS CON COMBA

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Combas.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la velocidad desplazamiento y la agilidad a través de diversas acciones lúdicas.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

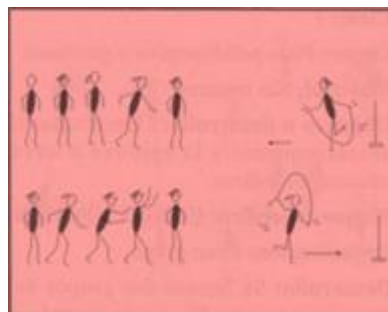
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 o 6 alumnos cada uno de ellos con una comba. Realizar un recorrido dar la vuelta para dar el relevo al compañero.

**Reglas:** Gana el equipo que antes termine.

No se puede desplazar uno sin saltar con la comba.

**Variantes:** Corriendo hacia delante y dando con la comba hacia atrás.





## JUEGOS DE FLEXIBILIDAD

### PASO A NIVEL

**Etapa:** EBG

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Picas y una cuerda.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la movilidad del tronco, de las extremidades inferiores y el equilibrio corporal.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Cada grupo sitúa dos picas atadas a una cuerda a una altura determinada.

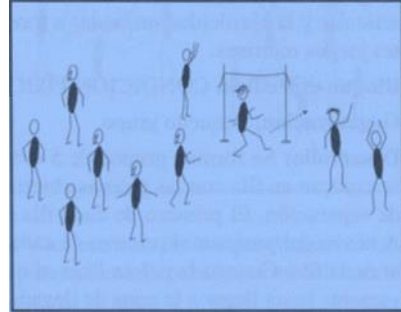
De uno en uno cada alumno debe ir pasando por debajo de la cuerda inclinando su tronco hacia atrás y flexionando las piernas.

Cada vez se irá bajando la cuerda y será más difícil pasar.

**Reglas:** No vale apoyarse en el suelo con las manos.

Los alumnos que no pasan una altura determinada tienen varias oportunidades para pasar, de lo contrario son eliminados.

**Variantes:** Pasar llevando algún objeto en las manos.



### TELA DE ARAÑA

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la flexibilidad de forma global.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

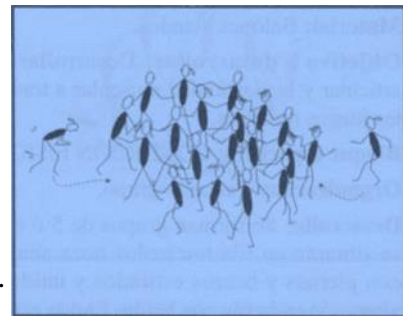
**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Los alumnos del grupo se unirán de las manos y con las piernas abiertas simulando una tela de araña.

Varios alumnos se situarán fuera del grupo y a la voz del profesor deberán desplazarse en cuadrupedia y entre las piernas de sus compañeros hasta llegar al centro de la tela de araña.

**Reglas:** Gana el que antes llegue al centro de la tela de araña.

**Variantes:** Jugar al pilla-pilla entre varios jugadores entre la tela de araña.



## TRANSPORTE LIGERO

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones blandos.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la movilidad articular y la elasticidad muscular a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 o 6 alumnos que se colocan en fila con las piernas abiertas y a 1 metro de separación.

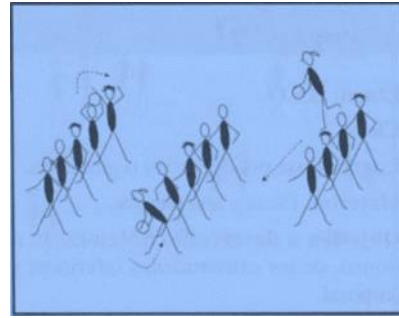
El primero de cada fila con un balón.

A la voz del profesor el primero de cada fila se agacha, pasa la pelota entre sus piernas al siguiente de la fila.

Cuando la pelota llega al último, éste se desplaza poniéndose el primero. Así sucesivamente hasta llegar a la zona de llegada.

**Reglas:** Gana el equipo que antes llegue a la meta. No vale desplazarse sin antes haber pasado el balón.

**Variantes:** Pasar el balón girando el tronco lateralmente. Pasar el balón por encima de la cabeza flexionando el tronco hacia atrás. De forma alternativa por arriba y por abajo.



## LA MAQUINA

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones blandos.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la movilidad articular y la elasticidad muscular a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 ó 6 alumnos que se situarán en fila tumbados boca abajo en el suelo con piernas y brazos estirados y unidos entre sí.

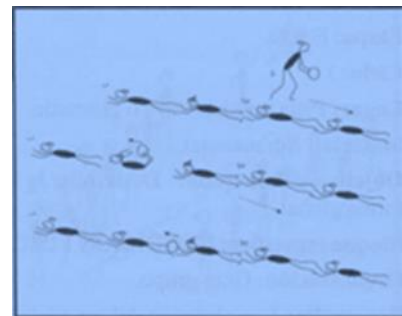
El último de cada fila con balón.

El que está el último debe pasarse el balón de los pies a los brazos y a continuación situarlo en los pies del que está delante. Así sucesivamente hasta llegue al primero que deberá levantarse y desplazarse situándose el último, volviendo a comenzar el proceso.

Así sucesivamente hasta llegar al lugar señalado.

**Reglas:** Gana el equipo que antes llegue a la meta.

**Variantes:** Igual pero boca arriba.



## GATOS PANZA ARRIBA

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sin material.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la movilidad articular y la elasticidad muscular a través de diferentes juegos motrices.

**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

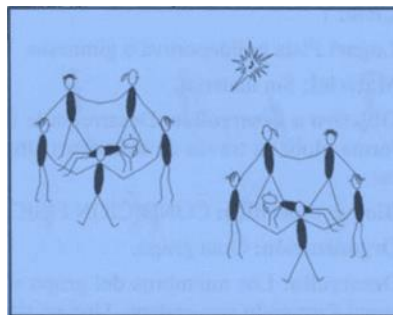
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 6 alumnos. Los alumnos se cogerán de las manos formando un círculo menos uno que se sitúa en el centro en posición de cuadrupedia invertida.

El del centro tratará de desplazarse y tocar a uno de los que forman el círculo mientras que éstos deben coordinar sus movimientos para evitar ser tocados por el del centro.

**Reglas:** Cuando el del centro pilla a uno del círculo invierten sus papeles.

**Variantes:** Variar el número de participantes que forman el círculo. Variar la forma de desplazamiento de los que forman el círculo.



## EN BUSCA DEL TESORO

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Aros.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la movilidad articular y la elasticidad muscular a través de diferentes juegos motrices.

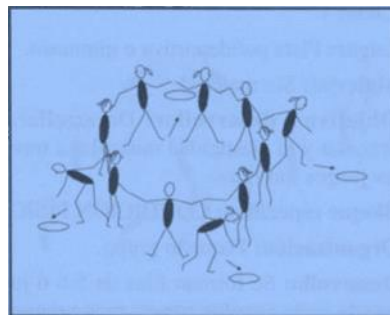
**Bloque específico:** CONDICIÓN FÍSICA.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 8 a 10 participantes que se cogen de las manos y forman un círculo. Varios alumnos se sitúan fuera del círculo pero unidos a éste por un brazo. Los alumnos situados fuera del círculo deben estirar su cuerpo para intentar coger diferentes aros que se sitúan a una distancia determinada del círculo.

**Reglas:** Los alumnos que forman el círculo no se pueden mover. Siempre hay que coger los aros agarrados a un compañero del círculo.

**Variantes:** Cambiar la parte del cuerpo que está en contacto con los miembros del grupo.



## JUEGOS DE SALTOS

### ENTRELAZADOS

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

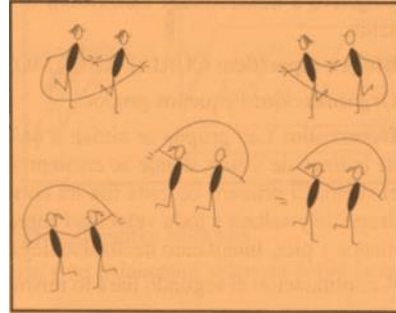
**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Cuerdas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la coordinación del salto.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES. **Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Las parejas entrecruzan uno de sus brazos, derecho con izquierdo del compañero.



Con la otra mano sostendrán una cuerda que deberán lanzar por encima de la cabeza y por debajo de los pies, saltando a la comba.

**Reglas:** No se pueden soltar los brazos. El salto se realizará con los pies juntos. Ganará la pareja que consiga el mayor número de saltos.

**Variantes:** Saltar hacia atrás, alternando pies, dándose las espaldas, etc.

### SALTADORES DE RUEDAS

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

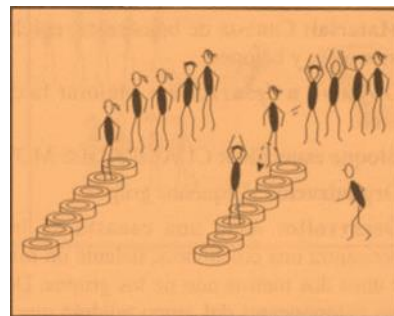
**Material:** Neumáticos.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la capacidad del salto.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Pequeños grupos.

**Desarrollo:** Cada grupo tiene delante ocho neumáticos en fila.



A la voz de "ya" y con carrerilla, el primero de cada fila realizará un salto, intentando llegar al neumático, luego saltará el segundo, el tercero, etc.

**Reglas:** Los puntos que consiga el grupo será el número de neumáticos saltados por todos los participantes, el grupo que más neumáticos consiga saltar.

**Variantes:** Saltar con los pies juntos sin carrerilla.

## ALFOMBRA VOLADORA

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Gimnasio. **Material:** Toalla.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la agilidad en el salto.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Pequeños grupos.

**Desarrollo:** Los grupos se sitúan a unos tres metros de la línea de salida, donde se encuentra una toalla en el suelo.

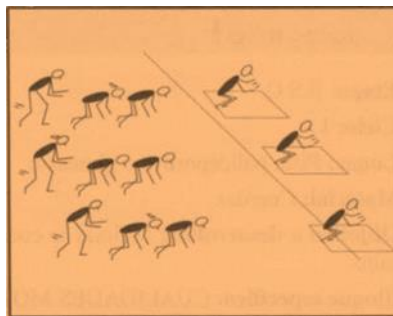
El primero de cada fila irá corriendo en cuadrupedia y saltará a toda velocidad sobre la toalla con manos y pies, intentando deslizarse llegando lo más lejos que pueda.

A continuación el segundo hará lo mismo y así todos los componentes del grupo.

**Reglas:** Al realizar el salto pies y manos deben estar en la toalla, de lo contrario el salto será nulo y se perderá el turno.

Ganará el grupo que desplace más lejos la toalla.

**Variantes:** Saltando sólo con los pies en la toalla.



## SALTO Y LANZO

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Canasta de baloncesto, colchonetas, mini-trampolín y balones.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la capacidad del salto.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Pequeños grupos.

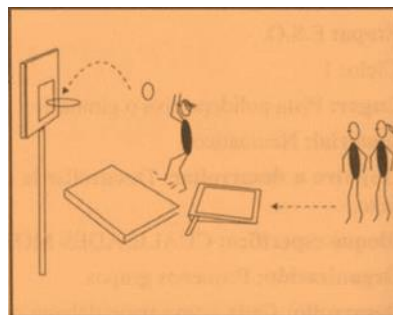
**Desarrollo:** Ante una canasta de baloncesto se encuentra una colchoneta, delante un minitrampolín y a unos dos metros uno de los grupos.

De uno en uno, los componentes del grupo tendrán que correr hacia el minitrampolín, saltar, lanzar la pelota a la canasta y caer en la colchoneta, intentando encestar la pelota.

**Reglas:** El salto se hará con los pies juntos.

Gana el grupo cuyos componentes encesten más pelotas.

**Variantes:** Sin variantes.



## SIN TOCAR EL SUELO

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Gimnasio.

**Material:** Banco sueco, cuerda colgada del techo, colchoneta y tizas.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la coordinación y agilidad en el salto.

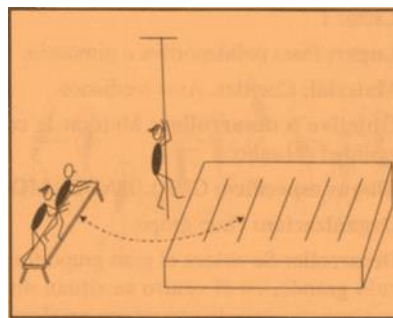
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES. **Organización:** Individual.

**Desarrollo:** A un lado de la cuerda que está colgada del techo se coloca un banco sueco, a unos tres metros se coloca una colchoneta de salto en la que se han pintado con tiza varias marcas horizontales, de unos 25 centímetros cada una. El alumno se subirá al banco sueco agarrado de la cuerda y se balanceará saltando sobre la colchoneta para intentar llegar a la marca más alejada.

**Reglas:** Si cae antes de llegar a la colchoneta será nulo.

Ganará el niño que consiga llegar más lejos.

**Variantes:** Sin variantes.



## SALTANDO COLCHONETAS

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Colchonetas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la capacidad del salto.

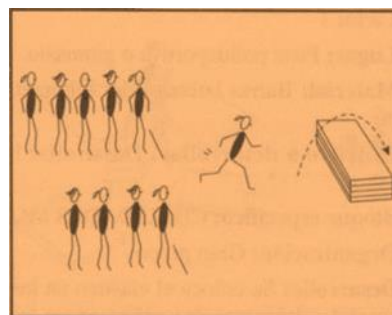
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Pequeños grupos.

**Desarrollo:** Cada grupo tiene delante una colchoneta, a la voz de "ya", de uno en uno la irán saltando, a continuación colocarán otra colchoneta y realizarán lo mismo, seguirán poniendo colchonetas hasta que algún miembro del equipo no las pueda saltar.

**Reglas:** Cada equipo contará las colchonetas que todos son capaces de saltar, ganando el equipo que consiga el número más alto.

**Variantes:** Colchonetas en horizontal (salto de longitud).





## JUEGOS DE EQUILIBRIO

### ENTRE BALONES

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones y plinto.

**Objetivo a desarrollar:** Mantener posiciones de equilibrio dinámico transportando objetos.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Tríos.

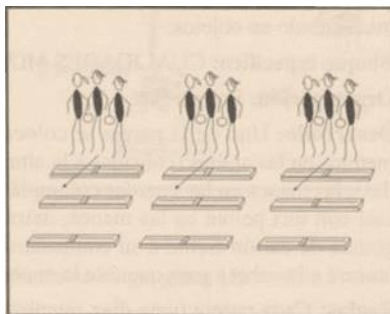
**Desarrollo:** Se distribuye la clase en tríos, colocando delante de cada uno tres cajones de plinto, a unos dos metros de distancia uno de otro.

Entre los tres alumnos se colocarán dos pelotas a la altura de la cintura, en esta posición tendrán que avanzar pasando por encima de los plintos, al oír la señal de inicio de juego.

Gana el trío que llegue antes al final del tercer plinto con los balones en sus cinturas.

**Reglas:** Si alguno de los balones cae al suelo se iniciará el recorrido desde el principio.

**Variantes:** Cambiar el lugar de transporte del balón (entre las espaldas, las palmas de las manos, el pecho...).



### TARZAN

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Gimnasio.

**Material:** Colchonetas, cajones de plinto, dos anillas y balones.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar posiciones de equilibrio en el aire.

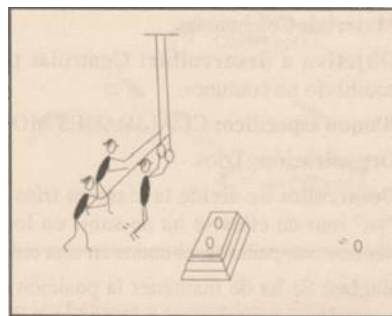
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES. **Organización:** Tríos.

**Desarrollo:** Un niño de cada trío se cuelga de las anillas, sus compañeros sujetan con las manos dos cuerdas atadas a cada anilla y lo balancean, éste con los pies intentará dar a los balones situados enfrente, sobre tres cajones de plinto.

Cada trío tiene tres balones. Gana el que los lance más lejos.

**Reglas:** Cada niño del trío tiene tres intentos, si no logra dar a los balones en los tres balanceos pasa otro niño del grupo.

**Variantes:** Encestarlos en una mini-portería



## TRAPECISTA ENCESTADOR

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Gimnasio.

**Material:** Anillas, cajas de cartón y pelotas.

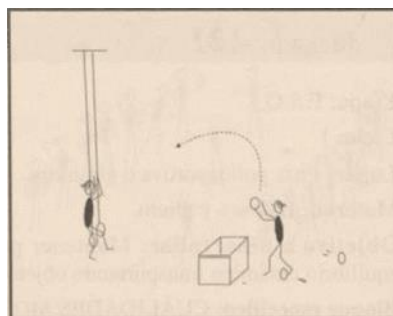
**Objetivo a desarrollar:** Mejorar el equilibrio dinámico subido en objetos.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES. **Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Uno de la pareja se coloca con los pies metidos en las anillas (colgadas a la altura de las rodillas), las manos en las cuerdas columpiándose. El otro está con una pelota en las manos, detrás de una caja grande de cartón frente a su compañero, al que se le lanzará a la cabeza para que éste la enceste en la caja.

**Reglas:** Cada pareja tiene diez intentos, cinco cada uno. Ganarán las parejas que consigan más encestes.

**Variantes:** Sin variantes.



## LOS COATALEROS

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Gimnasio.

**Material:** Colchonetas.

**Objetivo a desarrollar:** Controlar posiciones de equilibrio no comunes.

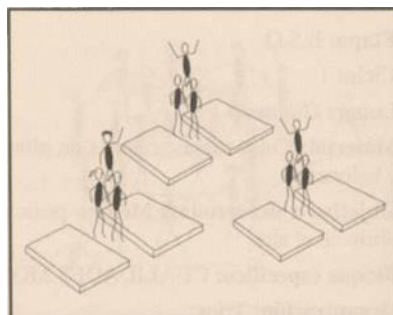
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Tríos.

**Desarrollo:** Se divide la clase en tríos y a la voz de "ya" uno de ellos se ha de subir en los hombros de sus dos compañeros, situados en una colchoneta.

**Reglas:** Se ha de mantener la posición al menos tres segundos.

**Variantes:** En esa posición el que está arriba mantendrá una pica en equilibrio en una de sus manos.





## JINETE VALIENTE

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Colchonetas y plinto.

**Objetivo a desarrollar:** Mantener posiciones de equilibrio dinámico.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

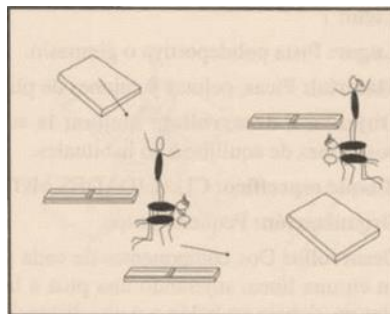
**Organización:** Tríos.

**Desarrollo:** Cada trío tiene delante un recorrido (colchoneta, tres cajones de plinto y colchoneta), a una señal comenzarán el recorrido, dos arrodillados como si fueran caballos (cuadrupedia) y un jinete valiente, ubicado en sus espaldas.

**Reglas:** El trío que finalice el recorrido sin que el jinete valiente se caiga, ganará la carrera.

El jinete que caiga al suelo deberá comenzar el recorrido.

**Variantes:** El jinete valiente puede apoyar sus manos en los caballos, o llevar en sus manos un regalo a su princesa, como un balón medicinal.



## RODANDO

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones de baloncesto o medicinales.

**Objetivo a desarrollar:** Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio dinámico sobre objetos.

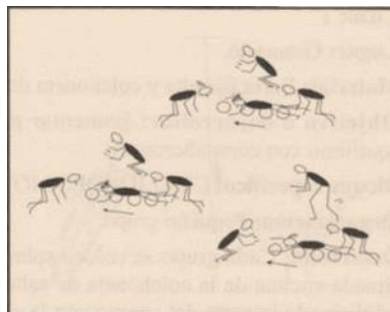
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Un alumno de cada grupo se tumbará sobre cuatro balones, manteniéndose sin caerse con la ayuda de sus compañeros que lo sujetarán e irán girando los balones hacia delante.

**Reglas:** Un componente del grupo tendrá que ir recogiendo los balones y poniéndolos delante.

**Variantes:** Cambiar el sentido de la marcha, rodando hacia atrás.



## JUEGOS DE COORDINACIÓN

### CRUZAIS Y ENCESTO

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Aros y pelotas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la coordinación mediante lanzamiento de objetos.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

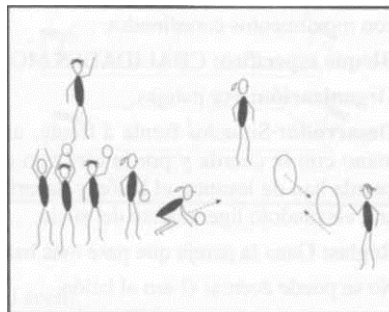
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Dos de los componentes del grupo se ubican uno frente a otro, a dos metros de distancia, sosteniendo cada uno un aro en la mano.

Hacen rodar los aros al mismo tiempo, de modo que pasen muy cerca y se crucen. Los demás componentes del grupo, por orden, irán lanzando una pelota intentando introducirla por los dos aros.

**Reglas:** Gana el equipo que más pelotas introduzca en los aros.

**Variantes:** Lanzar varias pelotas a la vez.



### DE MANOS A PIES

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Gimnasio.

**Material:** Cuerda de trepar, bancos suecos y pelotas.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la destreza coordinativa.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

**Organización:** Por parejas.

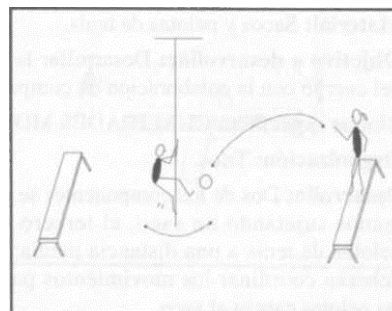
**Desarrollo:** Se colocan dos bancos suecos a unos cuatro metros de distancia, en medio una cuerda.

Uno se sube en un banco sueco con el balón en manos, el otro se sube enfrente colgado de la cuerda y comienza a balancearse sin tocar el suelo.

Mientras éste se balancea, el otro le lanza el balón a los pies y lo vuelve a recoger con las manos, ligias: Al cabo de un rato se cambian las posiciones.

Ganará el que coja el balón y lo devuelva más veces sin que se le caiga.

**Variantes:** Recoger el balón con las manos o las rodillas



## JALON POR EL ARO

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones, cuerdas pequeñas y aros.

**Objetivo a desarrollar:** Favorecer la cooperación con movimientos coordinados.

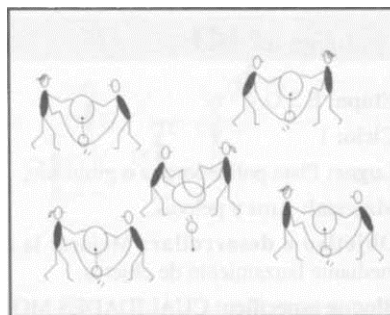
**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES. **Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Situados frente a frente, unidos por una mano con la cuerda y por la otra con el aro. Con la cuerda han de levantar el balón y hacerlo pasar por el aro, elevándolo ligeramente del suelo.

**Reglas:** Gana la pareja que pase más balones por el aro.

No se puede acercar el aro al balón.

**Variantes:** Otro niño sujeta el aro y lo retira más.



## AL SACO

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Sacos y pelotas de tenis.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la coordinación del cuerpo con la colaboración de compañeros.

**Bloque específico:** CUALIDADES MOTRICES.

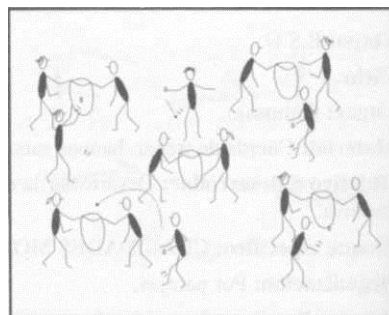
**Organización:** Tríos.

**Desarrollo:** Dos de los componentes se sitúan con las manos sujetando un saco, el tercero irá lanzando pelotas de tenis a una distancia media; los primeros deberán coordinar los movimientos para lograr que las pelotas caigan al saco.

**Reglas:** Gana el trío que en un minuto logre tener más pelotas en su saco

Se pueden desplazar del sitio.

**Variantes:** Permanecer con los pies quietos.



## ATLETISMO

### RAYOS

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

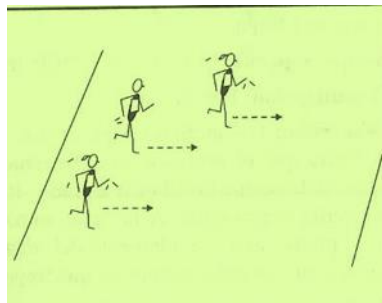
**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Una hoja de papel.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar un ritmo de carrera rápido y regular.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

**Organización:** Individual.



**Desarrollo:** Dos o tres jugadores situados en la línea de salida. La hoja de papel presionada al pecho con la mano.

A la señal se suelta la hoja y los jugadores empiezan a correr de tal forma que ésta quede adherida al pecho por la presión del aire.

**Reglas:** Quien cruce primero la meta sin que se le caiga la hoja y sin sujetarla con las manos habrá ganado.

**Variantes:** Cambiar la situación de la hoja. Introducir más de una hoja.

### KARATE

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Picas.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la velocidad de reacción.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

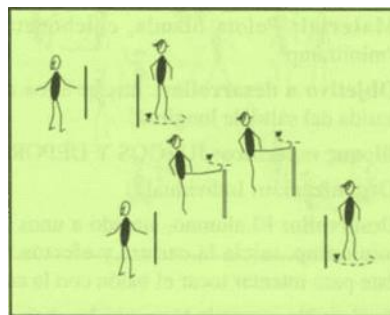
**Organización:** Individual.

**Desarrollo:** Cada alumno con una pica. Situar la pica en posición perpendicular, apoyada en el suelo.

Salir e intentar cogerla tras haber girado 180°.

**Reglas:** Sin reglas.

**Variantes:** Saltar por encima de la pica, pasar una pierna por encima de ella, sentarse y levantarse.



## Balonmano

### EL BALÓN MUTANTE

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva.

**Material:** Balones de diferentes deportes (tenis, baloncesto, voleibol, fútbol, rugby... y balonmano).

**Objetivo a desarrollar:** Practicar el juego del balonmano mediante la flexibilización de las reglas de juego.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

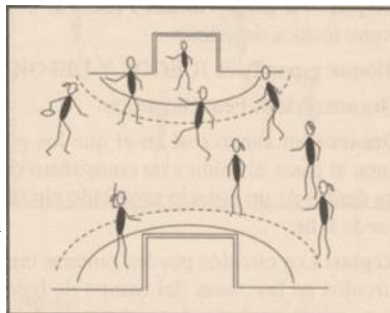
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se divide la clase en equipos que jugarán minipartidos pero introduciendo como balones de juego los de otros deportes (tenis, baloncesto, voleibol, fútbol, rugby... y balonmano).

**Reglas:** Partido normal con todas las reglas del balonmano asumiendo los problemas que se presentan en el juego a la hora de botar, pasar o lanzar el balón.

También podemos utilizar los balones de balonmano de las distintas categorías.

**Variantes:** Modificación de las dimensiones del campo, número de jugadores o variación de las metas (vallas, estafetas, conos).



### LAS CUATRO PORTERIAS

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 1

**Lugar:** Pista polideportiva.

**Material:** Balones balonmano, 4 porterías.

**Objetivo a desarrollar:** Practicar el juego del balonmano mediante la flexibilización de las reglas de juego.

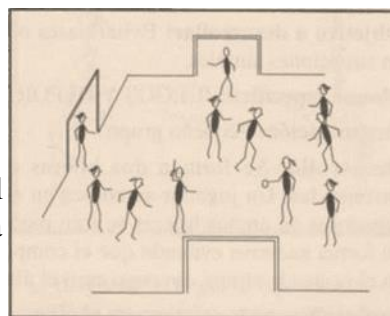
**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Juego real en el que ambos equipos disponen de dos porterías, enfrentadas, a defender y atacar. En cada portería se coloca un portero perteneciente al equipo que la defiende.

**Reglas:** Adaptar las reglas del balonmano a esta situación de juego.

**Variantes:** Variar las porterías a atacar y defender, que no estén enfrentadas. Los equipos pueden lanzar a cualquiera de las cuatro porterías. Los equipos disponen de dos porterías comunes a defender y a atacar, y otra sólo a defender.



## BALONCESTO

### MAREO CON AROS

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista de baloncesto.

**Material:** Aros y balones de baloncesto.

**Objetivo a desarrollar:** Conocer y mejorar las diferentes formas de pasar en baloncesto.

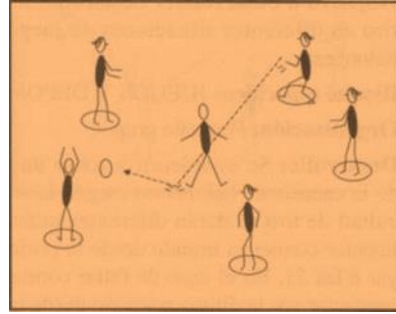
**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 5 o 6 alumnos, cada uno de ellos dentro de un aro y formando un círculo, menos uno que se situará en el centro sin aro. Los alumnos que están en los aros deberán pasarse un balón sin que el que está en el centro se lo quite.

**Reglas:** Al que le quitan el balón, hace un mal pase o se sale del aro en la recepción de la pelota, pasará al centro.

**Variantes:** Utilizar varios balones. Que se la queden varios alumnos en el centro. Variar las diferentes formas de pase.



### ACERTAR AL CONO

**Etapa:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista de baloncesto.

**Material:** Conos de plástico y balones de baloncesto.

**Objetivo a desarrollar:** Desarrollar la capacidad de pase en diferentes situaciones de juego aplicadas al baloncesto.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

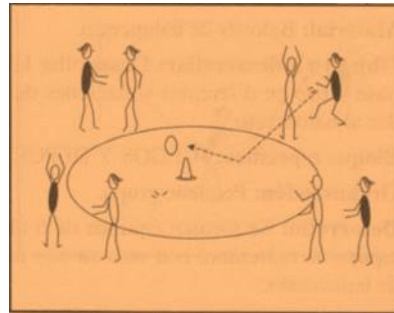
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 8 alumnos divididos en 2 equipos de 4. Se pinta en la pista un círculo grande y en el centro se sitúa el cono.

Uno de los equipos atacará pasándose una pelota e intentando derribar el cono. El otro equipo intentará quitar la pelota al equipo atacante.

**Reglas:** No vale botar la pelota ni desplazarse con ella. No está permitido empujar ni agarrar. Gana el equipo que más derribos consiga al final del juego.

**Variantes:** Utilizar diferentes formas de pases. Permitir que los alumnos boten el balón según las reglas del baloncesto.



## VOLIEBOL

### UN, DOS, TRES, POSICIÓN OTRA VEZ

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Lápiz y papel.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar el control de las posiciones fundamentales en voleibol.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

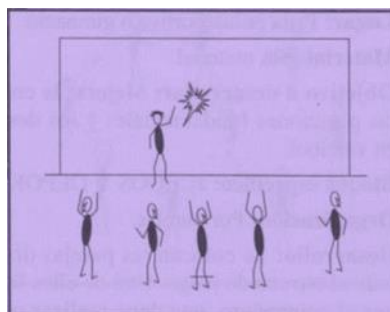
**Organización:** Gran grupo.

**Desarrollo:** Se colocan los niños al fondo del terreno de juego, uno se queda en el otro extremo mirando a la pared escribiendo en un papel una posición fundamental, cuando termine gritará "un, dos, tres, posición otra vez".

Los demás adoptarán una posición fundamental. Al volverse leerá lo que ha escrito y los niños que coincidan con esta posición la repetirán varias veces.

**Reglas:** Ganará el último o los últimos que sus posiciones no coincidan con el que escribe. El niño que escribe se irá cambiando.

**Variantes:** Se puede realizar el juego con desplazamiento de los niños mientras el que se da la vuelta escribe.



### CAMPEONATO DE DEDOS

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 3

**Lugar:** Pista polideportiva.

**Material:** Pelotas de voleibol.

**Objetivo a desarrollar:** Mejorar la precisión del toque de dedos en voleibol.

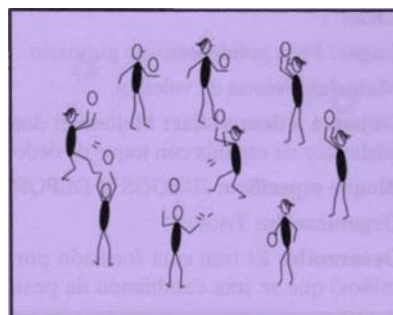
**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

**Organización:** Individual.

**Desarrollo:** Cada niño con una pelota de voleibol irá dándole toques de dedos hasta que se le caiga al suelo.

**Reglas:** Se irán anotando los toques que realice cada niño, para ir mejorando su marca.

**Variantes:** Realizar el juego dejando caer la pelota para dar un bote y luego realizar el toque de dedos.





## FUTSAL

### VOLA-PIE

**Etapas:** EGB **Ciclo:** 2

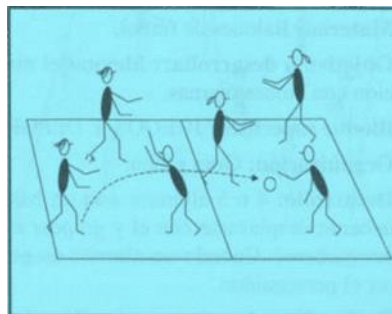
**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones de fútbol.

**Objetivo a desarrollar:** Adquirir una progresiva adaptación básica al balón con las extremidades inferiores.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

**Organización:** Pequeño grupo.



**Desarrollo:** En grupos de 5-6 alumnos se jugará un vola-pie. En un campo rectangular de dimensiones reducidas y dividido en dos partes, los miembros de un equipo deberán golpear el balón con sus pies, pasándolo al otro campo a una altura mínima de **1 metro**.

**Reglas:** El balón puede dar un bote en el campo contrario antes de ser devuelto. Si da dos o más botes dentro del campo será punto para el otro equipo. Gana el equipo que más puntos consiga.

**Variantes:** El balón no puede botar en el suelo.

### LOS TOQUES

**Etapas:** EGB

**Ciclo:** 2

**Lugar:** Pista polideportiva o gimnasio.

**Material:** Balones de fútbol.

**Objetivo a desarrollar:** Adquirir una progresiva adaptación básica al balón con las extremidades inferiores.

**Bloque específico:** JUEGOS Y DEPORTES.

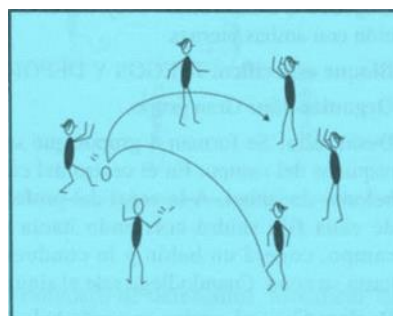
**Organización:** Pequeño grupo.

**Desarrollo:** Por grupos de 5-6 alumnos, realizar toques alternativos intentando que el balón no toque el suelo.

**Reglas:** Sólo se puede golpear el balón con los pies o las rodillas.

El que cometa tres fallos queda eliminado. Gana el último jugador en ser eliminado.

**Variantes:** Introducir varios balones. Aumentar progresivamente el número de toques que realiza cada jugador antes de pasar





## 6.7. Metodología. Modelo Operativo.

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
Evaluación de los resultados obtenidos en la Investigación	Organizar la socialización para dar a conocer los resultados y la posible solución al problema.	Autoridades Investigadora Paola Chiguano Sandoval	Humanos: Investigadora Materiales: Biblioteca personal Biblioteca Computador, material de escritorio.	Agosto 2013
Planificación y Diseño de la Propuesta.	Realizar investigación bibliográfica y consultas en internet. Asesoramiento con el Tutor Estructurar la guía	Investigadora Paola Chiguano Sandoval  Tutor Mg. Julio Mocha Bonilla	Humanos: Investigadora Materiales: Biblioteca personal Biblioteca Computador, material de escritorio, y la guía.	Septiembre 2013
Presentación de la Propuesta.	Propuesta diseñada a las Autoridades del Plantel.	Investigadora Paola Chiguano Sandoval	Humanos: Investigadora Materiales: Computador, proyector, guía	Septiembre 2013
Socialización de la Propuesta.	Desarrollo de la Guía Importancia de utilizar los juegos recreativos en el proceso de interaprendizaje de la Cultura Física	Investigadora Paola Chiguano Sandoval	Humanos: Autoridades Investigadora  Materiales: Herramientas tecnológicas, medios electrónicos Computador, proyector, y guía.	Octubre 2013

FASES	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
Implementación y Ejecución de la propuesta.	Aplicación práctica de la guía de juegos recreativos	Investigadora Paola Chiguano Sandoval  Docentes del área	Humanos: Cuerpo Técnico Investigadora Materiales: Programa Computador, proyector, videos tutoriales, guía diseñada Registro estadístico Guía de observación. Implementación deportiva.	Octubre Noviembre Diciembre 2013
Evaluación de la Propuesta.	Verificación el cumplimiento de procesos. Verificación de objetivos. Autoevaluación de los procesos. Elaboración de informes Efectos esperados.	Autoridades Investigadora Paola Chiguano Sandoval	Humanos: Autoridades Docentes Investigadora Materiales: Computador, proyector, y la guía diseñada. Cuestionario.	Diciembre 2013

## 6.8. Administración.

<b>ORGANISMO</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>FASES DE RESPONSABILIDAD</b>
<b>EQUIPO DE GESTIÓN DE LA PROPUESTA</b>	Paola Nataly Chiguano Sandoval	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Organización</li><li>▪ Planificación</li><li>▪ Diseño</li><li>▪ Aprobación</li><li>▪ Socialización</li></ul>
<b>EQUIPO DE TRABAJO</b>	Docentes del Área de Cultura Física	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Colaboración</li><li>▪ Promoción y Operatividad</li><li>▪ Ejecución</li></ul>
<b>EQUIPO DE EVALUACIÓN</b>	Director del Establecimiento Educativo	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Evaluar los resultados del proceso</li></ul>

### **6.9. Previsión de la evaluación.**

La evaluación de la propuesta debe someterse de manera continua y sistemática a un proceso de evaluación para verificar si incide positivamente la aplicación de los juegos recreativos para desarrollar el interaprendizaje de la Cultura Física de los **niños de octavo año del Centro de Educación Básica “Dr. Pablo Herrera”, ciudad de Pujilí**; y debe realizarse en base a los siguientes aspectos:

- Establecer los resultados esperados en cada una de las sesiones de ejecución relacionadas con los contenidos planificados en la Guía.
- Analizar el desarrollo del Intearprendizaje de la Cultura Física, al aplicar los juegos recreativos, finalmente verificar los beneficios significativos.
- Observar la interacción personal y grupal de los estudiantes al emplear los juegos recreativos.
- Prestar atención, controlar y registrar el nivel de logro al aplicar la guía como forma metodológica de enseñanza de la Cultura Física.

*“El placer sano, el deporte y la recreación son tan vitales, para mantener una buena calidad de vida”*

*P.N.CH.S.*

## **BIBLIOGRAFÍA**

B, F. y HERNÁNDEZ, G. (2007) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista. México: Mc Graw-Hill.

CONTRERAS BUITRAGO MARCO ELIAS y otros. (2009) Educación Abierta y a Distancia. Alternativa de autoformación para el nuevo milenio. Ediciones Hispanoamericanas LTDA. COLL, C., POZO, J. I.,

EDWARDS, D. y MERCER, N. (2008) El conocimiento Compartido. Barcelona:

GONZALES T., M. R. (1985) Influencia de la naturaleza de estudios universitarios en los estilos de aprendizaje de los sujetos. Madrid: Universidad Complutense.

HERRERA SÁNCHEZ GALL, M. D., GALL, J. Y otros. (2004) Las Herramientas para el Aprendizaje. Buenos Aires: Aique.

MORIN, E. (2000) Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa.

NOVAK, J. D. y GOWIN, D. B. (2008) Aprendiendo a aprender. Barcelona: Martínez Roca.

Paidós. ENTWISTLE, N. (1988) La comprensión del aprendizaje en el aula.

RUIZ AGUILERA, A. A. López y F. Dorta. (2007) Metodología de la Enseñanza de la <http://www.efdeportes.com/efd50/claseef.htm> Educación Física. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación.

SARABIA, B. y VALLS, E. (2002) Los contenidos de la Reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes. Madrid: Santillana. DIAZ

### **Otras lecturas:**

Colectivo de Autores (2001) Pedagogía. Editorial Libros para la Educación. Ciudad de La Habana.

Colectivo de Autores (2002) La clase forma fundamental de organización del proceso docente-educativo. VI Seminario Nacional a dirigentes, metodólogos, inspectores de las direcciones provinciales y municipales de Educación. MINED. Ciudad de La Habana.

DALINOV, M.A. y Skatkin, M.N. (2001) La clase, forma fundamental del proceso docente educativo. Didáctica de la Escuela Media. Editorial libros para la Educación. Ciudad de la Habana.

HERNÁNDEZ MORENO. José (2004) Fundamentos del Deporte. Análisis de las estructuras del Juego deportivo. INDE. Publicaciones. Barcelona.

PILA TOLEÑA. Augusto (2005) Educación Física Deportiva: Enseñanza - Aprendizaje. Editorial Pila toleña. Madrid.

### **Litografía.**

<http://www.efdeportes.com/efd16a/juegr.htm>

[http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1100984489/-1/Ministerio\\_impulsa\\_juegos\\_recreativos.html#.UP6is\\_LheLs](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1100984489/-1/Ministerio_impulsa_juegos_recreativos.html#.UP6is_LheLs)

<http://www.volunteeringecuador.info/travel/pelota-nacional.html>

<http://www.monografias.com/trabajos71/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad2.shtml#ixzz2IMsR85pq>

---

# **ANEXOS**

---

**CRONOGRAMA**

**Año 2013**

TIEMPO ACTIVIDADES	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Elaboración del Perfil</b>	■	■	■																					
<b>Aprobación del Perfil</b>				■	■	■																		
<b>Elaboración del Capítulo I</b>							■	■	■	■														
<b>Elaboración del Capítulo II</b>											■	■	■											
<b>Elaboración del Capítulo III-IV</b>													■	■	■									
<b>Recolección de Información</b>																	■	■						
<b>Procesamiento de Datos</b>																			■					
<b>Análisis resultados y Conclusiones</b>																				■				
<b>Formulación de la Propuesta</b>																					■			
<b>Redacción del Informe Final</b>																						■	■	
<b>Transcripción del Informe</b>																								■
<b>Presentación del Informe</b>																								■

Elaborado por: Paola Chiguano Sandoval.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**ENCUESTA DESTINADA A LOS DOCENTES DEL CENTRO DE**  
**EDUCACIÓN BÁSICA “DR. PABLO HERRERA”**

**Objetivo:** Recabar información sobre los juegos recreativos y el proceso de Interaprendizaje

Fecha:.....

**INSTRUCCIONES:**

- ❖ Lea cuidadosamente cada uno de los ítems señalados
- ❖ Responda con la mayor sinceridad posible
- ❖ **Le recuerdo señalar una sola opción**

**CUESTIONARIO**

1.- ¿Conoce que son los juegos recreativos?

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

2.- ¿Trabaja usted con juegos recreativos en el horario de Cultura Física?

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

3.- ¿Considera que al utilizar los juegos recreativos, la participación de los estudiantes es más activa y participativa?

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

4.- ¿Usted cree que los juegos recreativos permiten desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos de la Cultura Física?

SI ( )      NO ( )      A VECES ( )

5.- ¿Considera que los juegos recreativos promueven una formación integral en los estudiantes de la Institución?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

6.- ¿Cree usted que los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física son integradores?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

7.- ¿Piensa usted que los procesos de Interaprendizaje desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

8.- ¿Ha recibido capacitación sobre los procesos para desarrollar el interaprendizaje en el área de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

9.- ¿Considera que una guía de actividades recreativas ayudaría a mejorar el interaprendizaje de los estudiantes dentro de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

10.- ¿Existe la predisposición para asistir a curso de capacitación en temas referentes a los juegos recreativos y los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FISICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**ENCUESTA DESTINADA A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE**  
**EDUCACIÓN BÁSICA "DR PABLO HERRERA "**

**Objetivo:** Recabar información sobre los juegos recreativos y el proceso de Interaprendizaje

Fecha:.....

**INSTRUCCIONES:**

- ❖ Lea cuidadosamente cada uno de los ítems señalados
- ❖ Responda con la mayor sinceridad posible
- ❖ **Le recuerdo señalar una sola opción**

**CUESTIONARIO**

1.- ¿Conoce que son los juegos recreativos?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

2.- ¿En el horario de Cultura Física, su docente trabaja con juegos recreativos?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

3.- ¿Al realizar los juegos recreativos, considera que su participación es más activa y participativa?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

4.- ¿Usted cree que los juegos recreativos permiten desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

5.- ¿Considera que los juegos recreativos promueven una formación integral en las personas que lo practican?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

6.- ¿Cree usted que los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física son integradores?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

7.- ¿Piensa usted que los procesos de Interaprendizaje desarrollan aprendizajes significativos en el área de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

8.- ¿Concidera que los juegos recreativos motivan el desarrollo de los procesos de interaprendizaje en el área de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

9.- ¿Cree usted que en el proceso de interaprendizaje de la Cultura Física es fundamental la participación de la comunidad educativa (Autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes)?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

10.- ¿Existe su predisposición para aplicar los juegos recreativos que desarrollen los procesos de Interaprendizaje de la Cultura Física?

SI ( )            NO ( )            A VECES ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR. PABLO HERRERA”  
CIUDAD DE PUJILÍ  
PROVINCIA DE COTOPAXI**



**ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA “DR. PABLO HERRERA”, CIUDAD DE PUJILÍ, PROVINCIA  
DE COTOPAXI**

