



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA FÍSICA

TESIS DE GRADO:

TEMA:

“IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 8vo. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA MANUELA ITURRALDE, EN EL AÑO LECTIVO 2015”.

Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física.

Autor:

Tomaico Chauca Luis Cristian

Director:

Lic. Bravo Zambonino José María MS.c.

Latacunga – Ecuador

Diciembre, 2015

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: **“IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMATICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 8vo. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA MANUELA ITURRALDE, EN EL AÑO LECTIVO 2015”**. son de exclusiva responsabilidad del autor.

.....

Luis Cristian Tomaico Chauca

C.I.: 050265977-4

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMATICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 8vo. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA MANUELA ITURRALDE, EN EL AÑO LECTIVO 2015”**. de Tomaico Chauca Luis Cristian, postulante de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Licenciatura en Cultura Física considero dicho informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Diciembre 2015

.....
M.Sc. Bravo Zambonino José María

DIRECTOR DE TESIS



APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, el postulante: Tomaico Chauca Luis Cristian con el título de tesis: **“IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMATICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 8vo. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA MANUELA ITURRALDE, EN EL AÑO LECTIVO 2015”**.

han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidas al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa Institucional.

Latacunga, Diciembre del 2015

Para constancia firman:

.....
M.Sc. Chancusig Chasig Juan Carlos
PRESIDENTE

.....
Dr. López Rodríguez Luis Gonzalo
MIEMBRO

.....
M.Sc. Revelo Mayorga Lenin Patricio
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

A mis maestros

Por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis; como también por su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional.

Luis

DEDICATORIA

A Dios

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Luis



TEMA: IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DEL 8vo. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”, EN EL AÑO LECTIVO 2015.

Autor: Tomaico Chauca Luis Cristian

RESUMEN

El diseño de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes del 8vo. Año de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde” en el año lectivo 2015, se plantea frente a la necesidad que existe en dicha institución ya que no cuentan con este tipo de programas que ayuden a maestros y directamente a los estudiantes a disminuir el uso excesivo de nuevas tecnologías en el proceso educativo, por ende el estudiante no desarrollo sus habilidades psicomotoras como correr, andar en bici, jugar fútbol y básquet, todas estas denominadas como psicomotricidad gruesa y en otros casos como es la psicomotricidad fina, la coordinación de movimientos, el tacto, la vista, los gestos y la fonética, perjudicando de manera directa a su desarrollo, esto implica que no le permite adquirir un conocimiento amplio, eficiente y eficaz en el estudiante; ya que solo depende de su tecnología como es una tablet o un ordenador donde encuentra todo a su paso de manera rápida, sin darle a conocer si la información que requiere es segura y confiable; como también envolviéndole en mundo artificial y sistemático de la tecnología sin dejarle experimentar actividades de la naturaleza como es el deporte y la recreación que con el pasar del tiempo éstas se han convertido en una actividad fundamental en el desarrollo del ser humano, permitiéndoles llevar una vida sana. Para la realización de la investigación se realizó un estudio minucioso de fenómeno lo que permite determinar las causas y sus efectos de la falta de un programa de inclusión deportiva para disminuir el uso de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes contribuyendo de manera positiva en los estudiantes, maestros e institución educativa.

Palabras claves: Inclusión, Desarrollo Psicomotor, Deporte, Recreación, Nuevas Tecnologías.



TECHNICAL UNIVERSITY OF DE COTOPAXI

ACADEMIC UNIT SCIENCE ADMINISTRATIVE AND HUMANISTIC

Latacunga – Ecuador

IMPACT OF NEW TECHNOLOGIES IN THE PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT IN THE AREA OF PHYSICAL CULTURE OF STUDENTS FROM 8TH. YEAR OF BASIC EDUCATION AT "MANUELA ITURRALDE" SCHOOL, IN THE SCHOOL YEAR 2015.

Author: Luis Cristian Tomaico Chauca

ABSTRACT

This researching is about the design of a sports inclusion program to reduce the use of new technologies and their impact on motor development of students in the 8th year of Basic Education at "Manuela Iturralde" School in the school year 2015, it is posed in front of the need because this institution don't have this type of program to help teachers and directly to students to reduce the excessive use of new technologies in the educational process, therefore the student does not develop their psychomotor skills such as running, cycling, football and basketball, all these referred to as gross motor skills and in other cases as fine motor skills, coordination of movements, touch, sight, gestures and phonetics, harming directly to its development, this means that does not allow schoolchildren to acquire a broad, efficient and effective knowledge in the student; since it only depends on its technology as a tablet or a computer where they find everything quickly, without let they know if the information required is safe and reliable; as well as wrapping and systematic artificial world of technology without letting nature experience activities such as sports and recreation that over time they have become a major activity in the development of the human being, allowing them to lead a life healthy. To carry out this researching a detailed study of phenomenon which allows determining the causes and effects of the lack of a sports inclusion program to reduce the use of new technologies and their impact on motor development of students was conducted contributing a positive impact on students, teachers and school.

Keywords: inclusion, psychomotor development, sports, recreation, new technologies.

AVAL DE TRADUCCIÓN

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
INDICE DE TABLAS.....	Xii
INDICE DE GRÁFICOS.....	Xiii
INTRODUCCIÓN.....	1

Contenido CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTO TEÓRICO.....	3
1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	3
1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	5
1.3 MARCO TEÓRICO.....	6
1.3.1 CULTURA FÍSICA	6
1.4 DESARROLLO PSICOMOTOR.....	13
1.5 NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS	23
4.4 PROGRAMA	27
CAPÍTULO II	28
2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	28

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO	28
2.1 DISEÑO METODOLÓGICO	29
2.4 POSIBLES ALTERNATIVAS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32
4.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
2.5.2 Recomendaciones	50
CAPÍTULO III	51
DESARROLLO DE LA PROPUESTA	51
4.6 DATOS INFORMATIVOS	51
4.7 JUSTIFICACIÓN.....	52
4.8 OBJETIVOS.....	53
4.4.1 Objetivo General.....	53
4.4.2 Objetivos Específicos	53
4.9 DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	54
ANTECEDENTES:	96
Objetivo General.....	96
Objetivos Específicos:	96
Actividades	96
Recursos.....	97
Evaluación	97
4.10 BIBLIOGRAFÍA.....	98
4.11 ANEXOS.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. NUEVAS TECNOLOGÍAS	33
Tabla 2. DESARROLLO PSICOMOTOR	34
Tabla 3. PROCESOS EDUCATIVOS	35
Tabla 4. CAPACITACIÓN DOCENTES	36
Tabla 5. NUEVAS TECNOLOGÍAS/DESARROLLO PSICOMOTOR	37
Tabla 6. INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR	38
Tabla 7. PROGRAMA DE INCLUSIÓN DEPORTIVA	39
Tabla 8. PROGRAMA INCIDENCIAS EN EL DESARROLLO MOTOR	40
Tabla 9. NUEVAS TECNOLOGÍAS/ALUMNOS.....	41
Tabla 10. DESARROLLO PSICOMOTOR/ALUMNOS.....	42
Tabla 11. APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGIAS	43
Tabla 12. DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS ALUMNOS	44
Tabla 13. RECREACIÓN DEPORTIVA	45
Tabla 14. NUEVAS TECNOLOGÍAS/DESARROLLO MOTOR	46
Tabla 15. APOYO PROGRAMA	47
Tabla 16. CREACIÓN DEL PROGRAMA.....	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. NUEVAS TECNOLOGÍAS	33
Grafico 2. DESARROLLO PSICOMOTOR	34
Grafico 3. PROCESOS EDUCATIVOS.....	35
Grafico 4. CAPACITACIÓN DOCENTES	36
Grafico 5. NUEVAS TECNOLOGÍAS/DESARROLLO PSICOMOTOR	37
Grafico 6. INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR	38
Grafico 7. PROGRAMA DE INCLUSIÓN DEPORTIVA	39
Grafico 8. PROGRAMA INCIDENCIAS EN EL DESARROLLO MOTOR	40
Grafico 9. NUEVAS TECNOLOGÍAS/ALUMNOS.....	41
Grafico 10. DESARROLLO PSICOMOTOR/ALUMNOS.....	42
Grafico 11. APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGIAS	43
Grafico 12. DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS ALUMNOS.....	44
Grafico 13. RECREACIÓN DEPORTIVA	45
Grafico 14. NUEVAS TECNOLOGÍAS/DESARROLLO MOTOR	46
Grafico 15. APOYO PROGRAMA	47
Grafico 16. CREACIÓN DEL PROGRAMA.....	48

INTRODUCCIÓN

El diseño de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la escuela “Manuela Iturralde”, es de gran importancia en la institución ya que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes dentro del campo deportivo.

El tema escogido es de gran utilidad práctica, ya que el diseño de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías ayudará a mejorar el desarrollo motor en los estudiantes como también disminuir el uso de las nuevas tecnologías ya que se han convertido en una herramienta básica en los estudiantes, esto a conllevado a que los involucrados no realicen actividad física alguna teniendo como resultados niños obesos y distraídos. Dicho programa no solo será de gran aporte al área de Cultura Física, sino también a todas las áreas del conocimiento, con el propósito de que en su tiempo libre realicen actividad deportiva y experimenten los beneficios del deporte.

Existe la apertura y acogida necesaria por parte de las autoridades, maestros y estudiantes de la institución los mismos que facilitan el diseño de un programa de inclusión deportiva, porque beneficiará y ayudará a mejorar la calidad de vida en los estudiantes del 8vo. Año de Educación Básica, y autoridades de la institución, como también el tema es de gran novedad científica ya que se realiza por primera vez en la institución.

Para llegar al desarrollo de la investigación se recurrió al tipo de estudio descriptiva no experimental, métodos adecuados como: método científico, inductivo, deductivo, analítico, y para llegar a obtener los datos se lo hace a través de la encuesta.

El presente trabajo de investigación está estructurado en tres capítulos:

CAPÍTULO I

En este capítulo hace referencia explícita de los Antecedentes Investigativos, Categorías Fundamentales que contemplan el Marco Teórico.

CAPÍTULO II

En este capítulo señalamos el Diseño de la Propuesta, Breve Caracterización del objeto de estudio en la Escuela “Manuela Iturralde”, Análisis de los Resultados que se encuentran debidamente tabulados, analizados y representados gráficamente. El Tipo de Investigación utilizada es bibliográfica y de campo para lo cual se utilizaron los métodos inductivo, deductivo y estadístico.

CAPÍTULO III

En este capítulo detallamos la propuesta como alternativa para dar solución al problema planteado

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de haber indagado sobre el tema de investigación se cuenta con algunos proyectos, seminarios, ponencias sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor de los estudiantes se obtiene la siguiente información.

(Eduarate, 2000) señala "Los grandes avances de la tecnología de la información que están alterando la naturaleza del trabajo y el ejercicio ciudadano, también lo harán con las habilidades requeridas para que los niños y jóvenes lleguen a ser adultos exitosos, presionando a la educación, transformando el qué y cómo aprenderemos y cómo funcionarán las instituciones educativas", (pág. 1)

Debemos ser conscientes que la radio, la televisión, los juguetes virtuales y la computadora con acceso a internet han venido para quedarse. Más allá de las discusiones sobre sus virtudes y limitaciones, inevitablemente ingresarán a la escuela. Pero no lo harán como una vitamina mágica cuya sola presencia reemplazará el currículo y mejorará los resultados educacionales.

Para que conviertan en un soporte educacional efectivo se requerirán complejos procesos de innovación en cada uno de los aspectos de la escolaridad, incluyendo el sentido de la escolaridad, el currículo, la pedagogía, la evaluación, la administración, la organización y el desarrollo profesional de profesores y directores. Junto con ello deberá aparecer una legión de investigadores y políticos prospectivos capaces de

aprender de los aciertos y errores que se cometen, difundir las mejores prácticas educativas y proponer iniciativas originales.

(Larry, 2013) manifiesta “que el uso de esta tecnología en los adolescentes que es pasa el día encerrado en su habitación con dispositivos tecnológicos y consultando redes sociales pueden desarrollar un problema en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y más”. (pág. 3)

Para el investigador los niños entre 8-18 están comprometidos con los medios digitales una media de 5-7 horas por día. Lo que supone un problema, ya que no se recomiendan más de 1-2 horas diarias”.

En clases se habla de la forma en que afectan las nuevas tecnologías a los niños. Las maestras comentan que es bueno para el desarrollo de los niños la utilización de estas tecnologías, como tablets, ordenadores, pero en gran exceso puede provocar ciertos problemas en el desarrollo de los niños, los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad.

Los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad y su imaginación y los obstáculos necesarios para que su cuerpo adquiera un desarrollo sensorial y motor óptimo. Los cuerpos sedentarios y bombardeados con estímulos sensoriales caóticos generando retrasos en el cumplimiento de las etapas del desarrollo infantil.

Es evidente que con las nuevas tecnologías la sociedad y en especial los niños han abusado del uso de las mismas, ya que no existe un control y disciplina por parte del usuario, lo que conlleva a problemas negativos como la falta de comunicación entre ellos y aún más al bajo desarrollo psicomotor en edades tempranas afectando directamente al aprendizaje en el aula de los niños, incrementando el trabajo forzoso del maestro en los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

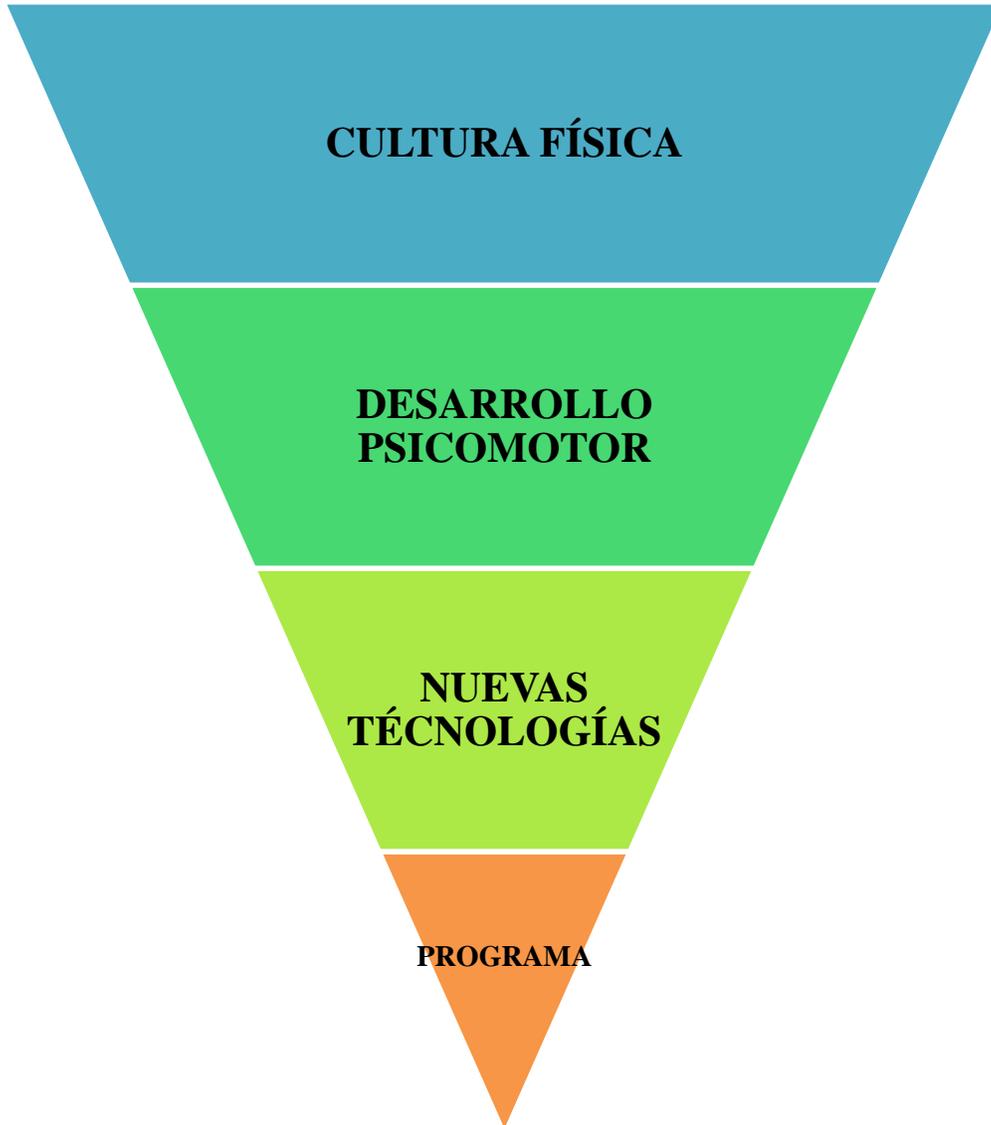


Grafico N°1: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Tomaico Luis

1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1 CULTURA FÍSICA

La cultura física, desde una perspectiva lingüística, hace referencia a una expresión polisémica de contenido semántico variable y poco definido.

(González , 2010) “la cultura física es el conjunto de procedimientos, métodos y técnicas que intervienen en el campo de la motricidad, el movimiento y la actividad física humana con el fin de contribuir a la formación armónica e integral de las personas”. (Pág. 9)

Esta educación de carácter corporal, fisiológico y motriz se alcanza mediante aprendizajes de dos tipos:

- Los que se dan en los centro educativos oficiales, que abarcan la educación física escolar o formal.
- Los que se producen en la llamada escuela paralela, y que comprenden la educación física no formal y la educación física informal.

Desde una perspectiva pedagógica, a los primeros los denominaremos procesos didácticos o instructivos y a los segundos, para diferenciarles de los anteriores, procesos socializadores, que engloban, a su vez, procesos cósmicos vitales y naturales, consecuencia de la relación humana con la biosfera y la noosfera.

Para el tesista la cultura física es un campo esencial en el desarrollo del ser humano, forma parte primordial en la actividad física ya que intervienen campos importantes en cada actividad como son los movimientos, la motricidad también benéfica de manera positiva.

(Cassamort , 2009) Menciona que “La Cultura Física, desde una perspectiva epistemológica, puede definirse como tecnología educativa o tecnología didáctica”. (pág. 10)

El postulante considera que de acuerdo con las definiciones de los autores la cultura física coincide en un proceso formativo que se lo debe practicar día a día, con el propósito de desarrollare habilidades y destrezas a través de movimientos físicos didácticos, lo cual conlleva a una vida sana y llena de creatividad física motora.

1.3.1.1 La calidad de la Cultura Física como reto de futuro

Las respuestas adecuadas para cambiar y mejorar el futuro de la educación física competen a los académicos y a los profesionales, los cuales han de determinar los indicadores clave para que el poder político facilite los cambios estructurales necesarios.

(González , 2010) “Para ello, toda indagación debe seguir, para ser aceptable, estos cuatro procedimientos“. (Pág. 8)

- El análisis de la educación física escolar empleando el método histórico dialéctico. En cualquiera de los estudios históricos sobre la educación física y el deporte la prudencia intelectual, en relación con la credibilidad de algunas fuentes.
- El conocimiento de la estructura de la Educación Física en otros sistemas educativos, utilizando los métodos de educación comparada y las bases de datos oficiales. El conocimiento e información de los sistemas educativos e instructivos de otros países puede obtenerse de los organismos internacionales responsables en educación.
- La elaboración de un modelo estructural de nuestro sistema instructivo/didáctico.

- La confección de escenarios futurables viables mediante técnicas prospectivas.

Para el postulante la calidad de la Cultura Física se enmarca en los métodos y técnicas a seguir de manera eficaz y eficiente con el propósito u objetivo de obtener resultados favorables en el ámbito educativo.

1.3.1.2 Medios educativos de la Cultura física

Cualquier contenido del Área de Educación Física (en adelante E.F), Habilidades y Destrezas Motrices, Expresión Corporal, etc.; puede ser llevado a la práctica bajo metodologías diferentes en función de los objetivos pretendidos, las peculiaridades de los alumnos/as y las características propuestas.

(González , 2010) Dice: “la Cultura Física alcanza sus metas formativas valiéndose de medios o formas de trabajo determinadas. Algunas de ellas son el deporte educativo, el juego motor, la iniciación deportiva”. (pág. 15)

Juego motor. Desde un enfoque antropológico cultural el juego es entendido como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.

Iniciación deportiva. Es un proceso de aprendizaje de un deporte teniendo en cuenta, primeramente, la persona que aprende, así como los objetivos que se pretende alcanzar, la estructura del deporte y la metodología que se utiliza.

Deporte educativo. Desde un punto de vista sociológico educativo se puede entender al deporte educativo como medio para cumplir objetivos socializadores, motivador de conductas motrices, etc.

Para el postulante las actividades de la Educación Física la desarrollaban los profesores de manera voluntaria; estas actividades fueron incrementando y en el año de 1912 se nombraron los primeros profesores de la Educación Física, luego en 1929 el Estado nombra el primer director general de la Educación Física y Deportes, aun no estaba complementada la información de docentes para laborar en dicha área.

1.3.1.3 Educación Física y Nuevas Tecnologías

La Educación Física encuentra en la Guía Curricular una herramienta virtual para la formación básica de maestros a través de las nuevas tecnologías de la información, brinda la posibilidad de que el maestro se interrelacione e interactúe con sus pares académicos en los diferentes contextos académicos y sociales.

(Gaviria Cortes, 2006) Manifiesta que: “En la Publicación de la Revista Ibero Americana Manifiesta “El avance de las TIC también ha penetrado la Educación Física y el Deporte”. (pág. 2)

Es así como encontramos programas con los cuales se pueden hacer mediciones y cálculos a los deportistas, construir materiales didácticos para las diferentes disciplinas deportivas (balones, guayos, uniformes), escenarios deportivos (estadios, pistas sintéticas, gramas sintéticas, coliseos), entre otros avances.

El postulante menciona en el campo del conocimiento de la Educación Física las experiencias van dirigidas a facilitar las posibilidades del maestro para comunicarse, interactuar, construir colectivamente, conseguir información, ahora hay una fuerte tendencia a la conformación de comunidades académicas en Educación Física haciendo uso de los medios virtuales.

1.3.1.4 Potencialidades, debilidades, necesidades y retos

La educación no ha sido ajena a los adelantos de las tecnologías de la información y la comunicación, es así como se encuentra que actualmente la gestión de las unidades educativas en cuanto a alfabetización de los estudiantes, la construcción de materiales didácticos, la capacitación de los maestros y la comunicación con otros pares académicos, entre otras, se realiza con la ayuda de medios tecnológicos.

(Carroy, 2005) “Elementos estos que se deben tener en cuenta para mejorar el proyecto y que se sugieren para quienes se interesen en procesos de construcción de propuestas similares”. (pág. 3)

Potencialidades:

- La motivación para conformar comunidades institucionales y municipales con la posibilidad de proyectar sus propuestas culturales y educativas a los contextos nacionales e internacionales.
- La posibilidad, que ofrece el sistema, de acceso al conocimiento de fronteras en el campo de la Educación Física.
- Genera espacios para la construcción de Proyectos Educativos en el área con pertinencia profesional y pertenencia cultural.
- Genera bases conceptuales para posicionar a la Educación Física como proyecto educativo transversal.
- Los maestros de Educación Física construyen currículo y son apoyados por docentes universitarios a través de medios virtuales.
- Facilita la interacción del docente con el conocimiento científico, generando opciones para programar el área de Educación Física desde sus fundamentos teóricos.

Debilidades:

Aunque se ha ganado, por parte de los docentes de Educación Física, en el acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se pone de manifiesto la falta de formación tecnológica (alfabetismo informático) de los mismos, lo que hace más difícil que se sientan cómodos utilizando estas nuevas herramientas.

En general, los cursos de capacitación que se imparten a los profesores en el manejo y uso didáctico de la computadora y el internet son dirigidos al manejo técnico de los equipos. En este aspecto se recomienda aprender de forma integrada haciendo uso del software en el área.

Se presentan fracasos en algunos procesos de capacitación por resistencia de algunos docentes para utilizar las TIC.

Necesidades:

- Se requiere capacitación en el uso de medios tecnológicos modernos, que permitan a los maestros acceder a nuevas formas de aprendizaje y de formación.
- Se requiere equipar a las instituciones educativas con computadoras y acceso a internet, para poder implementar proyectos virtuales de formación de maestros.
- Es necesario emprender procesos de transformación en la cultura escolar en relación con el uso constante de los medios virtuales por parte de los maestros.
- Se requiere la elaboración de instrumentos para el seguimiento de los procesos de formación, capacitación y desarrollo de proyectos en el campo de las Tic aplicadas a la Educación.

- Se requiere avanzar en el campo de la investigación evaluativa sobre la aplicación y el desarrollo de la Guía Curricular para la formación de maestros en Educación Física y otros proyectos de informática educativa en el área.

Retos:

- Convertir la Guía Curricular en un sistema de capacitación que a través de medios virtuales contribuya a la formación de la comunidad académica en Educación Física.
- Aportar al desarrollo teórico-práctico, metodológico, pedagógico, organizativo y administrativo mediante la construcción colectiva de propuestas educativas contextualizadas, con sentidos histórico, social y cultural en el área de la Educación Física.
- Conformar redes virtuales, con coberturas nacional e internacional, en el área de la Educación Física. Con el propósito de aportar al desarrollo tecnológico y científico, pero fundamentadas en el Desarrollo Humano.
- Elaborar convenios, trabajo en equipos y compromisos que apunten a la mejora de las comunidades educativas.
- Llegar con apoyos tecnológicos y de talento humano a las poblaciones de maestros que desean y tienen el interés de formación en el área de la Educación Física a través de los medios virtuales.
- Implementar el uso de los medios virtuales para la formación y capacitación, desde el desarrollo de procesos educativos que se dan en los programas presenciales en el campo de la Educación Física.

Para el postulante el avance de las NTIC ha sido un adelanto en ámbito educativo para el desarrollo académico de los estudiantes y maestros ya que han insertado en su actividad diaria a la tecnología como una herramienta básica y necesaria, pero hay que tomar en cuenta sus debilidades ya que la mayoría de usuarios no son capacitados en este ámbito lo cual conlleva al mal manejo de información.

1.4 DESARROLLO PSICOMOTOR

Hay distintos procesos dentro del desarrollo psicomotor, por ejemplo el secuencial es el que permite adquirir capacidades siguiendo un orden, la primera ayudará a lograr la siguiente. El progresivo describe las capacidades que van adquiriendo complejidad a medida que se van adquiriendo funciones y el coordinado es el proceso en el que interactúa distintas capacidades para llevar a cabo una determinada habilidad.

(Cabezuela & Frontera, 2010) Menciona: “Desarrollo Psicomotor es el proceso por el cual le permite al niños relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea”. (pág. 15)

Este proceso incluye aspectos como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación, viso-motora, motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima.

En el desarrollo normal en el niño edad escolar (la que generalmente se extiende de los seis a los once años) tiene una serie de particularidades específicas. Por ejemplo, en este rango de edad los niños buscan la aprobación de sus compañeros y profesores por lo que los padres pierden una parte relativa de su importancia. Valoran mucho su propia estima y buscan destacar en determinados aspectos y en ser aceptados por sus compañeros y su entorno.

(Gassier, 2005) Manifiesta “Desarrollo Psicomotor es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno.” (pág. 13)

(Cabezuela & Frontera, 2010), “El desarrollo psicomotor es un proceso unitario, pero sin embargo compuesto de la imbricación concomitante y paralela de dos tipos de

desarrollo que los propios padres y educadores perciben como claramente diferentes”:
(pág. 22)

Para el testista el desarrollo psicomotor es totalmente imposible sin los cuidados y el amor de los padres o de otros adultos que sustituyan sus funciones.

1. **El desarrollo motor**, de las habilidades ligadas al sistema formado sobre todo por huesos y músculos, capaz de efectuar movimientos cada vez más complejos y precisos. La actividad muscular está siempre ordenada coordinada por el sistema nervioso (cerebro, médula espinal y nervios periféricos).
2. **El desarrollo psíquico y afectivo**, ligado sobre todo a la actividad cerebral, de la que depende funciones como el lenguaje, las manifestaciones afectivas y la relación social. Aunque su base es orgánica, tiene una interacción constante con el medio ambiente inmediato. Lo condiciona y estimula sobre todo el clima de afecto y los ciudadanos de los padres, su amor en definitiva.

Aunque habitualmente estos dos afectos del desarrollo se exponen de manera separada, su influencia recíproca es evidente. La persona es una unidad homogénea y cualquier factor externo, favorable o adverso, actúa a la vez sobre los dos factores en que se divide su desarrollo, motor o psíquico.

El desarrollo psicomotor depende casi a partes iguales de tres factores, que actúan sobre el bebé, el niño y el adolescentes de manera continuada.

1. **El potencial genético.** Los genes heredados de los padres, quienes a su vez los heredaron de los suyos, están situados dentro de todas las células del cuerpo y contienen una programación de lo que puede ser el futuro adulto. Esta programación, similar a la habitual en informática, es una especie de hoja

de ruta, un esbozo expresado por marcadores bioquímicos, que deben desarrollarse a lo largo de toda la niñez y de la adolescencia. En los genes están marcados, como ejemplo muy demostrativo, todas las posibilidades de crecimiento del niño. Los hijos de padres altos heredan genes que permitirán y programarán que ellos mismos sean altos, salvo que sufran un problema externo muy importante que lo impida. Los hijos de razas de talla baja los pigmeos, nunca serán altos aunque las condiciones en las que crezcan y se desarrollen sean las más favorables.

2. Las condiciones ambientales adecuadas. Sobre todo el bebé y el niño, pero también el adolescente, necesitan de una buena alimentación, así como de unos cuidados físicos, de higiene y de protección contra las enfermedades, para permitir que su potencial genético y el desarrollo se materialice y se desenvuelva sin padecer carencias ni problemas.
3. El amor de los padres. Se ha dicho que el amor de los padres es la vitamina del crecimiento y el desarrollo. A cualquier edad, no solo el bebé y el niño, sino también el adolescente necesitan un clima afectivo positivo para desarrollarse y crecer como personas. El niño no solo necesita que lo quieran, sino además que ese amor sea explícito, evidente y se manifiesta de forma continua y repetitiva con abrazos, caricias y besos. Por su puesto, el afecto se debe extender al cuidado y a la atención constante de sus necesidades. La carencia de cariño durante la infancia, la llamada de privación afectiva, no solo puede ser el origen de un retraso en el desarrollo sino también de problemas psíquicos y afectivos durante la vida adulta.

El desarrollo psicomotor tiene su sustrato fisiológico indispensable en la maduración de todo el sistema nervioso. Este comprende sobre todo su órgano más importante, el cerebro, además del cerebelo y el tronco cerebral, situados detrás del cerebro, la

médula espinal (que está físicamente dentro de la espina ósea de las vértebras), así como los nervios periféricos, incluidos los de los sentidos (oído, vista, tacto, etc.).

El progreso en el desarrollo del sistema nervioso y de las funciones psicomotoras sea unitario, para mayor claridad se suele dividir en tres áreas diferentes:

1. Posturas y movimientos (desarrollo motor o de las habilidades corporales)
2. Órganos de los sentidos, sobre todo visión y audición que son los básicos.
3. Lenguaje, que incluye el conducto social ya que es el más importante vehículo de relación.

1.4.1 Motricidad Gruesa y Fina

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

- 1) Motricidad Gruesa (locomoción y desarrollo postural),
- 2) Motricidad Fina (Prensión).

El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir,

virar, abrir, torcer. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencias e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

1.4.2 Aspectos del Desarrollo Psicomotor

El término psicomotricidad tiene dos acepciones básicas.

(Maganto Mateo & Cruz Sáez, 2002) Menciona: “la psicomotricidad supone la interrelación entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano”. (pág. 9)

Para otros, hace referencia al conjunto de técnicas encaminadas a un desarrollo global que, partiendo de la educación del movimiento y gesto, posibilite alcanzar la función simbólica y la interacción correcta con el medio ambiente.

El tesista manifiesta que en la actualidad la psicomotricidad contempla ambas acepciones, basándose fundamentalmente en los aspectos del desarrollo psicomotor que son la base de los aprendizajes escolares. Estos aspectos son los que han generado más investigación, mayor número de programas y estrategias de intervención.

1.4.2.1 Esquema Corporal

Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio.

(Mesonero Valhondo, 1995) “Al esquema corporal se lo puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimientos y de acción, así como de sus diversas limitaciones”. (pág. 24-25)

El tesista menciona que el esquema corporal es un proceso complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y práxicos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.

1.4.3 Estructuración Espacio Temporal

La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo. Delante, atrás), a los más complejos (derecha, izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.

No hay que confundir la dominancia lateral con discriminar las nociones espaciales derecha-izquierda en el mismo o en los otros. El concepto derecha-izquierda se va configurando entre los 5 y los 8 años. Generalmente los niños de 6 años tienen adquiridos los conceptos básicos espaciales y la noción derecha-izquierda sobre sí mismo. La discriminación de la derecha e izquierda de otro situado enfrente se consigue a partir de los 8 años y la posición relativa de tres objetos a los 11-12 años.

El conocimiento de estos conceptos es fundamental para los aprendizajes escolares, ya que el desconocimiento de los mismos se relaciona con alteraciones de la lectura (dislexia), de la escritura (disgrafía) y disfasias.

La estructuración temporal tiene 2 componentes principales: el orden y la duración. El orden permite tomar conciencia de la secuencia de los acontecimientos y la duración permite establecer el principio y final de los mismos. El ritmo sintetiza ambos elementos constituyendo la base de la experiencia temporal.

La evolución de la comprensión del orden y la duración tiene lugar de los 2 a los 12 años. Los niños de 2 a 6 tienen dificultades para establecer seriaciones cronológicas y lógicas de los acontecimientos, pero cuando tienen de 7 a 12 años pueden realizar tareas lógicas que impliquen la conservación, la reversibilidad y los ordenamientos, lo que va a ayudar a que las nociones temporales se adquieran completamente.

El postulante menciona que la íntima relación entre ritmo y motricidad se pone de manifiesto en el movimiento. Igualmente relacionados están el ritmo y la lectura al principio de su aprendizaje, ya que ésta requiere que se transformen estructuras visuales, distribuidas en el espacio, en estructuras auditivas, distribuidas en el tiempo.

1.4.3 Coordinación Dinámica y Viso manual

La coordinación consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Esto es posible porque patrones motores que anteriormente eran independientes serán automatizados. Una vez que se han automatizado determinados patrones la presentación de un determinado estímulo la secuencia de movimientos, por lo que el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente.

La coordinación dinámica general juega un importante papel en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las sensaciones y percepciones. La ejercitación neuromuscular de lugar a un control de sí mismo que se refleja en la calidad, la precisión y el dominio en la ejecución de las tareas.

1.4.3.1 Tono Muscular

Este concepto hace referencia al grado de contracción de los músculos pudiendo ir desde la hipertonia (tensión) a la hipotonia (relajación). Está sometido, en parte, a un control voluntario. Se va regulando como consecuencia de distintas experiencias que se van teniendo en tanto que las mismas exijan un control del cuerpo para adecuar las acciones a los objetos. Este aspecto repercute en el control postural y en el grado de extensibilidad de las extremidades. Es un factor relacionado con el mantenimiento y control de la atención, las emociones y la personalidad.

1.4.3.2 Independencia Motriz

Consiste en la capacidad para controlar por separado cada segmento motor necesario para la ejecución de una determinada tarea, aspecto que se espera pueda realizarse correctamente en niños de 7/8 años.

1.4.3.3 Control respiratorio

La respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo y a la atención interiorizada que controla el tono muscular y la relajación segmentaria. Hay una estrecha vinculación entre respiración y comportamiento.

Existe evidencia de la relación entre el centro respiratorio y partes corticales y subcorticales del cerebro.

La respiración depende del control voluntario e involuntario y está relacionada con la atención y la emoción. La toma de conciencia de cómo respiramos y la adecuación en cómo lo hacemos, tanto en lo referido a ritmo como a profundidad, son los aspectos fundamentales en el control respiratorio.

1.4.3.4 Equilibrio

Reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuropsicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional. Cuanto menos equilibrio se tiene más energía se consume en la ejecución y la coordinación de determinada acción, por lo que se acaba distrayendo la atención e incrementándose la ansiedad.

1.4.4 Educación Psicomotor: Actividades y Programas

La educación psicomotor se define como el conjunto de actividades y ejercicios encaminados a promover un desarrollo adecuado y armónico de la psicomotricidad del niño en cada período evolutivo.

(Maganto & Gomendio, 2000), manifiesta: “entre las propuestas de autores clásicos y las de autores más recientes, se basan en los aspectos evolutivos del desarrollo psicomotriz y en las funciones básicas que integran dicho desarrollo”. (pág. 15)

Por lo tanto, nos ha parecido conveniente abordar este apartado atendiendo en primer lugar a las características generales de las estrategias de intervención que proponen, y en segundo lugar mostrar las principales funciones a desarrollar junto con algunas de las actividades que sería de interés utilizar.

Durante los primeros meses, y aun en los primeros años de vida, el desarrollo y la evolución de la motricidad y del psiquismo van estrechamente ligados y, de ahí, la noción de desarrollo psicomotor, derivada de los estudios de Piaget (1947, 1948, 1950, 1956) y de Wallon (1925, 1934). Este desarrollo resalta las transformaciones del conjunto de las potencialidades del niño, los cambios en sus competencias y sus realizaciones que facilitan la adaptación al mundo a través de las acciones motrices; pero se confunde a menudo con el desarrollo motor, el cual se ve sometido a la evolución de las estructuras neuromotrices y a los procesos de madurez nerviosa.

(Rigal, 2006) Menciona “la educación psicomotriz está muy generalizada sobre todo en el medio escolar y tiende a integrar las funciones motrices y mentales bajo la influencia combinada del desarrollo (madurez) del sistema nervioso y de la educación (entorno)”. (pág. 44)

Para adquirir las nociones de pesado-ligero o de densidad, por ejemplo, basta sopesar con las manos objetos de volúmenes y de pesos distintos: la variación de la fuerza de las contracciones musculares necesarias para sostenerlos (ya que en realidad los músculos son tanto receptores sensoriales como efectores motores) y que los niños experimentan, hará que estos entiendan directamente esos conceptos. Percepción, acción y representación constituyen la trilogía fundamental de la educación psicomotriz. Pero, eso no quiere decir, en modo alguno, que la motricidad aumenta la inteligencia del niño, sino que es la acción motriz la que da cuenta de su potencial. De hecho, se trata de poner a los niños en situaciones concretas y aprovechar esto para facilitar la adquisición o de comprobar que se entienden las nociones previas, o no, a los aprendizajes escolares mediante estímulos sensoriales y motores.

Para el postulante la educación psicomotriz está ligada de la naturaleza motriz y afectiva, aparece muy temprano con las sonrisas, el llanto, los gestos de expresividad del niño al acercarse sus padres o personas desconocidas, y lo hace mucho antes de dominar el lenguaje.

1.5 NUEVAS TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS

El desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) durante las últimas décadas, ha puesto de manifiesto el largo camino que aún deben recorrer América Latina y el caribe para enfrentar el nuevo mundo digital y ser partícipes en algún grado de la emergencia Sociedad de la información del mundo desarrollado.

(Yáñez & Villatoro S., 2005) Manifiesta: “las nuevas tecnologías se centran en los procesos de comunicación y las agrupamos en tres áreas; la informática, el vídeo y la telecomunicación, con interrelaciones y desarrollos a más de un área”. (pág. 11)

Se busca fortalecer la idea de una nueva gobernabilidad electrónica que privilegie la interacción electrónica entre el gobierno y los actores de la sociedad civil (instituciones, individuos y empresas) con el objeto de ampliar y profundizar los espacios de la democracia, la participación y promover la transparencia y mejora de los procesos de la gestión gubernamental.

(Graells, 2012) “las Nuevas Tecnologías de Información y la Comunicación (NTIC) forman parte de la cultura que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales”. (pág. 2-3)

Y las posibilidades de desarrollo social. Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social (“más media”) y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax.

El postulante menciona que en este marco identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las NTIC y al nuevo contexto cultural, convivir

con la tecnología, aprender a usarla de manera positiva e incorporarla al sistema educativo.

- 2 **Escenario tecnócrata.** Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes en primer lugar la introducción de la “alfabetización digital” de los estudiantes en el currículum para que utilicen las NTIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información, y luego progresivamente la utilización de las NTIC como fuente de formación y proveedor de materiales didácticos (aprender de las NTIC).
- 3 **Escenario reformista.** Se dan los tres niveles de integración de las NTIC que apuntan a aprender sobre las NTIC y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje.
- 4 **Escenario holístico.** La escuela y es sistema educativo no solamente tiene que enseñar las nuevas tecnologías, ni tampoco tiene que sólo seguir enseñando materiales a través de las nuevas tecnologías.

4.3.1 La Nuevas Tecnologías en el Deporte y La Educación

La tecnología es conceptualizada como el proceso científico y creativo que permite utilizar herramientas, recursos y sistemas para resolver problemas y promover el control del entorno natural y artificial en un intento por mejorar la condición humana.

(González Arévalo & Lleixá Arribas, 2006) Mencionan: “la educación y la escuela no han sido ajenas a los adelantos de las tecnologías de la información y la comunicación,” (pág. 49)

Es así como se encuentra actualmente la gestión de los centros educativos en cuanto a alfabetización de los estudiantes, la construcción de materiales didácticos,

la capacitación de los maestros y la comunicación con otras instituciones académicas, se realiza con la ayuda de medios tecnológicos.

Las actividades físicas y el deporte también sufrieron la influencia de entre otras cosas, la globalización, así como todas las áreas de la sociedad. El proceso de globalización también comprometió a la educación Física. Progresivamente las raíces históricas de cada país, el legado cultural de los reconocidos profesionales que establecieron las bases del área y la gran influencia de las tradicionales escuelas de gimnasia, de deportes, o de Educación Física, son reemplazadas por un recurso educativo mundial.

En los últimos años se han globalizado ideas, temas, concepciones, objetivos, estrategias, cuestiones en general que hacen a la educación Física, la práctica de actividades físicas y el Deporte. Cuestiones que se plantean no solamente como temas regionales, sino que se transforman en temas de reflexión mundial. En consecuencia podemos observar que se comienza a globalizar una concepción de la Educación Física y el deporte. Eso, también es fruto de la difusión de la tecnología.

El postulante menciona que la práctica deportiva y de actividad física hoy en general es influenciada en gran parte por la tecnología. En nuestros días el impacto de la ciencia y la tecnología ha sido profundo y abarcador, su omnipresente influencia no muestra signos de reducción, al contrario el papel clave que ejercen en el desarrollo de cualquier actividad humana se hace cada día más evidente. El deporte y la actividad física, hoy más que antes son influenciados por estas.

1.5.2 Desafíos de la tecnología en el Deporte y la Educación Física

Cada vez más, la tecnología se hace presente en el deporte y la cultura o educación física. Las propuestas son a manera de plazo, pues con la evolución de la sociedad,

de la ciencia y la tecnología podemos asegurar que muy pronto estas propuestas serán obsoletas.

- Comprender que el cambio es constante y es necesario protagonizarlo.
- Ubicar que la educación es el mejor medio para el desarrollo de la sociedad y toda la humanidad.
- Reivindicar que la Educación de alta calidad, sea la educación Física o no, debe ser un derecho y desafío de todos.
- Aprender a hacer. Aprender a prender. Aprender a emprender.
- Mover sus manos para la construcción de un nuevo mundo; entre las realidades y las utopías, los deseos y los objetivos.
- Estar preparado y anticiparse al próximo cambio.
- No confundir modernización de los aparatos con soporte tecnológico.
- Concebir nuevos escenario y tecnologías.
- Actuar de manera solidaria aceptando la diversidad de las personas y la cultura de los pueblos.
- Sustituir y desarrollar nuevas habilidades.
- Siempre y constantemente volver a empezar.

Para el postulante se puede decir que de cierta manera, la tecnología en el deporte y en la educación física, deberá ayudar a resolver uno de los problemas causados por el desarrollo de la propia tecnología.

4.3.2 Las NTIC en la Educación Física, Motor de Innovación

La Educación Física se beneficiará de las tecnologías, pero indudablemente la “competencia digital y sobre el tratamiento digital de la información” también se estimula desde el potencial de la actividad física. El alumnado siente curiosidad por verse en videos o fotografías, manejar programas que les han servido o le

servirán en la asignatura, conocer resultados, clasificaciones, calendarios. El concepto del uso de las NTIC más como medio que como fin, encuentra en la Educación Física un aliado fundamental.

Con la aparición de las NTIC el alumno adquiere protagonismo, puede decirse que se reorganizan los roles de profesor y estudiante y se generan nuevos esquemas de interacción.

4.4 PROGRAMA

Para el desarrollo de un programa o de un conjunto de aplicaciones se basa en un concepto llamado ciclo de vida. Son una serie de etapas o fase que hay que seguir secuencialmente.

Las fases o etapas son:

- **Análisis**, en esta fase se establece el producto a desarrollar, siendo necesario especificar los procesos y estructuras de datos que se van a emplear.
- **Diseño**, en esta fase se alcanza con mayor precisión una solución óptima de la aplicación, teniendo en cuenta los recursos para su diseño.
- **Codificación**, consiste en traducir los resultados obtenidos a un determinado lenguaje.
- **Implantación**, se realiza la implantación de la aplicación del programa donde va a ser ejecutado.
- **Mantenimiento**, en esta fase que completa el ciclo de vida del programa y en este paso se encarga de resolver los errores o deficiencias en la ejecución del programa.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO

El Director Provincial de Educación y Cultura Hispana de Cotopaxi CONSIDERANDO: QUE: La Escuela Fiscal “Manuela Iturralde” del Barrio Salache de la parroquia Eloy Alfaro del Cantón Latacunga, no dispone del acuerdo de creación por ser una institución con muchos años de trayectoria educativa y por otros causales, y siendo prioridad que cuenten con un documento legal que abalice su vida de historia, La Dirección Provincial de Educación procede a extender la autorización correspondiente para la actualización y legalización de la creación del indicado establecimiento.

QUE: según datos proporcionados por el Departamento de Estadística, la institución educativa en referencia fue creada el 9 de diciembre de 1913, en tal consideración, la División de Planeamiento fundamentándose en esta información y de conformidad con el Art. 59 literal m) del Reglamento General de la Ley de Educación, procede a legalizar; 63 EN USO de sus atribuciones y las otorgadas por delegaciones que le confiere mediante Acuerdo Ministerial N° 4526 del 21 de noviembre del 2002, Art. 2 literal a). ACUERDA: LEGALIZAR la creación y funcionamiento de la Escuela Fiscal “Manuela Iturralde” del Barrio Salache, parroquia Eloy Alfaro del cantón Latacunga, plantel que se encuentra funcionando a partir del 9 de diciembre de 1913, de régimen sierra, sujetándose estrictamente a las disposiciones legales vigentes consideradas en el Reglamento General de la ley de Educación. DISPONER que

todas las instancias del nivel, se responsabilicen del cabal y estricto cumplimiento de las disposiciones que se establecen a través de la presente autorización.

COMUNÍQUESE: en la ciudad de Latacunga, a los treinta días del mes de mayo del dos mil seis.

BIOGRAFÍA DEL PATRONO La historia relata la personalidad de doña Manuela Iturralde esposa de don Manuel Páez y León de Teastamora, ibarreño residentes en Latacunga, doña Manuela es descendiente del Español don Pablo Iturralde quien vino a América como comisionado regio, para pacificar a los insurrectos del Perú, cumpliendo su misión tuvo noticias que en el asiento de Ibarra era un lugar hermoso y se hizo adjudicar algunas propiedades de acuerdo a sus títulos. Era una mujer de clara inteligencia, virtud acrisolada de pensamiento y sentimiento filántropo y de trato afable con todos como lo demostró con soldados y esclavos en el año de 1808 firmó una carta, acta comprometiéndose en dar un tesoro de todo cuanto produzco el obraje para la ropa del ejército libertario.

2.1 DISEÑO METODOLÓGICO

2.2.1 METODOLOGÍA

Descriptivo - No Experimental

En este proceso de investigación se utilizara la investigación descriptiva no experimental, por lo que la presente investigación no exige la manipulación de variables, ya que esta se encarga en describir cuales son los factores que causan el problema y la fundamentación teórico teórica para el diseño y elaboración de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes.

2.2.2 UNIDAD DE ESTUDIO

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la recopilación de la información se toma como población y muestra a los docentes de la institución y alumnos del octavo año de educación básica de la institución a ser estudiada, pues son de total importancia para el desenvolvimiento de la investigación. Debido a que la población es muy reducida se tomará como referencia a todos los estudiantes del 8vo. Año Educación Básica.

Tabla N° 1: Población

ITEM	N°	%
DOCENTES	6	19.36
ALUMNOS	25	80.64
TOTAL	31	100

FUENTE: Población encuestada
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

2.2.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS

2.2.3.1 Métodos de Investigación

Para el desarrollo de la investigación en la Escuela “Manuel Iturralde” se utilizaron los métodos teóricos, analíticos, deductivo/inductivo, empíricos, estadísticos y descriptivos lo cual permitirá llevar el desarrollo de la misma de manera ordenada, lógica y científica, para lograr los objetivos planteados y finalizar en el proceso de acuerdo a los marcos permitidos para su desarrollo.

2.2.3.2 Método Analítico

Mediante el proceso analítico se buscan las causas y consecuencias que afectan al desarrollo motor de los niños, como también su incidencia en el desarrollo social, afectivo y psicomotor de los niños de la institución y su trascendencia en las actividades físicas y recreativas.

2.2.3.3 Método Deductivo/Inductivo

Ayudará a la sistematización, ordenación de conceptos y categorías partiendo de lo particular a lo general y de lo general a lo particular acogiendo lo más importante de la investigación, que se presentan en conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias.

El presente método se aplica específicamente en el desarrollo del capítulo I, ya que se parte desde un estudio generalizado, con el propósito de identificar el problema que provoca la falta de un programa para la inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes.

2.2.3.4 Método Descriptivo

Consiste en la observación actual de los hechos, fenómenos y cosas. Se ubica en el presente pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos, sino que procura la interpretación racional y análisis de los mismos, con la finalidad que ha establecido previamente.

2.3 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Consiste en la presentación directa del objeto de investigación y del problema, estas técnicas permitirán establecer con mayor precisión la falta de un programa para la inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de la Escuela “Manuela Iturralde” de la Ciudad de Latacunga.

2.3.1 La Encuesta

Consiste en una investigación realizada sobre una muestra de representativos de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el propósito de recolectar mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características, objetivas y subjetivas de la población, esta técnica se aplica a los niños y docentes de la Escuela “Manuela Iturralde” de la Ciudad de Latacunga.

2.4 POSIBLES ALTERNATIVAS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la interpretación de los resultados obtenidos se deberá recopilar, tabular, analizar y representar los datos obtenidos a través de la técnica de la encuesta. Los resultados deben ser procesados en programas computacionales como Excel, Word, Power Point, mediante el diseño de tablas, cuadros estadísticos, gráficos, barras o pasteles que permitan la interpretación y análisis correctos de los resultados obtenidos.

2.4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA AL DIRECTOR Y DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN DE LA ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”

Pregunta 1

1.- ¿Conoce Usted que son las Nuevas Tecnologías?

Tabla N°1:

Nuevas Tecnologías

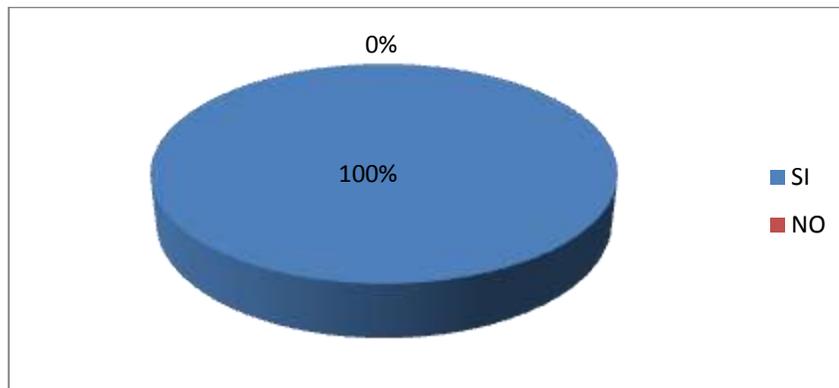
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N°1:

Nuevas Tecnologías



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de 6 docentes encuestados el 100% considera que si tiene conocimiento de las Nuevas Tecnologías, de acuerdo a estos resultados la población encuesta en su totalidad concuerda que conoce de qué se trata las Nuevas Tecnologías.

2.- ¿Tiene usted conocimiento que es el Desarrollo Psicomotor?

Tabla N°2:

Desarrollo Psicomotor

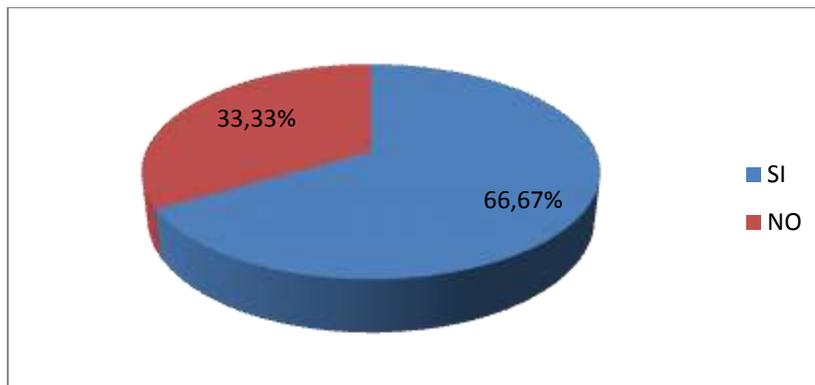
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	66.67%
NO	2	33.33%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Grafico N° 2:

Desarrollo Psicomotor



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de población encuesta, 4 docentes que representa al 66.67% manifiestan que tienen conocimiento de lo que es el desarrollo psicomotor en los niños, mientras que 2 de los encuestados que corresponden al 33.33% mencionan que no tienen conocimientos. Por lo tanto se muestra que la mayor parte tiene conocimiento de lo que es el desarrollo motor.

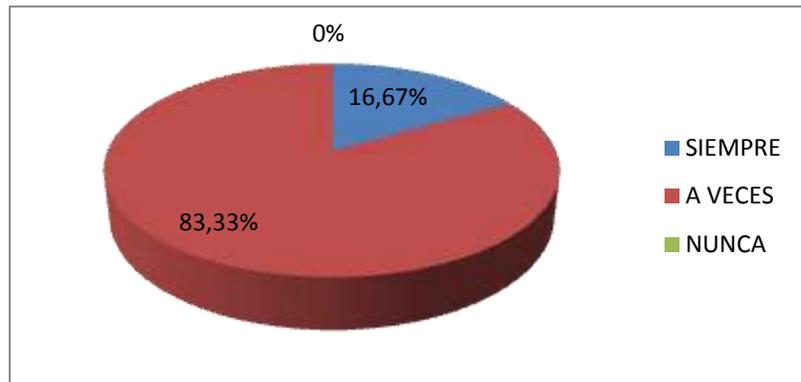
3.- ¿Usted como docente aplica las nuevas tecnologías en los procesos educativos?

Tabla N° 3:
Procesos Educativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	16.67%
A VECES	5	83.33%
NUNCA	0	0%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 3:
Procesos Educativos



FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 83.33% indica que a veces aplican las nuevas Tecnologías en sus procesos de enseñanza, el 16.67% menciona que siempre aplica las nuevas tecnologías en sus procesos de enseñanza, Por tal motivo es evidente de acuerdo a los resultados obtenidos en la tabulación que la mayor parte aplica las nuevas tecnologías en los proceso educativo.

4.- ¿Usted ha recibido capacitaciones acerca de la aplicación de las Nuevas Tecnologías en los procesos educativos?

Tabla N° 4:

Capacitación Docentes

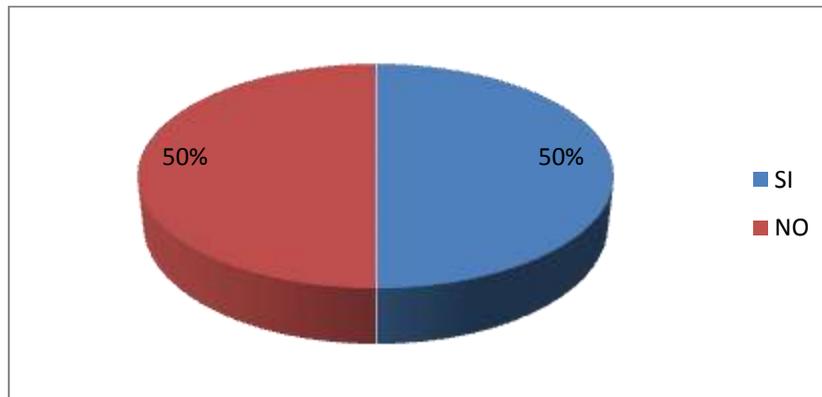
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	50%
NO	3	50%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 4:

Capacitación Docentes



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de docentes encuestados, el 50% señala que si ha recibido capacitaciones sobre la aplicación de las nuevas tecnologías en los procesos educativos, mientras que el otro 50% mantiene que no ha recibido capacitación alguna; con estos resultados tabulados y detallados muestran que la mitad de encuestados no cuentan con capacitaciones acerca de la aplicación de nuevas tecnologías conllevando esto a un desconocimiento de cómo aplicar en los procesos educativos.

5.- ¿A su criterio cree usted que son necesarias las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor de los alumnos?

Tabla N° 5:

Nuevas Tecnologías/Desarrollo Psicomotor

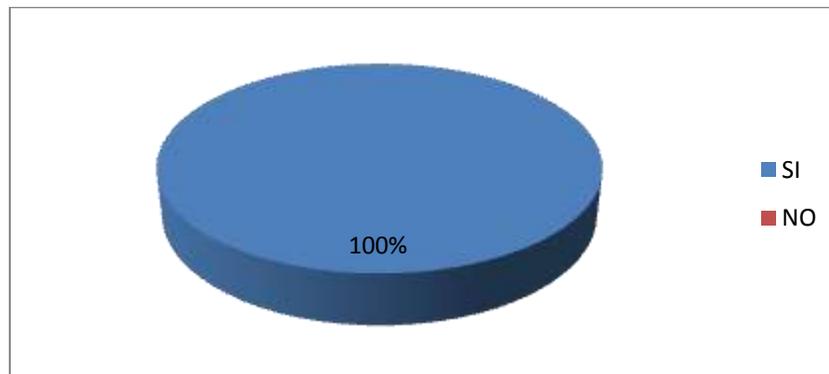
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 5:

Nuevas Tecnologías/Desarrollo Psicomotor



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de docentes encuestados, el 100% menciona que si es necesario la aplicación de las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor de los niños, con este porcentaje se manifiesta que la nuevas tecnologías se hacen necesarias para el desarrollo motor de los alumnos.

6.- ¿Cree usted que las nuevas tecnologías han incidido de manera positiva en el desarrollo motor de los niños?

Tabla N° 6:

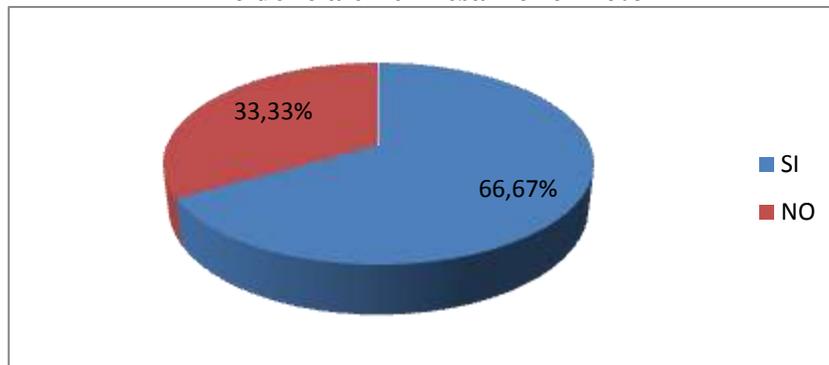
Incidencia en el Desarrollo Motor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	66.67%
NO	2	33.33%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 6:

Incidencia en el Desarrollo Motor



FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de encuestados siendo de 6 que representa el 100%, el 66.67% menciona que las nuevas tecnologías ayudan en el desarrollo psicomotor de los alumnos, mientras que el 33.33% afirma que las nuevas tecnologías ayudan en el desarrollo psicomotor de los alumnos, con estos porcentajes nos ayuda a conocer el criterio de cada involucrado permitiendo la realización de la propuesta a desarrollar.

7.- ¿Apoyaría usted a la realización de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la escuela “Manuela Iturralde”?

Tabla N° 7:

Programa de Inclusión Deportiva

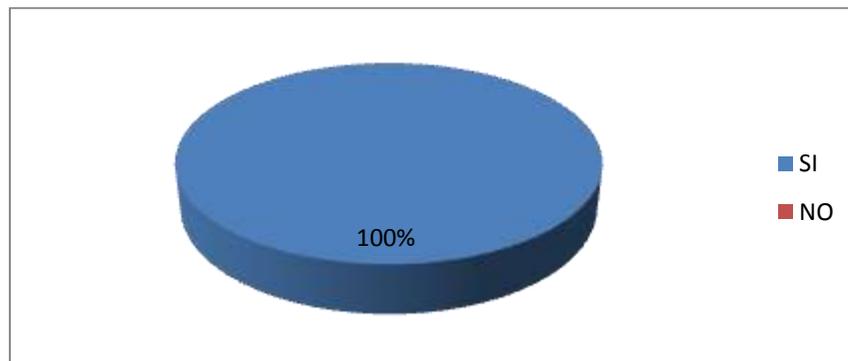
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 7:

Programa de Inclusión Deportiva



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El total de encuestados que es el 100%, afirma que si está de acuerdo en apoyar al desarrollo de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías; con este resultado se confirma el apoyo en la institución por parte de la autoridad y docentes.

8.- ¿Estaría usted de acuerdo que se cree un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los 8vos. Años de Educación Básica?

Tabla N° 8:

Programa Incidencias en el Desarrollo Motor

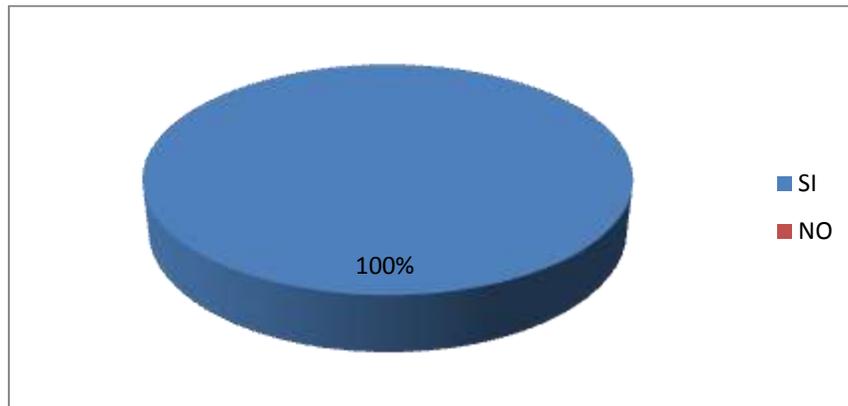
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 8:

Programa Incidencias en el Desarrollo Motor



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El total de encuestados que representa el 100%, confirma que si está de acuerdo que se cree un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías; ya que de esta manera ayudará a conocer de manera positiva la necesidad de los deportes en el desarrollo motor de los estudiantes.

2.4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE LOS 8VOS. AÑOS EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”

1.- ¿Conoce Usted que son las Nuevas Tecnologías?

Tabla N° 9:

Nuevas Tecnologías/Alumnos

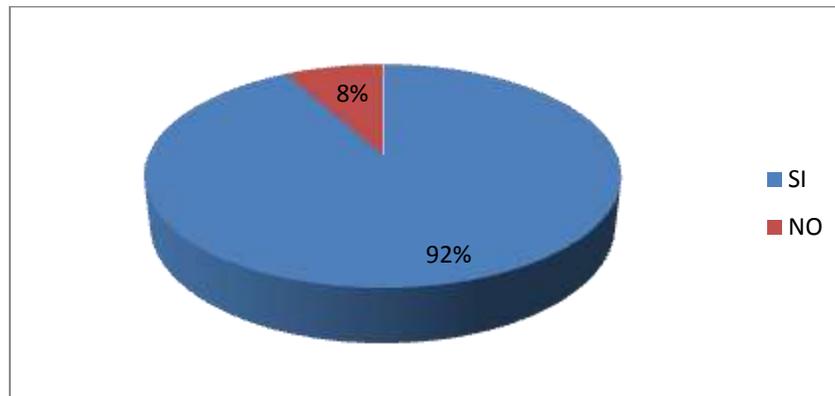
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	92%
NO	2	8%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 9:

Nuevas Tecnologías/Alumnos



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la totalidad de 25 alumnos, que representan el 100%, se detalla que el 92% menciona que si conoce que son las nuevas tecnologías, mientras que el 8% indica que no conoce que son las nuevas tecnologías, con este resultado se demuestra que la mayor parte de encuestados conocen que son las nuevas tecnologías.

2.- ¿Usted tiene conocimiento que es el desarrollo psicomotor?

Tabla N° 10:

Desarrollo Psicomotor/Alumnos

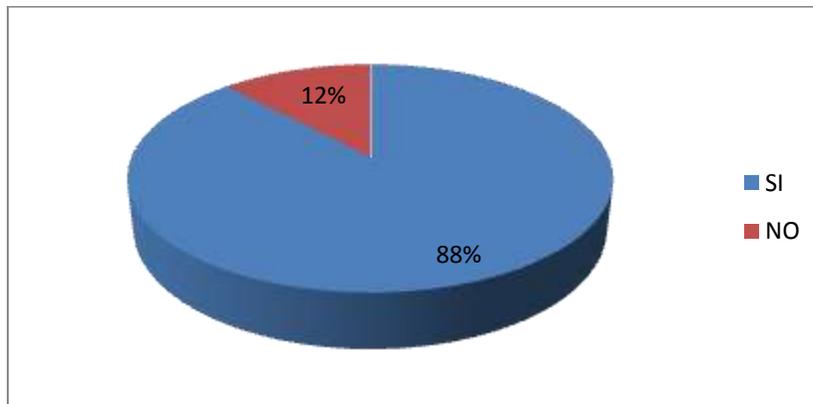
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	88%
NO	3	12%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 10:

Desarrollo Psicomotor/Alumnos



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del 100% de encuestados, el 88% de alumnos manifiestan que si tiene conocimiento de lo que es el desarrollo psicomotor, mientras que el 12% menciona que no tiene conocimiento de lo que es el desarrollo psicomotor; los resultados tabulados indican claramente que mayor parte tiene conocimiento sobre desarrollo psicomotor.

3.- ¿Considera Usted que los docentes aplican las nuevas tecnologías en los procesos educativos?

Tabla N° 11:

Aplicación de Nuevas Tecnologías

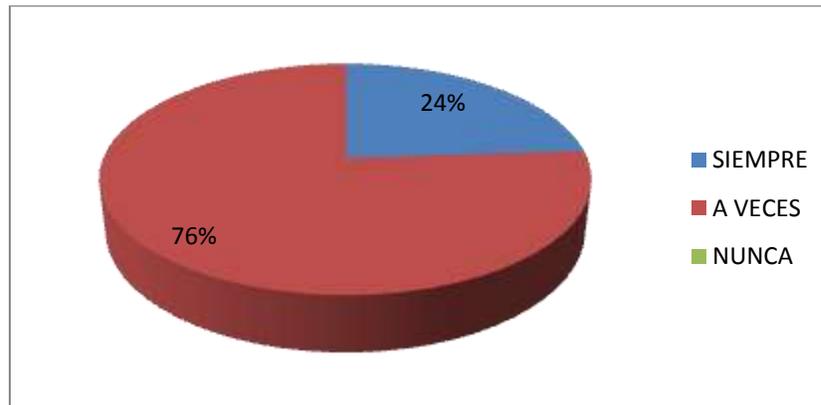
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	24%
A VECES	19	76%
NUNCA	0	0%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 11:

Aplicación de Nuevas Tecnologías



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de 25 alumnos encuestados, el 76% menciona que los docentes aplican las nuevas tecnologías a veces en los procesos educativos, mientras que el 24% de encuestados manifiestan que si aplican las nuevas tecnologías; este resultado afirma que afirman que las nuevas tecnologías son aplicadas a veces en los procesos educativos y que ayuden al desarrollo motor de los estudiantes.

4.- ¿Cree usted que es necesario el desarrollo psicomotor en los alumnos?

Tabla N° 12:

Desarrollo Psicomotor de los Alumnos

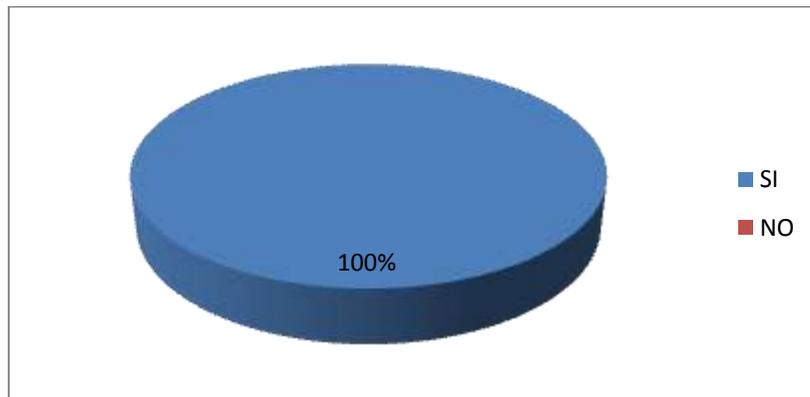
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	100%
NO	0	0%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 12:

Desarrollo Psicomotor de los Alumnos



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de encuestados afirman que si es necesario el desarrollo psicomotor en los alumnos por lo que con el porcentaje obtenido demuestra la necesidad e importancia del desarrollo motor en los mismos.

5.- ¿Realiza Usted recreación deportiva en sus tiempos libres?

Tabla N° 13:

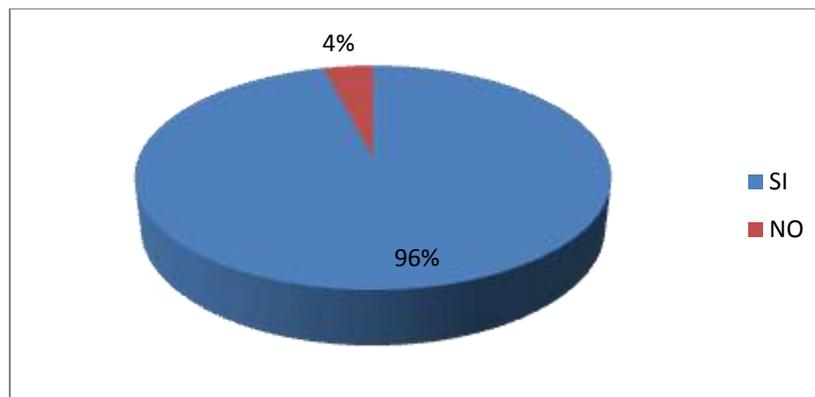
Recreación Deportiva

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	96%
NO	1	4%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 13: Recreación Deportiva



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de alumnos encuestados, el 96% indica que si realiza actividad deportiva en sus tiempos libres, mientras que el 4% menciona que no realiza actividad deportiva en sus tiempos libre; este resultado confirma que la mayor parte de encuestados ocupan su tiempo en el deporte ya que ayuda de manera positiva al desarrollo motor del ser humano.

6.- ¿Cree usted que las nuevas tecnologías han incidido de manera positiva en el desarrollo motor en los alumnos?

Tabla N° 14:

Nuevas Tecnologías/Desarrollo Motor

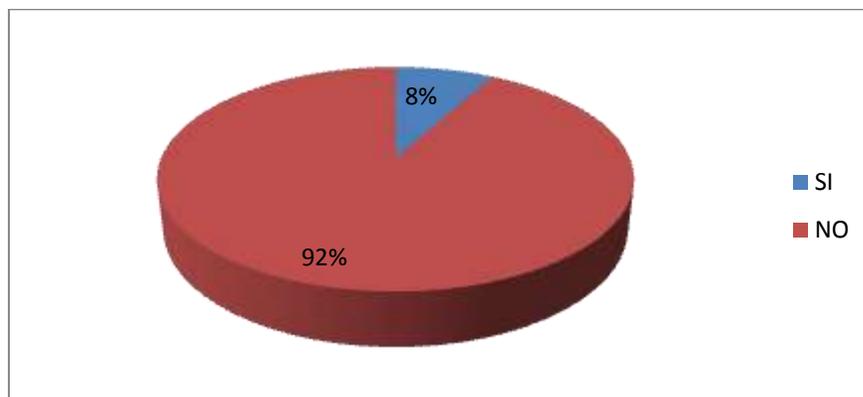
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	8%
NO	23	92%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 14:

Nuevas Tecnologías/Desarrollo Motor



FUENTE: Encuesta a docentes

ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tomando en cuenta la totalidad de encuestados que es el 100%, se puede decir que el 92% de alumnos encuestados menciona que no han incidido de manera positiva en el desarrollo motor de los alumnos, mientras que el 8% indica que si ha incidido de manera positiva; estos porcentajes muestran que la mayor parte de alumnos no están de acuerdo con el aporte que ha hecho las nuevas tecnologías en cuando a su incidencia en el desarrollo motor de los individuos.

7.- ¿Apoyaría usted de manera positiva con el desarrollo de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde”?

Tabla N° 15:

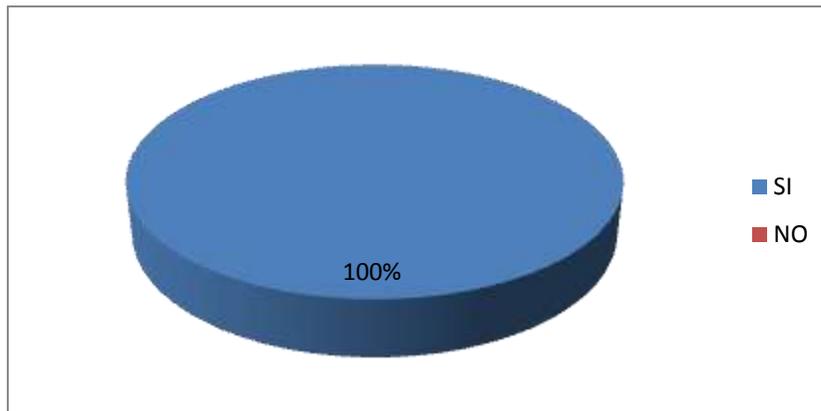
Apoyo Programa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	100%
NO	0	0%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes
 ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 15:

Apoyo Programa



FUENTE: Encuesta a docentes
 ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de encuestados que representan el 100%, se especifica que el 100% de encuestados afirman en apoyar el programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías en los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde”.

8.- ¿Estaría usted de acuerdo que se cree en la institución educativa un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes?

Tabla N°16:

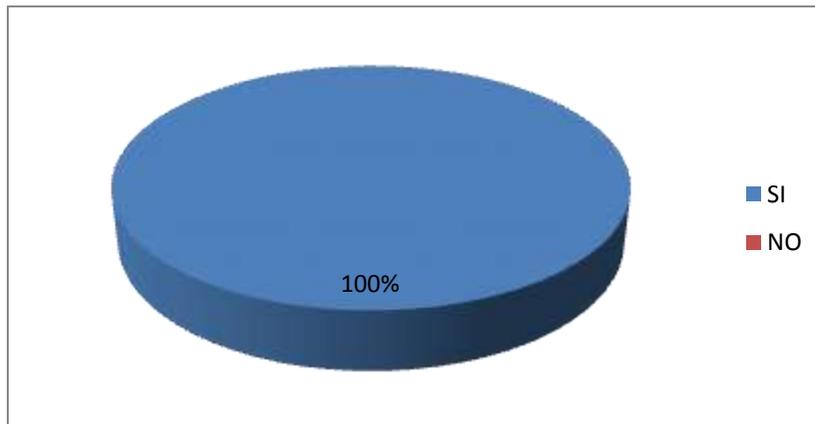
Creación del Programa

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	100%
NO	0	0%
TOTAL	25	100%

FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

Gráfico N° 16:

Creación del Programa



FUENTE: Encuesta a docentes
ELABORADO POR: Luis Cristian Tomaico

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de encuestados que representan el 100%, se especifica que el 100% de encuestados manifiestan que si están de acuerdo con la creación del programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde”.

4.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.5.1 Conclusiones

- Los Docentes de la Escuela “Manuela Iturralde” no aplican las nuevas tecnologías en los procesos educativos.
- Así también se concluye que el deporte es fundamental en el desarrollo motor de los estudiantes y ayuda a mejorar sus habilidades y destrezas.
- La institución educativa no cuenta con un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas y beneficie de manera positiva en el desarrollo motor de los estudiantes.
- Tanto maestros, autoridades y estudiantes están de acuerdo en apoyar el diseño de un programa de inclusión deportiva, ya que beneficia de manera directa a los estudiantes, maestros y por ende a la institución.

2.5.2 Recomendaciones

- Motivar a los docentes de la Escuela “Manuela Iturralde” a aplicar las nuevas tecnologías de manera adecuada para contribuir con los procesos educativos.
- Dar a conocer a los maestros y autoridades el beneficio que tiene la práctica de deportes en desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes de la institución.
- Diseñar un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes.
- Aprovechar la predisposición de autoridades y maestros para realizar el programa de inclusión deportiva.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

TEMA:

“PROGRAMA DE INCLUSIÓN DEPORTIVA PARA DISMINUIR LA UTILIZACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS ESTUDIANTES DE 8VOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA”

4.6 DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa “Manuela Iturralde”

Ubicación: Salache - Taniloma

Parroquia: Eloy Alfaro

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Tesista: Tomaico Chauca Luis Cristian

Período: 2015

Beneficiarios: Niñas del 8vo. Año de Educación Básica y docentes de la Institución.

Utilidad: El presente proyecto servirá para la utilización y aplicación de un programa de inclusión deportiva el cual ayude de manera positiva y fortalezca la educación contribuyendo al desarrollo motor de los niños en la institución investigada.

4.7 JUSTIFICACIÓN

En los últimos años se ha observado que las personas y aún más en los jóvenes y adolescentes han llevado una vida sedentaria, pues al observar la ausencia de niños y jóvenes como también familias practicando deportes como el básquet, fútbol, caminatas, paseos, ha sido uno de los principales factores que ha motivado la elaboración de este programa de inclusión deportiva en la institución educativa como es la Escuela “Manuela Iturralde”

Así también la baja difusión del uso excesivo de las nuevas tecnologías en los jóvenes, todo esto no ha permitido que desarrollen sus habilidades y destrezas motoras en los estudiantes.

Existe diversa información del deporte y la incidencia de las nuevas tecnologías en el desarrollo motor de los niños, eso hace que este programa sea único en su género, pues no solo muestra la problemática de la institución, si no que también promueve el deporte, tomando en cuenta medidas de precaución y pasos a seguir para cada actividad desarrollada.

La falta de programas de inclusión deportiva en las instituciones educativas, ha generado un desinterés en la práctica del deporte por parte de los estudiantes como también la desinformación por parte de los maestros sobre los diversos beneficios que brinda el deporte

Es por tal razón que ha otorgado a esta propuesta un valor importante, porque incentiva que las personas realicen actividad física, a la vez que masifica y activa la recreación, ayudando a los estudiantes y maestros de la institución educativa, a conocer los beneficios del deporte y las consecuencias que conlleva la utilización de las nuevas tecnologías.

4.8 OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo General

- Dotar de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías en los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde” en el año 2015.

4.4.2 Objetivos Específicos

- Socializar un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías en los estudiantes de la institución educativa.
- Capacitar a los maestros y estudiantes sobre un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías en los estudiantes.
- Dotar de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías en los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde” en el año 2015.

4.9 DISEÑO DE LA PROPUESTA

PROGRAMA DE INCLUSIÓN DEPORTIVA PARA DISMINUIR LA UTILIZACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR EN EL AREA DE CULTURA FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA



PRESENTACIÓN

El propósito de este programa de inclusión deportiva es desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes y evitar el uso excesivo de las nuevas tecnologías en los mismos, la cual le permitirá al estudiante y maestro llevar una vida sana y sin y a su vez le posibilite la práctica de la actividad física, el programa de inclusión deportiva está conformado por dos grupos de aprendizaje; caracterizados con el deporte y la recreación.

Esta permitirá vivenciar, conocer y comprender elementos básicos y fundamentales del desarrollo psicomotor, caracterizar aspectos generales de la recreación de un grupo, como punto de partida para planear eventos recreativos al aire libre que respondan a las necesidades y expectativas encontradas. Logrando de esta manera mejorar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

EL DEPORTE

El deporte ocupa un espacio importante en nuestra sociedad, y ha sido abordado desde distintas ópticas, ya sea desde su importancia social hasta el valor que tiene para el desarrollo individual de las personas. Así como entendemos que el proceso de socialización no es un proceso unidireccional, sino que es bidireccional, podemos decir que la importancia del deporte desde el punto de vista sociológico y lo posiciona como un elemento importante en la sociedad industrial, y señala que: el deporte es la actividad física típica de una sociedad industrial cuyo fundamento es la organización científica del trabajo y la creencia pragmática en el progreso humano lineal.

El deporte moderno es definido como la actividad lúdica motriz estandarizada y regulada, practicada por sujetos de diferentes clases en la sociedad en el tiempo de las contiendas romanas ni de los festivales religiosos griegos. Según las

finalidades que se persigan a través del deporte, se puede decir que existen tres tipos de deporte, el recreativo, el educativo y el de elite.

LA DANZA



La danza, tan antigua como el mismo ser humano, tan antiguo como el placer que siente el hombre por el movimiento, ha sido el medio natural a través del cual el se ha comunicado e interrelacionado con sus congéneres, la danza puede ser definida como “combinación de movimientos armoniosos realizados sólo por el placer que ese ejercicio proporciona al danzante o a quien lo contempla”. Se danza por diversión, para relajar los músculos y liberar tensiones, para revivir el vínculo social que tenemos con los demás, para relacionar nuestro cuerpo en movimiento con los movimientos del otro.

El placer y los beneficios que proporciona su práctica, hace de la danza un importante recurso para el desarrollo motriz del niño, la cual puede contemplar las actividades propias de la danza, actividades que se van a ver enriquecidas gracias al desarrollo de los diferentes contenidos y coreografías, accediendo el niño a mayores experiencias a través del estímulo de su potencial motriz para el desarrollo de sus habilidades motrices, capacidades perceptiva-motrices y capacidades coordinativas, ampliando su capacidad de movimiento en favor de control y dominio corporal para un mejor desempeño deportivo.

PROGRAMA N° 1	DETALLES
LA DANZA FOLKLÓRICA	
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad expresiva, física, cognitiva y motriz. • Mejorar su desarrollo integral, tanto para su vida diaria, como para su desempeño atlético individual y colectivo.
DESARROLLO DE LA DANZA:	<p>A través de un entrenador deportivo o docente, cada docente desarrolla su propia técnica según el estilo al que esté familiarizado no es necesario bailar bien o tener la técnica perfecta para hacerlo.</p> <p style="text-align: center;">COREOGRAFÍA BÁSICA</p> <p>Posición Relativa Es la ubicación de donde nos imaginamos que estamos parados en el momento de diseñar o explicar una coreografía, en este caso estamos parados en el escenario, mirando al público de frente.</p> <p>Posición inicial La pareja se ubica dándole la mujer la izquierda al público, con los pies ubicados en tercera, siempre se debe tener claro que el hombre sigue a la mujer, la cabeza debe estar siguiendo la línea diagonal con la mirada enfrentada a la del compañero, la posición del pie corresponde a una 3ra.</p> <p style="text-align: center;">FRENTE</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Cuando se baila en cuarta, existe la dificultad de oro, el hombre sigue a la mujer, por lo que la pareja uno es la que está ubicada al fondo del cuadrado, ya que mantiene la mujer la izquierda al público, y la del frente es la segunda pareja.</p>



1ra. PAREJA



2da. PAREJA



FRENTE

Cuando la danza **contiene esquinas**, esta se ubica en una diagonal de un cuadrado imaginario, donde la mujer ocupa la esquina más cercana al público y el hombre el otro extremo, manteniendo que el hombre sigue a la mujer.

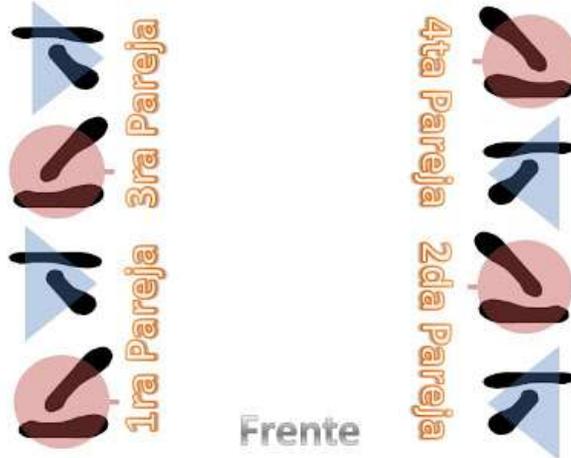


FRENTE

Cuando se baila en **pareja interdependiente**, existen dos posiciones básicas, la primera es **en batalla**, donde las mujeres se ubican a la derecha del escenario, dando estas la izquierda al público, siendo su compañero el varón que se ubique enfrente a ella, siendo la primer pareja la que mantiene al público al costado, la dos la siguiente, y así sucesivamente, de esta forma se mantiene a la premisa de que el varón sigue a la mujer

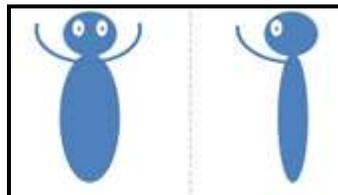


La más conocida es **en calle**, siendo la primer mujer la que tenga la izquierda al público y el compañero el varón que se encuentre a su derecha, ya que el varón siempre sigue a la mujer, siendo esta la pareja uno, la pareja dos es la que está ubicada enfrente de ella, y así sucesivamente, contándose en forma alternada.



Posición de los Brazos

Los mismos se encuentran en forma redondeada vistos de frente y de costado en posición curvada, estando las manos a la altura de los ojos, algunos docentes dicen que esta posición es similar a que estuvieran sujetando una canasta usando la cabeza y las manos.



Este esquema corporal muestra la posición de los brazos con relación a la cabeza y los ojos.

Castañetas

Las castañetas se hace entrechocando los dedos de las manos, esto es muy común en nuestras danzas representando al uso de las castañuelas que efectuaban los españoles

Uso de Pañuelo

Se Utiliza en la mano derecha, estando esta levantada al costado del cuerpo, a la altura de los ojos, efectuando un movimiento rotatorio con ésta representando un ocho de costado.

Paso Básico

Este es la base del desplazamiento de nuestras danzas, el mismo siempre comienza con el pie izquierdo, y continuando con el derecho y así en forma alternada, es una forma de caminar aprovechando el ritmo que la música nos provee. Debemos acordarnos que a cada paso básico le corresponde un compás musical.



Media vuelta

El movimiento del cuerpo siempre depende de los pies, nunca este debe perder el frente con la compañera, la idea de coordinar movimientos del pie con el paso básico es obligar al cuerpo a mantenerse de frente a la pareja, o también se puede decir que el frente del cuerpo da a un foco al centro de la figura. En cuanto a la posición de la cabeza se debe buscar permanentemente la mirada del otro, esto es lo que le da

unidad a la figura.

1. Avanzo con el pie izquierdo en el sentido que el mismo se encuentra.
2. Por atrás del pie izquierdo llevo el pie derecho al costado
3. Por atrás del pie derecho cruzo el izquierdo
4. Descruzo el pie derecho por delante del izquierdo
5. El pie izquierdo por delante del derecho
6. Descruzo el pie derecho por atrás del izquierdo
7. Cruzo el pie izquierdo por atrás del derecho
8. Descruzo el pie derecho por delante del izquierdo
9. Cruzo el pie izquierdo por delante del derecho
10. Descruzo el pie derecho por atrás del izquierdo
11. Cruzo el pie izquierdo por delante del derecho y lo ubico como parte de una 3ra
12. Descruzo el pie derecho y lo ubico como parte de una tercera



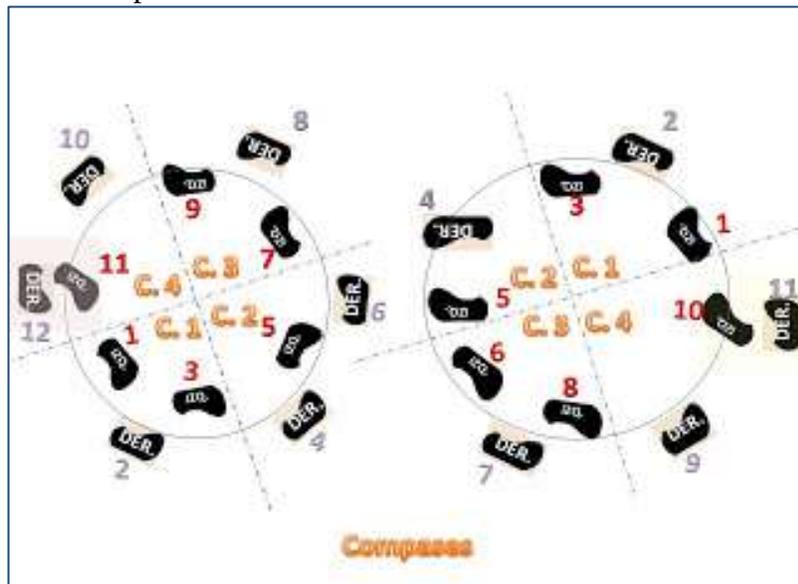
Redonda

Es igual que si realizamos una media vuelta pero en el 4 compas el paso se continúa no se cierra, correspondiendo el cierre de la misma al compás 8.



Giro

Se comienza igual que si fuéramos a ir con el compañero, pero en el segundo paso giramos hacia el centro de la pareja, donde el varón en el movimiento 4 y 5 queda de frente a la mujer perdiendo un compás para permitir que esta pase, luego continúa el movimiento con el pie izquierdo hasta volver cada uno a sus lugares, en el caso de la mujer continúa girando hasta completar el círculo.



Rombo

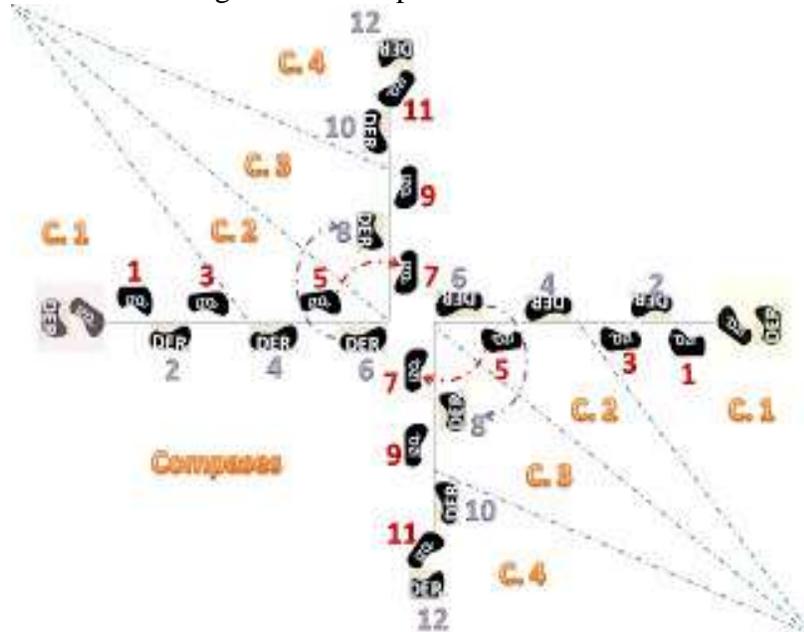
Se sale con paso básico en un ángulo de 45 grados, luego el cuerpo gira en un ángulo de 90 grados como si fuera a enfrenar a la pareja, al terminar el paso 2 el cuerpo gira teniendo el hombro izquierdo como eje girando de espaldas el hombro derecho, continuando el movimiento para formar un lado del rombo, en el compás cuatro se realiza el paso básico

para quedar en la posición inicial.



Esquina

Se sale de frente con la pareja 2 compases y luego el cuerpo se gira hacia la izquierda retrocediendo 2 compases con el paso básico hasta quedar formando una 3ra. Actualmente existen varios tipos de esquinas, por costumbre se realiza una que arranca en forma de rompo los primeros 2 compases y apoyado sobre el pie derecho se gira de espaldas a la izquierda terminando la figura en 2 compases



Zarandeo

El zarandeo básico o mejor conocido como zarandeo de rombo se obtiene realizando dos rombos en forma consecutiva, siguiendo la mano que lleva la pollera al que realiza el movimiento largo del paso básico, y se cambia cada vez que se

	<p>realiza el mismo movimiento.</p>  <p>Zapateo Es la trasposición del ritmo musical a través del golpe de los pies, usando el cuerpo como instrumento musical, he aquí una explicación sencilla del mismo usando la semifrase que vimos anteriormente.</p>
<p>MÚSICA:</p>	<p>Un elemento importante en las danzas folklóricas son los componentes musicales, importantes tenerlos muy claros a la hora de querer practicar una danza, o de querer explicar la misma a otra persona.</p>
<p>SUGERENCIA S BÁSICAS:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuche la música y déjese llevar por esta, le dirá a su cuerpo lo que tiene que hacer. 2. Se debe buscar siempre la mirada de la pareja en todo momento mientras se realizan las diferentes figuras coreográficas, se debe buscar la forma de que, con un movimiento de cabeza podemos encontrar la mirada de la otra persona. 3. No se debe hablar durante el desarrollo de la misma. 4. Las figuras coreográficas son simplemente eso, las mismas deben ser integradas a la persona, será quien le dé la razón final de existir de la misma, involucrando su esencia durante su realización.

	<p>5. Cada forma coreográfica y durante su desarrollo la persona que lo observe deberá recibir este, debe poner todo de su persona para poder transmitir y lograr una coreografía integrada a su significación.</p> <p>6. Trate de ser usted mismo, no copie, desarrolle su personalidad en cada figura generando así su propio estilo de baile, donde el mismo no debe ir en detrimento de la técnica.</p>
PROPÓSITO:	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la comunicación y el conocimiento propio y de los demás como también los valores como la cooperación, amistad, el respeto, la tolerancia y la solidaridad.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD (música folklórica) • Espacio libre

**ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”
ÀREA DE CULTURA FÌSICA**

1.- DATOS INFORMATIVOS

Àrea: Cultura Fìsica

Profesor:

Año Lectivo: 2015

Año: 8vo. Año Educación Bàsica

Título del Conocimiento: Pases bàsicos de danza folklòrica

Duración: 40 minutos

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Desarrollar la capacidad expresiva, fìsica, cognitiva y motriz	<p>a) Pre Requisitos Posición Relativa Posición inicial</p> <p>b) Esquema Conceptual De Partida ¿De qué forma se coloca los brazos?</p> <p>c) Actividades de construcción del Conocimiento y la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Castañuelas • Uso de pañuelo • Paso bàsicos • Media Vuelta • Giro • Rombo • Esquina • Zarandeo • Zapateo <p>Análisis de logros y limitaciones del proceso identificar las técnicos que dominan y en los que cometen errores en forma individual y grupal.</p> <p>d) Transferencia Del Conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar las técnicas adquiridas en 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio (cancha, coliseo, aula) • Silbato • Grabadora • Música 	<p>Ficha de Evaluación Mediante una ficha de observación identificar la aplicación de las técnicas de dominio del cuerpo durante el proceso de la danza.</p>

	<p>durante las clases ejecutadas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluar las técnicas adquiridas durante el proceso del baile.		
--	---	--	--

EL FÚTBOL



El fútbol también conocido como balompié, es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de once jugadores cada uno y algunos +árbitros que se ocupan de que las reglas se cumplan correctamente. Es ampliamente considerado como el deporte más popular del mundo.

El terreno de juego de juego es rectangular de césped natural o artificial, con una portería o arco a cada lado del campo. Se juega mediante una pelota que se debe desplazar a través del campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o las manos, y mayormente con los pies. El objetivo es introducir dentro del arco contrario, acción que se denomina marcar un gol. El equipo que logre más goles al cabo del partido de una duración de 90 minutos, es el que resulta ganador del encuentro.

PROGRAMA N° 2	DETALLES
EL FÚTBOL	
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar condiciones ideales para entrenar la movilidad y por ende mejorar la coordinación.

	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo integral en los niños ya que es un gran método de adaptación social y una gran fuente de valores.
	<p style="text-align: center;">FUTBOL MIXTO</p> <p style="text-align: center;">Clase 1</p> <p>Parte Inicial Se realizara un calentamiento el cual consistirá en trotar alrededor de la cancha y a la orden del silbato se dará un salto, posteriormente a la misma orden se realiza una sentadilla.</p> <p>Parte Fundamental Se entregara una pelota a cada alumno, llevaran la pelota empujándola con el pie por todo el campo de juego. Se realizara el mismo recorrido con el balón pero en esta ocasión se golpeará la pelota tanto con borde externo como con el borde interno.</p> <p>Parte Final Realizaremos un trabajo de flexibilidad, movimientos articulares tanto del tren inferior como del tren superior.</p> <p style="text-align: center;">Clase 2</p> <p>Parte Inicial Realizaremos un trote alrededor de la cancha, a la orden del silbato se efectuara un salto imitando un “cabezazo” en el aire, posterior a esto se formaran parejas en el centro de la cancha, jugaran un cachipum (piedra, papel o tijera), el perdedor correrá hasta el arco y volverá a jugar una nueva mano, al fin del calentamiento se realizaran trabajos de flexibilidad para así lubricar las articulaciones.</p> <p>Parte Fundamental Desde el centro de la cancha se lanzara la pelota hacia el arco, a la vez el jugador deberá correr y llegar al arco antes que el balón y receptorla con ambas manos. Ejecutar el ejercicio anterior, pero con la diferencia de que pasa el balón y lo detiene con la planta del pie.</p> <p>Parte Final Realizaremos un trabajo de flexibilidad, movimientos articulares tanto del tren inferior como del tren superior.</p> <p style="text-align: center;">Clase 3</p> <p>Parte Inicial</p>

<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p>	<p>Trotaremos alrededor de la cancha en forma suave aumentando el paso paulatinamente, cuando el silbato de un sonido deberá cambiar el sentido de marcha, cuando el silbato de 2 sonidos se agacharán todos y cambian de marcha.</p> <p>El día de hoy agrupamos a los niños en 6 grupos en donde cada conjunto de niños tiene un ejercicio de flexibilidad que realizar, la primera estación realizo ejercicios de isquiotibiales, la segunda de cuádriceps, la tercera de gemelos, la cuarta de dorsales y trapecio, la quinta de tríceps y la sexta de tobillos y muñecas.</p> <p>Parte Fundamental</p> <p>Se colocara el balón en el suelo y a la señal del silbato saltar sobre la pelota con los pies juntos desde posterior hacia anterior, cuando ya se refleje que está dominado se cambiara la dirección del salto hacia los lados.</p> <p>Trabajamos el túnel, en esta ocasión los niños fueron ubicados uno tras el otro formando una hilera, a una distancia aproximada de 6 metros habrá un compañero con las piernas levemente abiertas, el niño que vaya conduciendo el balón tendrá que pasar haciendo túnel al compañero y devolverse al final de la hilera.</p> <p>Parte Final</p> <p>Se hará un ejercicio de respiración combinado con ejercicios de elongación y relajación muscular.</p> <p style="text-align: center;">Clase4</p> <p>Parte inicial</p> <p>Trote suave alrededor de la cancha combinado con movimientos asociados al futbol que se realizaran a la orden del silbato (cabezazos, piques en ascensión y patear balón)</p> <p>Parte fundamental</p> <p>Se creara un circuito con conos separados por aproximadamente 1 metro de largo, los niños formaran una hilera, el primer niño deberá cruzar los conos de un lado a otro hasta llegar al último cono en el cual habrá un balón, el niño patea el balón en dirección al arco.</p> <p>El mismo circuito será utilizado pero esta vez los niños deberán cruzarlo de lado a lado conduciendo el balón con sus pies.</p> <p>Parte final</p> <p>Realizaremos ejercicios de elongación generalizada</p>
---	--

	<p>tanto de tronco, tren superior e inferior.</p> <p style="text-align: center;">Clase 5</p> <p>Parte inicial Trotaremos suavemente 10 minutos combinando elongaciones de tren superior y tren inferior para lubricar articulaciones</p> <p>Parte fundamental Los niños formaran una fila a un costado del área chica, desde el otro extremo del área se lanzara el balón con las manos para que los niños puedan cabecear en dirección al arco. Se repetirá el mismo ejercicio pero esta vez el centro será lanzado con los pies del compañero.</p> <p>Parte final Haremos un trabajo de respiración profunda combinado con ejercicios de elongación propuesto por los alumnos para que así se familiaricen con los ejercicios.</p> <p style="text-align: center;">Clase 6</p> <p>Parte inicial Trote alrededor de la cancha haciendo movimientos circulares de brazos, muñecas. Al último se realizara un trabajo de elongación y flexibilidad muscular y articular.</p> <p>Parte fundamental Los niños formaran una fila en diagonal desde la punta del área grande, por el sector opuesto habrá un segundo grupo de niños que realizaran el centro, la tarea será recibir el centro. Se repetirá el ejercicio anterior con la diferencia que en esta ocasión se recibirá el balón y posteriormente se pateara al arco.</p> <p>Parte final. Realizaremos ejercicios de elongación generalizada tanto de tronco, tren superior e inferior.</p> <p style="text-align: center;">Clase7</p> <p>Parte inicial Trabajo rítmico en el lugar, se realizara con una mezcla de saltos, giros, movimientos de manos, de piernas, etc. Elongaciones tren superior e inferior.</p> <p>Parte fundamental Desde una distancia de 20 metros practicaremos el tiro libre directo.</p>
--	--

	<p>Realizaremos el mismo ejercicios solo que esta vez se pondrá una barrera para dificultar el tiro.</p> <p>Parte final. Haremos un trabajo de respiración profunda combinado con ejercicios de elongación propuesto por los alumnos para que así se familiaricen con los ejercicios.</p> <p style="text-align: center;">Clase 8</p> <p>Parte inicial Trote suave alrededor de la cancha, a la orden del silbato se realizara un pique en ascensión. Elongaciones generales para lubricar articulaciones</p> <p>Parte fundamental Desde los 12 pasos del arco realizaremos el penal, en esta clase daremos mucho énfasis a esta jugada por lo cual se realizara en todas direcciones, alturas y velocidades que se le pueda dar al balón, este ejercicio tendrá una primera parte la cual consistirá en patear sin arquero, la segunda parte tendrá arquero para dificultar la oportunidad de gol.</p> <p>Parte final Haremos un trabajo de respiración profunda combinado con ejercicios de elongación muy completo para así facilitar la remoción de ácido láctico.</p> <p style="text-align: center;">Clase 9</p> <p>Parte inicial Realizaremos un calentamiento en cajones, los cuales saltaremos y bajaremos, saltaremos completamente y saltaremos apoyándonos arriba de este, trabajaremos fibras elásticas. Realizaremos un trabajo de elongaciones para evitar cualquier tipo de lesión.</p> <p>Parte fundamental Trabajaremos el ‘‘mano a mano’’ este consistirá en llevar el balón con el pie y enfrentarse a un compañero el cual tratara de robar el balón, el objetivo será pasarse al compañero y hacer el gol. El siguiente ejercicio consistirá en pasarse a la defensa de un jugador con la ayuda de un compañero, tendrán que engañar al defensa de alguna forma dándose el pase, solo podrán darse un pase.</p> <p>Parte final. Haremos un trabajo de respiración profunda combinado con ejercicios de elongación propuesto por</p>
--	--

los alumnos para que así se familiaricen con los ejercicios.

Clase 10

Parte inicial

Realizaremos un calentamiento con trote alrededor de la cancha, a la señal del silbato todos se acostaran en el suelo.

Elongaciones generales para evitar lesiones.

Parte fundamental

Practicaremos el tiro de esquina, nos enfocaremos en realizar bien el tiro.

Realizaremos el mismo ejercicio pero esta vez habrá dos compañeros esperando el centro para conectarlo en dirección al arco.

Parte final.

Elongaciones generales de tren superior e inferior.

Clase 11

Parte inicial

Parte Inicial

Trotaremos alrededor de la cancha en forma suave aumentando el paso paulatinamente, cuando el silbato de un sonido deberá cambiar el sentido de marcha, cuando el silbato de 2 sonidos se agacharán todos y cambian de marcha.

El día de hoy agrupamos a los niños en 6 grupos en donde cada conjunto de niños tiene un ejercicio de flexibilidad que realizar, la primera estación realizo ejercicios de isquiotibiales, la segunda de cuádriceps, la tercera de gemelos, la cuarta de dorsales y trapecio, la quinta de tríceps y la sexta de tobillos y muñecas.

Parte fundamental

Se realizaran tres estaciones dentro de la cancha, la estación 1 estará encargada de practicar centros, la estación 2 realizará pateos del balón al arco y la estación 3 realizará trabajo de dominación de balón realizando pases a distintos tipos de altura y velocidad. Los grupos deben ir rotando.

Se realizaran lanzamientos de larga distancia al arco.

Parte final.

Elongaciones de tren inferior y superior, elongaciones de tronco y relajaciones de respiración.

Clase 12

Parte inicial.

Se realizara un calentamiento el cual consistirá en

	<p>trotar alrededor de la cancha y a la orden del silbato se dará un salto, posteriormente a la misma orden se realiza una sentadilla.</p> <p>Elongaciones generales para generar mayor lubricación articular.</p> <p>Parte fundamental Realizaremos nuestro primer partido oficial.</p> <p>Parte final. Elongaciones generales y una charla sobre la opinión de este taller.</p>
<p>FUNDAMENTOS:</p>	<p style="text-align: center;">LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS</p> <p>Los fundamentos técnicos son acciones que primero se enseñan y luego se entrenan.</p> <p>Se presentan muy pocas veces separados entre sí. La mayoría de las veces los movimientos parciales y los elementos técnicos se entrelazan.</p> <p style="text-align: center;">FUNDAMENTOS TÉCNICOS CON BALON</p> <p>Son todas las acciones a través de gestos técnicos destinados a una óptima utilización del balón, con el propósito de predominar en el juego colectivo. Buscan una eficaz comunicación técnica entre los jugadores: Los fundamentos a trabajar son: El pase, conducción, dribling, remate.</p> <p style="text-align: center;">SUPERFICIES DE CONTACTO CON EL BALÓN</p> <p>1. EL PIE.- Es la parte del cuerpo que en el fútbol se usa más.</p> <p>a. PLANTA DEL PIE.- Sirve para semiparar, parar, desviar, conducir, pasar, driblear.</p> <p>b. EMPEINE.- Sirve para amortiguar, pasar largo, rematar (volea, semivolea), chalaca.</p> <p>c. BORDE INTERNO.- Sirve para darle la mayor seguridad al destino del balón. También sirve para semiparar, amortiguar, desviar, rematar (penal), conducir, driblear, pasar.</p> <p>d. BORDE EXTERNO.- Se utiliza para engañar, semiparar, amortiguar, desviar, conducir, driblear, rematar (tiro libre), pasar (pared corta).</p> <p>e. PUNTA.- Se utiliza en situaciones de urgencia</p>

	<p>(rechazos), (disparos instantáneos), sirve también para desviar, pasar, rematar.</p> <p>f. TACO (talón).- Sirve para emergencias en jugadas de distracción o lujo.</p> <p>2. RODILLA.- Sirve para pasar, amortiguar.</p> <p>3. MUSLO.- Sirve para proteger, dominar, amortiguar, desviar, pasar.</p> <p>4. EL PECHO.- Sirve para amortiguar, desviar, pasar, anticipar.</p> <p>5. LOS HOMBROS.- Sirven para pasar y amortiguar.</p> <p>6. LA CABEZA.- Sirve para cabecear, amortiguar, conducir, desviar, rematar, anticipar.</p>
<p>TIPOS DE JUGADORES EN CANCHA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los delanteros; cuya tarea principal es marcar los goles. 2. Los defensas o defensores; ubicados cerca de su portería, quienes intentan frenar a los delanteros rivales. 3. Centrocampistas, mediocampistas o volantes; que manejan la pelota entre las posiciones anteriores. 4. Guardameta, arquero o portero; es el jugador cuyo principal objetivo es evitar que la pelota entre a su meta durante el juego, acto que se conoce como gol.
<p>REGLAS:</p>	<p>La regla principal, es que los jugadores, excepto los guardametas, no puedan tocar intencionalmente la pelota con sus brazos o manos durante el juego, aunque deben ser usadas sus manos para los saques de banda.</p> <p>Campo de juego: El futbol se juega en un terreno de césped natural o artificial de forma rectangular.</p> <p>Inicio del Juego:</p>

	<p>Cada uno de los dos equipos consta de un máximo de 11 jugadores y un mínimo de 7. Además tendrá a su disposición 2 árbitros asistentes.</p> <p>Duración y resultados:</p> <p>La duración de un partido, especificada será de 45 minutos, con un período intermedio de ascenso que no podrá exceder los 15 minutos.</p> <p>Faltas y reanudación del juego:</p> <p>Cada vez que un jugador intente golpear o golpee a otro, lo empuje, lo retenga, lo escupa o toque el balón con sus manos, el árbitro marcará un tiro libre directo a favor del equipo que no cometió la infracción.</p>
<p>PROPÓSITO O BENEFICIOS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incrementa la potencia muscular de las piernas. • Mejora la capacidad cardiovascular. • Estimula la velocidad de reacción, la coordinación motora, y la visión periférica. • Aporta un aumento de la densidad ósea a nivel del fémur. • Aumenta la potencia del salto. • Oxigena la sangre
<p>RECURSOS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota esférica con una circunferencia no mayor de 70cm., no inferior a 68 cm. y un peso no superior a 450g., y no inferior a 410g. • Jugadores • Cancha de césped natural o sintético con arcos.

**ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”
ÀREA DE CULTURA FÌSICA**

1.- DATOS INFORMATIVOS

Àrea: Cultura Fìsica

Profesor:

Año Lectivo: 2015

Año: 8vo. Año Educación Bàsica

Título del Conocimiento: Ejercicios de dominio de balón futbol

Duración: 40 minutos

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Realizar ejercicios de dominio del balón aplicando los fundamentos técnicos.	<p>a) Pre Requisitos Trotar en un espacio de la cancha y realizar ejercicios específicos para fútbol</p> <p>b) Esquema Conceptual De Partida ¿De qué formas pueden conducir el balón?</p> <p>c) Actividades de construcción del Conocimiento y la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anàlisis de la forma de dominio del balón • Discusión cuales son las formas de Dominar el balón • Explicar los fundamentos técnicos de dominio • Cumplimiento de la actividad realizar el dominio de balón de las formas aprendidas <p>Anàlisis de logros y limitaciones del proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canchas • Silbato • Balones • Conos 	<p>Ficha de Evaluación Mediante una ficha de observación identificar la aplicación de los fundamentos de dominio de balón durante un partido de futbol.</p>

	<p>identificar los fundamentos técnicos que dominan y en los que cometen errores En forma individual y grupal.</p> <p>d) Transferencia Del Conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos técnicos en un partido competencia • Evaluar el fundamento técnico en la competencia • Hacer el uso de los lugares de aseo 		
--	---	--	--

EL BASQUET



El básquet es ejercicio muy completo que desarrolla habilidades como equilibrio, concentración, autocontrol, personalidad, confianza y rapidez de ejecución, agilidad muscular y reflejos precisos que benefician la salud.

El básquet es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesta o canasta.

De acuerdo con informes de la Federación Mexicana de Baloncesto (FMB), esta disciplina deportiva nació como tal en 1891 de la mano de James Naismith, en la Young Men Christian Association Training School (Escuela de Entrenamiento de la Asociación de Jóvenes Cristianos) de Springfield, Massachussets, en Estados Unidos.

PROGRAMA N° 3	DETALLES
EL BASQUET	
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none">• Mejorar el balanceo y coordinación en los estudiantes.• Desarrollar la concentración, la auto

	disciplina, resistencia y los músculos en los estudiantes..
	<p style="text-align: center;">BASQUET</p> <p>Utiliza la postura correcta para driblar. Para mantenerte en movimiento debes flexionar tus rodillas, colocarlas a la altura de tus hombros e inclinarte ligeramente hacia adelante sobre los dedos de tus pies. No te pares con los pies completamente apoyados en el suelo y las rodillas extendidas. Cuando dribles, tira el balón a una altura no mayor que tu cintura. En una postura defensiva, el balón debe estar a una altura no mayor que tus rodillas o a la mitad del muslo.</p>  <p>Aprende a driblar con cada mano. Cuando recién empieces, necesitarás comprender cómo el balón se mueve y responde a la fuerza que aplicas en él. Asimismo, te recomendamos ejercitarte con cada mano por separado para sentirte cómodo yendo a la derecha y a la izquierda. Alterna rebotándolo con mucha fuerza y luego con suavidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un buen ejercicio para driblar con el que puedes comenzar consiste en hacerlo 20 veces seguidas con la mano derecha y luego con la izquierda. Haz tres series al comenzar una rutina de baloncesto y tres más al final. • Al principio, permanece quieto, pero mantén tus rodillas dobladas y salta con los dedos de los pies para mantenerte en movimiento. Cuando te acostumbres a driblar en una posición fija, haz el mismo ejercicio mientras caminas y finalmente, cuando te acostumbres, hazlo mientras corres.

DESARROLLO
DEL JUEGO:



Alterna las manos cuando estés en movimiento. Comienza a driblar en la cancha o en la calzada en un patrón de zig zag: ve hacia adelante y a la derecha en dos pasos y tira el balón con tu mano izquierda, luego ve hacia adelante y a la izquierda en dos pasos. Cuando lo logres, haz lo mismo al revés.

- Coloca una fila de conos a 5 m de distancia entre sí en una línea recta para practicar el drible.



Mantén tu vista hacia arriba. Uno de los puntos más importantes que debes aprender en las primeras etapas del drible es hacerlo sin mirar el balón. Al principio es difícil, pero a la larga necesitarás sentir el balón sin tener que verlo. Elige un punto (como el aro de una canasta de baloncesto) en el que fijar tu vista mientras comienzas a driblar y practicar tus ejercicios.



Driblea constantemente. Aprende a “sentir” la ubicación del balón en todo momento, contrólalo y aprende a hacer todo lo que quieras.

- Procura que el balón no toque la palma de tu

mano. Un buen drible se hace con los dedos.

- Pasa el tiempo libre que tengas practicando el drible. Hazlo cuando estés en la cancha o donde sea que practiques, hazlo cuando camines a la escuela o a casa de un amigo. Gira el televisor hacia la ventana que da a la calzada, de esa manera puedes ver la televisión mientras practicas fuera.



Corre mientras driblas. Corre muy rápido en la cancha mientras driblas con fuerza. Hazlo desde la línea de fondo hasta la de tiro libre y de regreso, luego desde la línea de los tres puntos y de regreso, luego hasta la mitad de la cancha y de regreso, finalmente hazlo en todo el terreno de juego.



Cuando lances el balón recuerda lo siguiente:

- **Equilibrio:** asegúrate de estar en una posición equilibrada antes de lanzar. Tus pies deben estar fijos a la altura de tus hombros, las rodillas flexionadas y debes estar listo para saltar.
- **Vista:** mientras lanzas, mantén tu vista en la canasta. Imagina que hay una moneda equilibrándose en el aro y debes tratar de golpearla con tu lanzamiento.
- **Codo:** cuando lances, mantén tu codo pegado al cuerpo.
- **Signe el movimiento:** asegúrate de seguir el

recorrido de tu lanzamiento. La mano con la que lances debe ser similar a cuando estás a punto de alcanzar un frasco de galletas en un estante alto.

- **Concentración y conocimiento:** esta es la parte más importante de lanzar. Enfócate en el recorrido del balón. Cuando hayas decidido lanzar, confía y concéntrate en hacer el tiro.



Ve alrededor del mundo. Cuando hayas dominado la mecánica del lanzamiento, practica desde diferentes zonas de la cancha. Para hacerlo, es útil tener un amigo o compañero de equipo que atrape el balón y te lo pase rápidamente. Este ejercicio contiene al menos 7 posiciones, pero puedes ajustarlo a tus necesidades. Debes hacer cada lanzamiento antes de moverte a la siguiente posición en la cancha. Hazlo tan rápido y con la menor cantidad de tiros posible.

- Comienza con un lanzamiento en bandeja. Corre inmediatamente a línea de fondo en un punto intermedio entre la zona pintada y la línea de los tres puntos. Haz que tu amigo te pase el balón y continúa lanzando desde ahí hasta que anotes. Luego corre a un punto entre la esquina de la cancha y la línea de fondo y lanza nuevamente. Después ve a la esquina de la cancha y posteriormente a la línea de tiro libre. Mantente en movimiento alrededor del terreno hasta que lo hayas recorrido completamente.
- Amplia el juego para incluir los mismos puntos en la línea de los tres puntos cuando hagas lanzamientos repetidamente.



Lanza tiros libres hasta que puedas hacerlo hasta en tus sueños. En un lanzamiento sin defensa, los tiros libres son la más pura muestra de la mecánica de lanzamiento. No puedes dejar que tus pies se levanten del suelo, por lo que debes perfeccionar tu movimiento y precisión.

- Cuenta cuántos tiros libres seguidos puedes hacer.
- Practica los tiros libres cuando estés resfriado o totalmente sin aliento. Si puedes hacer tiros libres continuamente mientras respiras con dificultad después de correr o de practicar el drible, entonces estarás en buena forma para un partido.



Desarrolla tu postura defensiva. Para ser un jugador de baloncesto bueno y multifacético, no solo tendrás que ser un buen anotador, sino que también deberás saber defender y bloquear un lanzamiento. El primer paso en el desarrollo del juego defensivo se encuentra en la postura.

- Mantén un apoyo amplio colocando tu peso sobre la base de los dedos de tus pies. Mantén trasero y caderas hacia atrás.
- Los brazos siempre deben estar levantados y hacia afuera. No toques demasiado al jugador contrario, sino recibirás una sanción. Por el

contrario, +úsalos para distraerlo y tratar de bloquear los pases y lanzamientos.

- Concéntrate en la cintura y pecho del jugador, no en el balón. Esto te dará más de una idea de sus próximos movimientos.
- Asegúrate de no enfocarte en el vientre o los pies del jugador opuesto. Te quitarán siempre el balón si lo haces.



Atrapa al jugador contrario con tus pies. Empújalo hacia la línea lateral colocando tu pie dominante en su camino hacia la canasta. De esa manera, descenderá al medio de la cancha, empújalo hacia la izquierda con tu pie derecho. Deberás bloquear su acceso a la zona pintada y a la canasta, así que trata de empujarlo hacia un lado estropeará el plan ofensivo.

- Pídele a un compañero de equipo que dribble toda la cancha una línea de fondo hasta la otra. Defiende con las manos detrás de tu espalda, utilizando tus pies para forzar al driblador a cambiar de direcciones. Necesitarás realizar movimientos laterales rápidos en la cancha para mantenerte adelante y dirigir al jugador que tiene el balón.



Aprende a hacer pases. Puede sonar obvio, pero hacer pases limpios y precisos puede ser la diferencia entre un buen equipo y un grupo de jugadores individuales. Aunque todos sean talentosos

individualmente, aprender a trabajar bien como una unidad es necesario para ganar en la cancha. Las prácticas en equipo le ayudarán a tu grupo a ser más eficiente en los pases:

- Simula un contraataque. En un grupo de 5 jugadores, muévete por toda la cancha sin tirar el balón, sin dejar que este toque el suelo ni mover tus pies cuando lo tengas en tus manos.
- Juega a la “papa caliente” (literalmente). Asigna a alguien para que controle la música y la pause sin previo aviso. Quien tenga el balón cuando la música se detiene está fuera. Debes pasarlo rápida y limpiamente, sin tirarlo. Apenas tengas el balón, busca a quién pasárselo.



Siempre juega en equipo. Busca un jugador abierto y pásale el balón. No acapares el balón cuando esté en tu poder ni trates de realizar lanzamientos inútiles que desperdicien las oportunidades de tu equipo para anotar.



Haz muchas flexiones, especialmente con las puntas de los dedos. Te sorprenderás de lo bien que puedes dominar el balón si tienes dedos fuertes. Aunque creas que no tienes manos lo suficientemente grandes para tomar el balón, puedes hacerlo con dedos más fuertes.

	 <p>Ejercita tu tronco. Haz abdominales, levantamiento de piernas, postura en tabla (plank) y extensiones de la zona lumbar. Si tienes un tronco fuerte, podrás recibir un golpe y aun así llegar con fuerza hasta el aro.</p> 
CONSEJOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de un partido consume alimentos que te den energía y le sienten bien a tu estómago como frutas o algo que muchos carbohidratos, no dulces o cosas azucaradas. • Practica siempre que puedas. No necesitas un balón de baloncesto o un aro. Puede hacer flexiones, correr y ejercitar tu coordinación mano-ojo o usar cualquier objeto a tu alrededor que te ayude a practicar. • Evitar voltear demasiado o escuchar los pasos de los de los que están detrás de ti o en tus puntos ciegos. Puedes aprender a usar y expandir tu visión periférica como si se tratase de cualquier otra habilidad o talento que necesite aplicarse de manera automática. • Cuando golpees el balón para robárselo al jugador contrario, asegúrate de no golpear su mano, sino será una falta. • Ejercita tu dominio del balón, aunque no tengas que ser mejor tirados. Si puedes manejarlo, podrías ser de mucha ayuda para tu equipo.
	<p>Base: También llamado “playmaker”. Normalmente el jugador más bajo del equipo. En</p>

<p>TIPOS DE JUGADORES EN CANCHA</p>	<p>ataque sube la pelota hasta el campo contrario y dirige el juego de ataque.</p> <p>Escolta: jugador normalmente más bajo, rápido y ágil que el resto, exceptuando a veces el base. Debe aportar puntos al equipo, con un buen tipo incluyendo el tiro de tres puntos, un buen dominio del balón y una gran capacidad en entrar a canasta de su equipo, mandando el sistema de juego.</p> <p>Alero: es generalmente un altura intermedia entre los jugadores interiores y los exteriores. Su juego está equilibrado entre la fuerza y el tiro. Es un puesto importante, por su capacidad de combinar altura con velocidad. En ataque debe ser buen tirador de tres puntos y saber culminar una entrada hasta debajo del tablero contrario, son piezas básicas en lanzar el contraataque y suelen culminar la mayoría de ellos.</p> <p>Ala-Pívot: Es un rol más físico que el del alero, en muchos casos con un juego muy similar al pívot. Mantiene la mayoría de los puntos en el poste bajo, aunque algunos pueden llegar a convertirse en tiradores muy efectivos. Sirven de ayuda al pívot para impedir el juego interior del equipo contrario y cierran el rebote.</p> <p>Pívot: son los jugadores de mayor altura del equipo, y los más fuertes muscularmente. Normalmente, el pívot debe usar su altura y su potencia jugando cerca del aro. Un pívot que conjunte fuerza con agilidad es una pieza fundamental para su equipo. Son los jugadores que más sorprenden a los aficionados noveles, por su gran altura.</p>
<p>REGLAS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El balón únicamente se juega con las manos. • Avanzar, no se puede avanzar con el balón en las manos sin botar la pelota. • Pasos, se produce este caso cuando un jugador da más de dos pasos sin haber botado la pelota, es decir, cuando se levanta el pie de pivote sin a ver pasado o botado antes. • Dobles, un jugador no puede botar la pelota con las dos manos al mismo tiempo. • Ningún atacante puede permanecer más de tres segundos en la zona del adversario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cada jugador con posesión de balón tiene que dar un pase, tirar a canasta o botar, cuando le llega la pelota, antes de cinco segundos, cuando este defendido por un jugador del equipo contrario. • 8 segundos tiene un equipo para pasar la pelota al campo contrario, después de un saque de fondo. • Cada equipo dispone de 24 segundos para lanzar a canasta. • Campo atrás, un jugador que este en la parte del campo del equipo contrario, no puede dar pases a jugadores de su equipo que estén en su parte del campo, o retroceder la línea de medio campo. • Falta personal, cuando un jugador empuja impide el desplazamiento de su adversario por el campo o le toca el brazo, o la mano de tirar, será castigado con falta personal. • Falta personal antideportiva, es esa falta que excede de los límites normales de una falta típica de baloncesto. • Tiros libres, si un equipo comete cuatro faltas en un cuarto, a partir de ese momento todas las faltas que se cometan, serán castigadas con dos tiros desde la línea situada a 5.8m de la canasta. • Cada equipo puede disfrutar de tiempos muertos de un minuto de duración. • Técnica, se aplica cuando un jugador entrenador o componente de un equipo presenta una actitud negativa o antideportiva.
<p>PROPÓSITO O BENEFICIOS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controla el peso. • Desarrolla la condición física. • Puede aliviar el estrés. • Proporciona interacción social constante. • Agilidad y flexibilidad del cuerpo. • Incrementa los reflejos y la rapidez.
	<ul style="list-style-type: none"> • Los tableros.

RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Las cestas.• La pelota (circunferencia de 75-78 cm. Y su peso de 600-650g.)• Material (dos relojes, acta del partido, un marcador visible, tablillas, dos banderines rojos)• Vestuario (en caso de ser un partido reglamentario).
------------------	--

**ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”
ÀREA DE CULTURA FÌSICA**

1.- DATOS INFORMATIVOS

Àrea: Cultura Fìsica

Profesor:

Año Lectivo: 2015

Año: 8vo. Año Educación Bàsica

Título del Conocimiento: Bàsquet Fundamentos Tècnicos

Duración: 40 minutos

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Dominar los Fundamentos Tècnicos</p>	<p>a) Pre Requisitos Trotar en un espacio de la cancha y realizar Ejercicios específicos.</p> <p>b) Esquema Conceptual De Partida ejecutar desplazamientos sin balón en las cuatro direcciones</p> <p>c) Actividades de Construcción del Conocimiento y la experiencia Explicar y describir los fundamentos técnicos sin balón. Corregir la técnica. Organizar grupos de trabajo Ejecutar los fundamentos técnicos sin balón Demostrar los fundamentos técnicos sin balón en diferentes direcciones. Practicar los fundamentos técnicos sin balón en grupos. Corrección de errores.</p> <p>d) Transferencia Del Conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos técnicos en un partido de competencia. • Evaluar el fundamento técnico en la competencia • Hacer el uso de los lugares de aseo 	<p>Cancha</p> <p>Balones</p> <p>Silbato</p> <p>Conos</p> <p>Ficha de observación</p>	<p>Toma decisiones acertadas en la práctica de bàsquet utilizando los fundamentos más idóneos en la conducción del balón para de esta manera mejorar el trabajo colectivo.</p>	<p>Técnica de la observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

CAMINATA ESCOLAR



Es una actividad que se realiza en el tiempo libre de las actividades académicas, pero no se quedan al margen del proceso la enseñanza y el aprendizaje.

Es una experiencia que se realiza frecuentemente en la naturaleza. Son guiados por educadores los cuales orientan, educan y vigilan a todos los niños en las diversas actividades que suelen desarrollarse. Esta actividad constituye una simbiosis entre deporte, cultura y medio ambiente.

PROGRAMA N° 4	DETALLES
CAMINATA ESCOLAR	
OBJETIVO:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la recreación, la convivencia y el esparcimiento entre los alumnos. • Incrementar las habilidades individuales de los alumnos. • Incrementar la socialización entre alumno-maestro, alumno-alumno. • La autosuficiencia del alumno y la adquisición de nuevos valores. • El contacto con la naturaleza y el medio que los rodea.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Tener conocimiento previo del lugar donde planeamos realizar nuestro caminata (lugares

<p>DE CAMINATA:</p>	<p>seguros, riesgos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar a los participantes con pláticas sobre las actividades a realizar. • Solicitar permisos a quien corresponda (autoridades, anexando programa de actividades y permisos de los padres). • Mantener contacto con los padres de familia, explicando los beneficios de la actividad. • Definir costos de ser el caso. • Adquirir los materiales necesarios, adecuados y suficientes para las actividades. • Planear las actividades y horarios. • Prepara el área don donde se va a desarrollar las actividades. • Preferentemente solicitar apoyo a cruz roja y la policía de ser el caso. • Tener un botiquín con: Alcohol de 96%, vendas esterilizadas, algodón, tela adhesiva, merthiolate, termómetro, gotas para los ojos, tijeras, agua oxigenada, pastillas para la diarrea. • Equipo necesario para asistir a la caminata: plato hondo y plano, vaso y taza de plástico, lápiz, cuaderno.
<p>SUGERENCIAS BÁSICAS:</p>	<p>Preparación de la ruta. Lo más importante de hacer una ruta de senderismo es informar muy bien de las condiciones de la ruta, cuántos kilómetros recorreremos y cuánto tiempo estimado se tarda, cuál es el nivel de dificultad de la ruta y si está en buen estado en todo su recorrido. No se aconseja emprender una ruta sin tener claras todos estos factores.</p> <p>Información meteorológica. Además de conocer las condiciones generales del territorio por el que vamos a transitar es muy importante sabe si el tiempo estará de nuestro lado. Hay condiciones meteorológicas que impiden senderismo y otras que, aunque lo dificultan, serán salvables si tomamos las medidas oportunas en cuanto a equipo. Asegurémonos de que la marcha no será impedida por la falta de visibilidad que provoca la niebla densa o la lluvia torrencial, así mismo deberemos tener cuidado con las altas temperaturas.</p> <p>Calzado y ropa para la actividad planteada. No</p>

vale cualquier calzado para realizar una caminata. Y sobre todo debemos evitar los tacones o los zapatos por pura lógica, también las zapatillas de suela fina nos resultarán muy incómodas. Lo ideal es tener un calzado apto para montaña, que tenga una suela gruesa, sujete el tobillo y que sea impermeable. Las torceduras de tobillo y los revalores son los accidentes más comunes cuando se realiza este tipo de caminatas. De igual forma la ropa debe ser adecuada, hay que usar ropa cómoda que permita bien el movimiento e ir preparados con algo de abrigo por si nos sorprende un cambio de clima.

Mapa de indicaciones. Aunque nos hayamos informado de cómo es el lugar previamente, el GPS pueden cumplir la función, pero cuidado en confiar en un dispositivo electrónico porque se corre el riesgo de que se quede sin batería. El papel es una buena opción y nunca nos falla.

Bastón de caminata. Aunque muchos creen que el bastón de caminata es un complemento prescindible cuando hacemos senderismo, en realidad es casi imprescindible. El bastón ayuda a mantener el equilibrio y reduce la fatiga en rodillas y tobillos. Además se reduce el riesgo de torceduras.

Alimentación e hidratación durante la caminata. La deshidratación produce desorientación, además de tirones, desfallecimientos, desmayos y en casos extremos hasta la muerte. Para cualquier paseo, independientemente de su duración o dificultad, deberemos llevar al menos litro y medio de agua o de bebidas isotónicas. Se recomienda beber en pequeñas dosis pero continuadas. Nunca se debe esperar a tener sed. En cuanto a la alimentación, se recomienda siempre que comamos algo ligero durante la caminata, además de haber consumido alimentos ricos en azúcares y energía antes de salir. No hay que hacer grandes paradas durante la ruta, sino que son más indicadas las paradas de unos diez minutos. Se recomienda llevar frutos secos, barras energéticas, pequeños bocaditos, fruta o galletas.

Cuidado del entorno. No debemos olvidar que el entorno natural es de todos. Por eso este último consejo es para recordar que cuando practiquemos senderismo debemos ser respetuosos con el medio

	ambiente: no prender fuegos, no dejar y tener cuidado con la flora y la fauna del lugar.
PROPÓSITO:	<ul style="list-style-type: none"> • Una caminata tiene como propósito ofrecer a los alumnos un contacto directo con el medio natural a partir del conocimiento del mismo y sus posibilidades, propiciando el desarrollo de las habilidades y técnicas necesarias para desenvolverse en él.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos (Maestros y Alumnos) • Naturales (Lugar seguro y con espacios verdes)

**ESCUELA “MANUELA ITURRALDE”
ÀREA DE CULTURA FÌSICA**

1.- DATOS INFORMATIVOS

Excursi3n: Putzalahua

Año B1sico: Octavo A1o

Alumn@: 12 alumnas / 13 alumnos

PLAN DE EXCURSI3N

ANTECEDENTES:

Los alumnos/as del Octavo A1o de Educaci3n B1sica de la Escuela “Manuela Iturralde” carentes de los est1mulos, sociales, educativos y culturales necesitan integrarse ampliando su acerbo y siendo la escuela un centro facilitador de iniciativas el Octavo A1o ha organizado una excursi3n al Putzalahua.

Objetivo General

Integrar a los estudiantes para afianzar los lazos afectivos, fortaleciendo la identidad nacional a trav1s de la visita al escenario natural y recreativo de la Parroquia Belisario Quevedo.

Objetivos Espec1ficos:

1. Conocer el valor y la belleza natural, la flora y fauna que contiene el cerro del Putzalahua.
2. Apreciar de primera mano los recursos Naturales que contiene el Cant3 Latacunga.
3. Socializar la fauna y los recursos naturales.
4. Integrar a los estudiantes y maestros.

Actividades

- Animaci3n a los estudiantes.
- Identificar la ruta del viaje.
- Reunir a los Padres de Familia para solicitar la participaci3n de sus representados en el proyecto, distribuyendo las responsabilidades a los padres que acompa1aran al profesor.
- Preparar a los estudiantes con las normas indispensables para conducirse con seguridad durante el lapso que dure la excursi3n.

- Distribuir la hoja de ruta conteniendo los detalles específicos del itinerario.

Recursos

- Guía de ruta.
- Transporte contratado.
- Autorización y financiamiento de cada alumno.
- Profesor de Octavo Año como guía, educador y animador.

Evaluación

Alumnos satisfechos con conocimientos de primera mano sobre la riqueza de la natural de la Provincia.

Profesor Octavo Año.

Aprobación del Plan

Director del Plantel

Sello

Comunicado a la Dirección Distrital el del 2015

4.10 BIBLIOGRAFÍA

CITADA

- Cabezuela, G., & Frontera, P. (2010). El Desarrollo Psicomotor. Madrid: NARCEA S.A. (pág. 15-22)
- Carroy, M. (2005). Las Tic en la enseñanza: posibilidades y retos. España: OEI. (pág. 3)
- Cassamort , J. (2009). La Cultura Fisica. España: Trillas. (pág. 10)
- Eduarate, L. (2000). Las nuevas tecnologías en la Educación. Lima: ISBN. (pág. 1)
- Gassier, J. (2005). Manual del Desarrollo psicomotor del niño. barcelona: MASSON. S.A. (pág. 13)
- Gaviria Cortes, D. F. (2006). Educación Física y Nuevas Tecnologías, (pág. 2)
- Gonzáles , C. (2010). Educación física complementos de formacion disciplinar. Sao Paulo: Grao. (pág. 8-9-15)
- González Arévalo, C., & Lleixá Arribas, T. (2006). Educación Física Complementos de formación disciplinar (Vol. 1 ed.). Barcelona: DSN. (pág. 49)
- Graells, D. P. (2012). Impacto de las Tic en la Educación Funciones y Limitaciones. 3ciencias, (pág. 2-3).
- Larry, R. (2013). Las Tecnilogias en el Aprendizaje Significativo. Ecuador: FLACSO. (pág. 3)
- Maganto , & Gomendio. (2000). La Psicomotricidad en los niños. México: Bosco. (pág. 9)
- Maganto Mateo, C., & Cruz Sáez, S. (2002). Desarrollo Físico y Psicomotor en la Etapa Infantil. Toronto: Tolosa. (pág. 15)
- Mesonero Valhondo, A. (1995). Psicología del Desarrollo y de la educación en la edad escolar. Oviedo: ediubo. (pág. 24-25)

- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria (Primera ed.). Barcelona: INDE. (pág. 44)
- Yáñez, M. R., & Villatoro S., P. (2005). Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y la institucionalidad social, Hacia una gestión basada en el conocimiento (Primera ed.). Santiago de Chile: ISSN. (pág. 11)

CONSULTADA

- Eduarate, L. (2000). Las nuevas tecnologías en la Educación. Lima: ISBN.
- Gassier, J. (2005). Manual del Desarrollo psicomotor del niño. barcelona: MASSON. S.A.
- Gaviria Cortes, D. F. (2006). Educación Física y Nuevas Tecnologías, 2.
- Gonzáles , C. (2010). Educación física complementos de formacion disciplinar. Sao Paulo: Grao.
- González Arévalo, C., & Lleixá Arribas, T. (2006). Educación Física Complementos de formación disciplinar (Vol. 1 ed.). Barcelona: DSN.
- Graells, D. P. (2012). Impacto de las Tic en la Educación Funciones y Limitaciones. 3ciencias, 2-3.
- Larry, R. (2013). Las Tecnilogias en el Aprendizaje Significativo. Ecuador: FLACSO.
- Maganto , & Gomendio. (2000). La Psicomotricidad en los niños. México: Bosco.
- Maganto Mateo, C., & Cruz Sáez, S. (2002). Desarrollo Físico y Psicomotor en la Etapa Infantil. Toronto: Tolosa.
- Mesonero Valhondo, A. (1995). Psicología del Desarrollo y de la educación en la edad escolar. Oviedo: ediubo.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria (Primera ed.). Barcelona: INDE.

VIRTUAL

- DICCIONARIO EN ENCARTA (2009)
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2011) www.educacion.gob.ec
- <http://www.monografias.com/trabajos17/turismo/turismo.shtml>
- <http://www.funlibre.org/documentos/RyEAmbiental.html>
- <http://respuesta.mexicotop.com/Sucesos/definicion-cultura-fisica-hombreques>

4.11 ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA: LICENCIATURA EN CULTURA FÍSICA
CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA EL DIRECTOR Y DOCENTES

OBJETIVO: Conocer los criterios y conocimientos que cada involucrado que conozca sobre las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor de los estudiantes, para proponer alternativas que permitan identificar la problemática y el planteamiento de posibles soluciones.

INSTRUCCIONES: A continuación usted encontrará preguntas, donde podrá citar los principales problemas que acontece en la institución.

Por favor dígnese marcar con una X la respuesta que usted considere pertinente.

1.- ¿Conoce Usted que son las Nuevas Tecnologías?

 SI NO

2.- ¿Tiene conocimiento que es el Desarrollo Psicomotor?

 SI NO

3.- ¿Considera Usted que los docentes aplican las nuevas tecnologías en los procesos educativos?

Siempre

A Veces

Nunca

4.- ¿Los docentes han recibido capacitaciones acerca del tema?

SI

NO

5.- ¿A su criterio cree usted que son necesarias las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor de los alumnos?

SI

NO

6.- ¿Cree usted que las nuevas tecnologías han incidido de manera positiva en el desarrollo motor de los niños?

SI

NO

7.- ¿Apoyaría usted a la realización de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la escuela “Manuela Iturralde”?

SI

NO

8.- ¿Estaría usted de acuerdo que se cree un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes?

SI

NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA: LICENCIATURA EN CULTURA FÍSICA

CUESTIONARIO

ENCUESTA PARA ALUMNOS DE 8vo. AÑO

OBJETIVO: Conocer los criterios y conocimientos que cada involucrado conozca sobre las nuevas tecnologías en el desarrollo psicomotor en los estudiantes, para proponer alternativas que permitan identificar la problemática y el planteamiento de posibles soluciones.

INSTRUCCIONES: A continuación usted encontrará preguntas, donde podrá citar los principales problemas que acontece en la institución.

Por favor dígnese marcar con una X la respuesta que usted considere pertinente.

1.- ¿Conoce Usted que son las Nuevas Tecnologías?

SI

NO

2.- ¿Usted tiene conocimiento que es el desarrollo psicomotor?

SI

NO

3.- ¿Considera Usted que los docentes aplican las nuevas tecnologías en los procesos educativos?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A Veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

4.- ¿Cree usted que es necesario el desarrollo psicomotor en los alumnos?

SI

NO

5.- ¿Realiza Usted recreación deportiva en sus tiempos libres?

SI

NO

6.- ¿Cree usted que las nuevas tecnologías han incidido de manera positiva en el desarrollo motor de los niños?

SI

NO

7.- ¿Apoyaría usted de manera positiva con el desarrollo de un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes de 8vos años de Educación Básica de la Escuela “Manuela Iturralde”?

SI

NO

8.- ¿Estaría usted de acuerdo que se cree en la institución educativa un programa de inclusión deportiva para disminuir la utilización de las nuevas tecnologías y su incidencia en el desarrollo motor de los estudiantes?

SI

NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3



ANEXO 4



ANEXO 5



ANEXO 6

