



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN CULTURA FÍSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física.

Autores:

Trujillo Acosta Jenny Alicia

Lasluisa Caña Nelson Javier

Director:

Lic. Lenin Patricio Revelo Mayorga

Latacunga - Ecuador

Octubre 2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación sobre el tema: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”** Son de exclusiva responsabilidad de los autores.

Trujillo Acosta Jenny Alicia
CI.: 050316428-7

Lasluisa Caña Nelson Javier
CI.: 050220484-5

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de Investigación sobre el tema: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”** de los postulantes Trujillo Acosta Jenny Alicia y Lasluisa Caña Nelson Javier de la Especialidad Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes 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, Octubre del 2013

El Director:

Lic. Lenin Patricio Revelo Mayorga
CI. 180116741-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga - Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe técnico 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, los postulantes: Jenny Alicia Trujillo Acosta y Nelson Javier Lasluisa Caña con el título de tesis: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, octubre del 2013.

Para constancia firman:

Lic. Geovanni Francisco Arroyo Segovia

PRESIDENTE

Lic. Cesar Augusto Moreira Jáciva

MIEMBRO

Lic. Antonio Patricio Paez Yanez

OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de investigación fue posible realizarlo gracias a la Universidad Técnica de Cotopaxi, que brinda oportunidades hacia la realización de nuevas metas, es por ello que extendemos un agradecimiento sincero a todos los docentes que con paciencia y dedicación compartieron sus conocimientos y a todos cuantos colaboraron en nuestra formación profesional, por ende a la acertada dirección y oportuno asesoramiento del Lic. Patricio Revelo, expresamos nuestros sinceros agradecimientos y eterna gratitud por sus especiales deferencias.

En especial al Lic. Freddy Travez Director de la Escuela Fiscal Mixta “Juan Manuel Lasso”, por habernos permitido desarrollar este trabajo en beneficio de la niñez.

JENNY y JAVIER

DEDICATORIA

El presente trabajo fruto de la dedicación y perseverancia va dedicado a Dios por darme la oportunidad de concluir esta importante etapa de mi vida, con mucho amor, respeto y lealtad a mi padre Fernando Trujillo y a mi madre Gloria Acosta, por su ejemplo de constancia y superación, por brindarme su apoyo incondicional, impulsándome a entregar mi capacidad y cultivaron en mi un anhelo de superación profesional, a mis hermanos Ricardo, Luis y Johnny, que siempre estuvieron presentes con sus frases de apoyo y motivación ya que sin su ayuda nada de esto hubiera sido posible.

JENNY

DEDICATORIA

Con toda la humildad de mi ser, dedico el presente trabajo a “Dios”, él que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado, a mis padres Angelito y Rosita, que con su presencia han dejado que mi corazón brille para verlos cerca de mí.

Es importante también destacar el apoyo de mi esposa Geoconda, por estos años de estudio que ha estado a mi lado; por sus palabras de aliento y por su amor. A mis hijas Jamileth y Crisbel ellas que forman mi mayor orgullo, porque mis éxitos y fracasos, son compartidos y mis alegrías y tristezas también son suyas.

A mis hermanos que siempre juntos hemos permanecido incondicionalmente durante toda la vida, a todos mil gracias.

JAVIER



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.

Autores: Jenny Trujillo.

Javier Lasluisa.

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor conocimiento en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social, en la Cultura Física cumple a la perfección con uno de los puntos más importantes, desarrollando capacidades y habilidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyendo al desarrollo del cuerpo, a través del juego.

Por lo tanto la guía de actividades lúdicas es un instrumento indispensable para la formación integral de la población infantil.

La presente investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Juan Manuel Lasso”, en la Provincia de Cotopaxi, donde se detectó una serie de falencias físicas, que afectan a los niños y niñas 2° y 3° año de Educación Básica.

La investigación es de carácter descriptivo y de campo, cuyas técnicas utilizadas fueron la encuesta y la ficha observación, que permitieron obtener datos necesarios para realizar el análisis del problema, mediante esta propuesta se logró desarrollar capacidades y habilidades motrices básicas como, la coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, equilibrio, etc. Mejorando el proceso educativo en la Cultura Física.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

“DESIGN OF A GUIDEBOOK WITH RECREATIONAL ACTIVITIES TO DEVELOP SECOND AND THIRD GRADERS’ MOTOR FUNCTIONS AT “JUAN MANUEL LASSO” ELEMENTARY SCHOOL IN TANICUCHÍ PARISH, LATACUNGA CANTON, COTOPAXI PROVINCE, SCHOOL YEAR 2012 – 2013”.

AUTHORS: Jenny Trujillo.

Javier Lasluisa.

ABSTRACT

Recreational activities are the main child’s occupation, as well as a very important role because through it can be stimulated and acquired a better development in different areas such as psychomotor, cognitive, and social-emotional. In the area of Physical Education the ludic or recreational activities fulfill this particular requirement perfectly. It means the development of children’s’ motor functions such as walking, running, jumping, throwing, flexing and extending their arms and legs and this way it contributes to the development of the human body through play.

Therefore, the guidebook with recreational activities is an indispensable tool for the children and their integral education.

This study was made at “Juan Manuel Lasso” elementary school located in Cotopaxi

Province where a series of physical deficiencies which affect to the second and third graders.

This study is descriptive – experimental and the techniques used were the survey and the observation sheet which let get required data for its analysis.

With this proposal, basic motor functions such as coordination, flexibility, speed, endurance, strength, balance, etc., were developed especially in improving the educational process in the Physical Education.

AVAL DE ABSTRACT

Yo, Patricia Marcela Chacón Porras con C.I. 050221119-6, en calidad de Docente de lengua extranjera, especialidad Inglés de la Universidad Técnica de Cotopaxi” de la ciudad de Latacunga.

CERTIFICO:

Que la traducción al inglés del resumen de trabajo presentado por Jenny Alicia Trujillo Acosta con C.I. 050316428-7 y Nelson Javier Lasluisa Caña con C.I. 050220484-5 del tema de tesis titulado:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2° Y 3° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” EN LA PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”, cumple con todas las normas gramaticales que hacen a dicho documento comprensible y acorde con el mensaje que se transmite desde su texto original en español.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad, los interesados pueden hacer uso del presente certificado como mejor convenga dentro de los parámetros legales.

Atentamente:

Lic. Patricia Marcela Chacón Porras

DOCENTE INGLÉS UTC

CI. 0502211196

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son elementos claves en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual y motriz, como con aquellos relacionados con la Educación Física.

El presente proceso investigativo se realiza en la Escuela de Educación Básica “Juan Manuel Lasso”, ubicada en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Tanicuchi. El estudio está enfocado en el desarrollo de capacidades y habilidades motrices de los niños y niñas de 2° y 3° año de Educación Básica, debido a que se observa el alto índice de niños y niñas con descoordinación, falta de flexibilidad, equilibrio, velocidad, etc.; motivo por el cual se desata un sin número de problemas viéndose afectada la parte motriz y con ello el aprendizaje de la Cultura Física.

Como este trabajo investigativo es el primero en desarrollarse dentro de la Institución Educativa, es de gran novedad científica y de actualidad, por cuanto ayuda al proceso de enseñanza- aprendizaje de la Cultura Física, como material de apoyo para incentivar a la práctica física. Considerando que en la etapa escolar existe una gran interdependencia en el desarrollo motor afectivo e intelectual, además se fundamenta que el juego es una herramienta para estimular las capacidades y habilidades motoras desempeñando un papel esencial en el desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

Esta propuesta es de gran utilidad práctica debido a que se aplicarán métodos, técnicas, estrategias motivacionales que contribuyen a la enseñanza de capacidades y habilidades motrices en los niños de la institución, con la finalidad de obtener mejores resultados pedagógicos, la investigación beneficia directamente a la institución, a los niños y niñas de segundo y tercer año de Educación Básica, así como también a la comunidad en general, a favor del desarrollo de la educación.

Los objetivos alcanzados fueron:

- El desarrollo de capacidades y habilidades motrices a temprana edad, mediante la realización de las actividades lúdicas.
- Mejorar la interrelación entre alumno y maestro, aportando notablemente a la enseñanza de la Cultura Física.

Para realizar el análisis crítico se hizo necesario plantear preguntas directrices que orientan al desarrollo de la investigación:

- 1.- ¿Cuáles serán los contenidos teóricos y conceptuales que posibilitarán la elaboración de una guía de actividades lúdicas?
- 2.- ¿Qué factores permitirán diagnosticar la situación actual de la actividad lúdica en los niños y niñas de 2º Y 3º año de Educación Básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso”?
- 3.- ¿Qué instrumento metodológico permitirá erradicar la ausencia de capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de 2º Y 3º año de Educación Básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso”?

El contenido del trabajo de investigación está distribuido en tres capítulos:

El primer capítulo está basado en la información recopilada mediante bibliografía, la cual contiene aspectos relevantes sobre el objeto de estudio, que son de mucha importancia para el trabajo investigativo como por ejemplo las capacidades y habilidades motrices y su importancia en la población infantil.

En el segundo capítulo tenemos aspectos generales que describen a la institución educativa en la cual se desarrolla el trabajo de investigación, con la utilización de las técnicas como: las encuestas realizadas a los docentes y fichas de observación aplicadas a los niños y niñas que sirvieron de indicadores referenciales para la realización del proceso investigativo.

En el tercer capítulo tenemos la propuesta como alternativa de solución al problema, que se pudo constatar con la evaluación que se realizó en el transcurso del análisis con los niños y niñas del segundo y tercer año de Educación Básica de la presente Institución Educativa. Los cuales será un aporte para la institución, así como para los niños y niñas ya que se ha aportado con la elaboración de una Guía de Actividades Lúdicas las cuales nos ayudan a desarrollar capacidades y habilidades motrices mediante las actividades lúdicas.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO

Portada.....	i
Autoría.....	ii
Aval del director de tesis.....	iii
Aval del tribunal de tesis.....	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Resumen	vii
Abstract.....	ix
Aval de abstract.....	x
Introducción	xi
Índice de contenidos	xiv
Índice de figuras, gráficos y cuadros	xvii

CAPÍTULO I

1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Antecedentes Investigativos	1
1.2 Fundamentación teórica	4
1.3 Marco teórico	5
1.4 Educación.....	5
1.4.1 Concepto	6
1.4.2 Importancia	7
1.4.3 Objetivos de la Educación.....	8
1.5 Educación Física	8
1.5.1 Historia	8
1.5.2 Concepto	9
1.5.3 Objetivos de la Educación Física	10
1.5.4 Educación Física y Salud	11
1.6 Recreación.....	12
1.6.1 Tipos de recreación	14

1.6.2	Aspectos de la recreación.....	15
1.7	Actividades lúdicas	16
1.7.1	Importancia de las actividades lúdicas.....	17
1.7.2	Beneficios de las actividades lúdicas	19
1.7.3	Caracterización de las actividades lúdicas	19
1.8	Capacidades y habilidades motrices.....	20
1.8.1	Capacidades motrices	21
1.8.2	Clasificación.....	22
1.9	Habilidades motrices.....	23
1.9.1	Evolución de las habilidades motrices	24
1.9.2	Importancia de las habilidades motrices en el niño	25
1.9.3	Clasificación	25
1.9.4	Características	26
1.10	Guía didáctica.....	27
1.10.1	Funciones de la Guía Didáctica.....	28
1.10.2	Estructura de la Guía Didáctica.....	29

CAPÍTULO II

2.1 REPRESENTACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

2.1.1	Reseña histórica de la institución.	30
2.1.2	Misión	32
2.1.3	Visión	32
2.1.4	Metas	32
2.2	Diseño metodológico.	33
2.3	Tipos de investigación.....	33
2.3.1	Investigación aplicada	33
2.3.2	Investigación descriptiva.....	33
2.4	Metodología	34
2.5	Unidad de estudio.....	34
2.6	Métodos y Técnicas	34
2.6.1	Método teórico	35

2.6.2	Método analítico.....	35
2.6.3	Método inductivo	35
2.6.4	Método deductivo.....	35
2.6.5	Método descriptivo.....	36
2.6.6	Método estadístico	36
2.7	Técnicas de investigación	36
2.7.1	Observación directa.....	36
2.7.2	Ficha de observación.....	36
2.7.3	Encuesta	37
2.8	Análisis de resultados de la encuesta al director.....	38
2.9	Análisis de resultados de la encuesta a los docentes.....	39
2.10	Análisis de resultados de las fichas de observación aplicadas a los niños.....	49
	CONCLUSIONES	57
	RECOMENDACIONES	58

CAPÍTULO III

3.1 APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.2	Diseño de la propuesta.....	59
3.3	Datos informativos	59
3.4	Justificación	60
3.5	Objetivos	61
3.5.1	Objetivo general	61
3.5.2	Objetivos específicos	61
3.6	Descripción de la propuesta	61
3.7	Introducción	64
3.8	Descripción de las actividades	65
3.9	Resultados generales	110
	BIBLIOGRAFÍA.....	113

ÍNDICE DE CUADROS, FIGURAS Y GRÁFICOS CUADROS DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES

Cuadro N° 1	
Guía de Actividades Lúdicas	39
Cuadro N° 2	
Desarrollo de capacidades y habilidades motrices	40
Cuadro N° 3	
Actividades lúdicas en el inter aprendizaje	41
Cuadro N° 4	
Fortalecimiento de las actividades lúdicas	42
Cuadro N° 5	
Beneficios de las actividades lúdicas	43
Cuadro N° 6	
Utilización de las actividades lúdicas	44
Cuadro N° 7	
Actividades deportivas	45
Cuadro N° 8	
Falta de interés de los niños en aprender	46
Cuadro N° 9	
Guías de Actividades Lúdicas en la institución	47
Cuadro N° 10	
Utilización de la Guía de Actividades Lúdicas	48

CUADROS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

Cuadro N° 1

Camina y corre49

Cuadro N° 2

Diferentes formas de saltar.....50

Cuadro N° 3

Diversas formas de lanzamientos51

Cuadro N° 4

Acciones de empujar y traccionar52

Cuadro N° 5

Utilización de diferentes materiales53

Cuadro N° 6

Conducción de implementos54

Cuadro N° 7

Ejercicios para diferentes partes de cuerpo.....55

Cuadro N° 8

Diferentes formas de equilibrio.....56

GRÁFICOS DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES

Gráfico N° 1	
Guía de Actividades Lúdicas	39
Gráfico N° 2	
Desarrollo de capacidades y habilidades motrices	40
Gráfico N° 3	
Actividades lúdicas en el inter aprendizaje	41
Gráfico N° 4	
Fortalecimiento de las actividades lúdicas	42
Gráfico N° 5	
Beneficios de las actividades lúdicas	43
Gráfico N° 6	
Utilización de las actividades lúdicas	44
Gráfico N° 7	
Actividades deportivas	45
Gráfico N° 8	
Falta de interés de los niños en aprender	46
Gráfico N° 9	
Guías de Actividades Lúdicas en la institución	47
Gráfico N° 10	
Utilización de la Guía de Actividades Lúdicas	48

GRÁFICOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

Gráfico N° 1	
Camina y corre	49
Gráfico N° 2	
Diferentes formas de saltar.....	50
Gráfico N° 3	
Diversas formas de lanzamientos.....	51
Gráfico N° 4	
Acciones de empujar y traccionar	52
Gráfico N° 5	
Utilización de diferentes materiales	53
Gráfico N° 6	
Conducción de implementos	54
Gráfico N° 7	
Ejercicios para diferentes partes de cuerpo.....	55
Gráfico N° 8	
Diferentes formas de equilibrio.....	56

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1.ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La actividad lúdica es un método de enseñanza muy antiguo, ya que fue utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en niños y jóvenes que aprendían la forma de cazar, pescar entre otras actividades que se transmitían de generación en generación, de esta manera los niños se preparaban en la vida cotidiana.

La palabra lúdica proviene del Latín que significa (juego), se refiere a la capacidad del ser humano de expresar sentir, comunicarse, reír, gozar, disfrutar, etc. Es una fuente emociones.

La renovación pedagógica de la Cultura Física surge en Europa a finales del siglo XIX, con importantes cambios en la concepción educativa, implantando programas curriculares, guías donde el principal factor son las actividades lúdicas con el fin de aportar al Sistema Educativo con nuevas formas y técnicas para la docencia, con este programa logro el mejoramiento de capacidades, habilidades motrices y cognitivas teniendo como base las actividades lúdicas, una vez que este programa fue implantado en el continente Europeo dentro del proceso educativo, surgió la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo mediante el juego entre actividad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de su aplicación surgieron cambios positivos en el desarrollo

integral de niños y niñas de la etapa escolar, estimulando las áreas cognitivas motrices y de comportamiento social.

En Sud América y particular en Venezuela se dio la primera fase del cambio de la educación Básica y la Cultura Física integrando estos dos aspectos mediante el Ministerio de Educación y Deporte en el año 2005 dirigiendo la planificación curricular en la etapa pre-escolar y escolar teniendo como centro el ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive, posteriormente se extendió en algunos países de América como: México, Argentina y Cuba.

Donde se desarrollaron trabajos similares, basados en los antecedentes, de diversas investigaciones sobre las actividades lúdicas, afirmando que en la educación infantil, es donde se desarrolla el cuerpo y los principales movimientos naturales que son vías para entrar en contacto con la realidad, mejorando notablemente las acciones y funciones corporales del niño mediante la práctica pedagógica de la Cultura Física.

El Ecuador manejo hasta el 2008 varios programas de desarrollo infantil con la finalidad de estimular el desarrollo motriz y cognitivo en etapas tempranas, con programas como Operación Rescate Infantil (ORI), logrando incluir el juego como medio de distracción e integración despertando los movimientos naturales básicos de esta edad.

Lamentablemente concluyeron estos programas que aportaban notablemente al desarrollo adecuado tanto en la parte cognitiva como motriz, en especial en los sectores rurales ya que son más vulnerables recayendo esta responsabilidad en los maestros de la Cultura Física y Educación Básica, en la provincia de Cotopaxi los niños y niñas de 2º y 3º año de Educación Básica de la Escuela “Juan Manuel Lasso”, presentan algunas deficiencias en sus capacidades y habilidades motrices ya que no existen las condiciones que le den a los alumnos la posibilidad de

desarrollar estas destrezas, es decir de vivir experiencias que le permitan adquirir nuevas conductas o modificar las existentes.

Por lo que se propone un programa para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices básicas, desatándose dificultades que demanda urgente solución, para cubrir falencias dentro del sistema educativo, específicamente de la Cultura Física.

En la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Física, Deportes y Recreación se ha elaborado el trabajo investigativo con el siguiente tema:

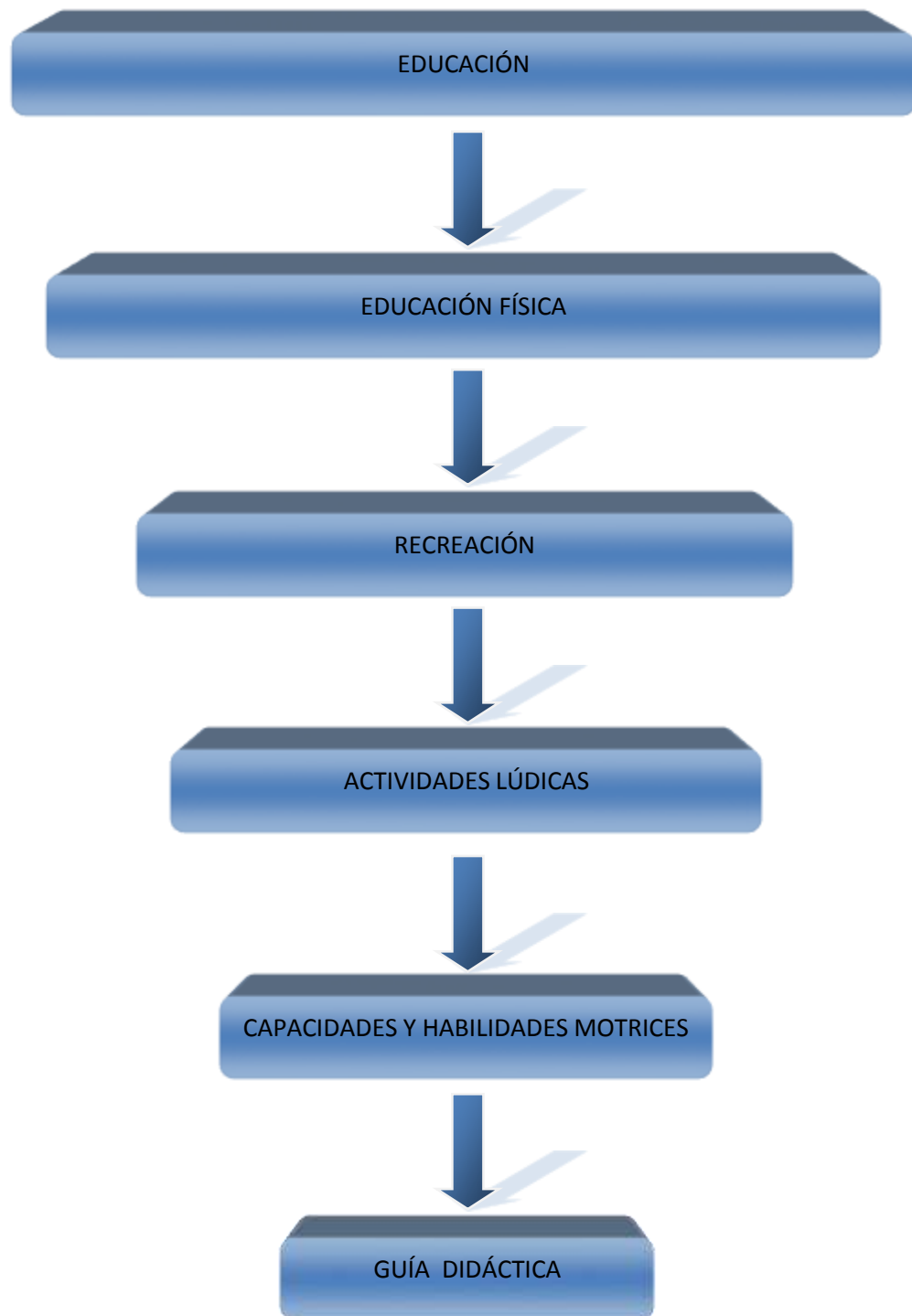
“GUÍA DE JUEGOS RECREATIVOS, LÚDICOS, TRADICIONALES, PARADÓJICOS” por: Tumbaco Yagual Juan Javier en 1998.

Así también en el caso de la Universidad Técnica de Cotopaxi se han elaborado guías, de las cuales se tomó en cuenta una de ellas que refiere al siguiente tema:

“Diseño de una “GUÍA DIDÁCTICA QUE PERMITA EMPLEAR LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FORTALECER EL AUTOESTIMA DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “D” DE LA ESCUELA, “CLUB ROTARIO”, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011”. Elaborada por Vargas Tocte María Norma. Que en cierta parte fueron un aporte como referencia para la elaboración de nuestra guía.

Todos estos trabajos siempre van relacionados al beneficio y bienestar del niño en su etapa escolar por ende nuestro deseo de realizar una Guía de Actividades Lúdicas para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de segundo y tercer año de la Escuela “Juan Manuel Lasso”.

1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA



1.3. MARCO TEÓRICO

1.4. EDUCACIÓN.

TIANA, Alejandro, OSSEMBACH, Gabriela, SANZ, Florentino (2002), expresan “El conocimiento de la evolución que ha experimentado la educación a lo largo del tiempo constituye un elemento de indudable valor para la formación de los profesionales que han de desarrollar su tarea en los sistemas educativos actuales. Como se ha repetido muchas veces, el estudio de la historia de la educación cumple, al menos, una doble función en su proceso formativo” (Pág. 12).

La Educación ha tenido lugar en la mayoría de las comunidades desde las épocas más tempranas. Cada generación ha tratado de transmitir sus valores culturales y sociales, las tradiciones, la moral, la religión, los conocimientos y las habilidades para la próxima generación. La historia de los planes de estudio de este tipo de educación refleja la historia de la humanidad en sí, la historia de los conocimientos, creencias, habilidades y las culturas de la humanidad.

En las sociedades poco alfabetizadas, la educación se logró por vía oral y mediante la observación y la imitación. El joven aprendía de mano de sus padres y familiares.

Como las costumbres y el conocimiento de las civilizaciones antiguas poco a poco se hacían más complejas, muchos conocimientos se aprendían de las personas con experiencia en el trabajo, en la ganadería, la agricultura, la preparación y conservación de los alimentos, la construcción, trabajo de metales, construcción de barcos, la toma de las armas y las defensas, las habilidades militares, y muchas otras ocupaciones más.

Con el desarrollo de la escritura, fue por fin posible la redacción de relatos, poesía, conocimientos, creencias y costumbres que se van a grabar y transmitir con mayor precisión que los datos aprendidos de oído y de esta forma permanecer accesible a las futuras generaciones. En muchas sociedades, la propagación de la

alfabetización se realizó de forma lenta; la tradición oral y el analfabetismo siguieron siendo predominantes durante gran parte de la población durante siglos e incluso milenios.

La alfabetización en las sociedades preindustriales se asoció con la administración civil, el derecho, el comercio y la religión. La educación formal en materia de alfabetización sólo estaba disponible para una pequeña parte de la población, ya sea en instituciones religiosas o para los ricos que podían permitirse el lujo de pagar sus tutores.

La educación universal de todos los niños en materia de alfabetización ha ido creciendo pero se trata de una cuestión reciente, no han aparecido en muchos países hasta después de 1850.

Hoy en día, la educación formal consta de instrucciones definidas, la enseñanza y la formación profesional de los propios docentes, la aplicación de la pedagogía y el desarrollo de los planes de estudio.

1.4.1. Concepto.

Para DEVAL, Juan (1990), “La educación es una acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social. Tiene por objetivo suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos e intelectuales y morales que exigen de él la sociedad política en su conjunto y el medio especial al que está particularmente destinado, la educación consiste en una socialización metódica de la generación joven” (Pág. 3)

Según JIMENEZ, Pedro (2005), “La educación constituye un proceso humanizador y civilizador por excelencia. Educar significa, además de ayudar al hombre a mejorar humana y socialmente, formar su carácter con la intención de hacer un mundo más civilizado” (Pág.21).

Los investigadores manifiestan que la educación es un factor fundamental e indispensable para que las nuevas generaciones puedan asimilar y aprender todos los conocimientos necesarios, las normas de conducta, los modos de ser, las formas como se ve el mundo, habilidades, actitudes, conocimientos y valores adquiridos, produciendo cambios de orden intelectual, social, emocional, en las personas. Con la finalidad de mejorar la calidad de vida del ser humano e integrarlo a la sociedad.

1.4.2. Importancia

La educación es de mucha importancia ya que desde el transcurso de los tiempos ha permitido que el ser humano se cultive intelectual y culturalmente transmitiendo conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar, permitiendo de esta manera el desarrollo de pueblos y naciones.

Según BURNER, Jerome (1987), la Educación es “Es influye en el desarrollo intelectual, tal como lo observamos en el niño en crecimiento. Lo primero que podemos decir es que no influye regularmente si no de forma intermitente, donde hay momentos de crecimiento rápido, seguidos de otros de consolidación” (Pág. 26)

La educación, es parte fundamental del desarrollo de la capacidad personal. En el mundo actual. Es frecuente que las relaciones entre personas estén llenas de cinismo y se vuelvan alarmantemente debilitadoras. La experiencia reiterada de fracasos en las relaciones personales conduce a la desesperanza y a la depresión”.

Los postulantes manifiestan que la educación es un factor muy importante ya que es un proceso mediante el cual se adquieren nuevos conocimientos para desenvolverse en la vida, contribuye a la formación de carácter, a promover el amor y la vinculación con el propio grupo social, a la adquisición de las habilidades sociales, las formas de cortesía y el trato con los demás que servirán de base para el desarrollo e integración plenamente en la sociedad que la rodea.

1.4.3. Objetivos:

Para un desarrollo integral del ser humano con un pensamiento inteligente y creativo listo para enfrentarse a esta sociedad cambiante, se reconoce la importancia de los siguientes objetivos:

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración de los niños en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Desarrollar la creatividad del individuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes permitiendo valorar los procesos personales de construcción individual del conocimiento conservando y utilizando los valores de la cultura que fortalecen la identidad nacional.

1.5. EDUCACIÓN FÍSICA.

1.5.1. Historia

Para BLÁSQUEZ, Domingo, (2006), manifiesta que:

La Educación Física, como materia educativa, no data más allá del siglo XVIII. Ciertamente todas las culturas han conocido unas prácticas

corporales propias. Desde el origen del hombre, el ejercicio físico ha ido evolucionando y ganando en organización y eficacia. Con el devenir de los tiempos, la actividad física ha ido tomando más y más importancia social, pero eso nos permite presumir que esas prácticas constituyera una educación física tal y como la entendemos hoy. (Pág. 8-10)

En los siglos XVII y XVIII, cuando algunos hombres insignes propusieron nuevas ideas sobre la vida, el cuerpo y la actividad física. Sus publicaciones y sus ensayos fueron contribuyendo a la consideración del efecto beneficioso del ejercicio físico como forma de favorecer la calidad de vida en los ciudadanos y su incorporación en el proceso educativo.

De la preocupación por el desarrollo de habilidades para la supervivencia, para adaptarse al entorno natural o para luchar contra los pueblos, tal y como había sucedido con anterioridad, se fue evolucionando hacia una progresiva necesidad de desarrollar capacidades físico-motrices como manera de favorecer la salud, combatir el sedentarismo, o utilizar el tiempo libre.

Todo ello sin olvidar que el perfeccionamiento constante de los movimientos relacionados con el mundo del trabajo, constituía una gran preocupación en vistas a la consecución de la máxima productividad.

Del siglo XVI al XVIII, los ejercicios violentos de la edad media se pasan a juegos más refinados donde la habilidad reemplaza a la fuerza. Así, algunas de las prácticas más habituales fueron: los juegos tradicionales populares, las danzas folklóricas, el circo, los juegos acrobáticos etc. Estas actividades, vistas desde hoy, serían el germen de la Educación Física actual.

1.5.2. Concepto

La Educación Física es una herramienta de vital importancia ya que por medio de ella el ser humano se desarrolla física e intelectualmente extendiendo las cualidades básicas del hombre conservando su salud ayudando a ajustar

pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior afrontándolas con una actitud positiva.

Para CASTENER, Mario (2006), “La educación física es una materia de aprendizajes fundamentales que estructuran la personalidad y que proporcionan principios básicos de acción y gestión de la motricidad humana utiliza de una manera sistemática las actividades físicas y la influencia de los agentes naturales, como medios específicos de aprendizaje. Bien entendido en el que no es el movimiento el que ocupa en lugar central sino la persona que mueve, que actúa o realiza la actividad física”. (Pág. 26).

Según ZAGALAZ, María (2001), La Educación Física “es una pedagogía de los conductas”, “educación del hombre centrada en el cuerpo o su movimiento, y a través de ellos en los demás aspectos de la personalidad...”. Su finalidad es la educación y el medio ampliado el movimiento, tratándose de una acción que se ejerce sobre los objetos y no sobre los contenidos” (Pág.13).

Para los postulantes la Educación Física son todas las actividades físicas en donde se enseña y se aprende por medio del movimiento, desarrollando capacidades, habilidades y destrezas psico-motrices. Nos ayuda con el crecimiento humano y nos da bienestar tanto físico como mental así como también el que se puede ver y el que podemos sentir, es un excelente tiempo en el que nos podemos distraer la mente y fortalecer el cuerpo.

1.5.3. Objetivos de la Educación Física

Para un correcto desarrollo psicomotriz de los niños en la escuela a edades tempranas, de debe crear un hábito sistemático, de la práctica de actividades físicas, en el alumno, para mejorar su calidad de movimiento, enmarcar al ejercicio en una acción saludable, con lo cual sea capaz de estructurar su percepción con los grados de discernimiento y complejidad acorde con su edad.

Para ello presentamos los siguientes objetivos:

Conocer y comprender los aspectos básicos del funcionamiento del propio cuerpo y de las consecuencias para salud individual y colectiva de los actos y decisiones personales, y valorar los beneficios que suponen los hábitos del ejercicio físico, de la higiene y de una alimentación equilibrada, así como el de llevar una vida sana.

Lograr una adecuada capacidad de adaptación psicomotriz y una correcta utilización de su cuerpo en situaciones cambiantes.

Conocer sus propias características y necesidades, así como la influencia que el medio ejerce sobre él y adquiriera hábitos que protejan su salud personal y la de los demás.

Adquirir conocimientos elementales y desarrolle actitudes de tolerancia, solidaridad y comprensión.

Desarrollar actitudes de cooperación y de convivencia democrática e internalice pautas de conducta que le permitan integrarse en los distintos grupos de la sociedad. Con estos objetivos podemos lograr una adaptación de los niños a la práctica de actividades deportivas y recreativas, que servirán de base para su desarrollo social e integral.

1.5.4. Educación Física y Salud

Uno de los principales propósitos generales de la Educación Física es lograr en aquellos que la practican el hábito, la adquisición de un estilo de vida activo y saludable.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), en la Carta de Ottawa (1986), considera los estilos de vida saludables como componentes importantes de intervención para promover la salud en el marco de la vida cotidiana, en los

centros de enseñanza, de trabajo y de recreo. Pretende que toda persona tenga cuidados consigo mismo y hacia los demás, la capacidad de tomar decisiones, de controlar su vida propia y asegurar que la sociedad ofrezca a todos la posibilidad de gozar de un buen estado de salud. Para impulsar la salud, la Educación Física tiene como propósitos fundamentales: ofrecer una base sólida para la práctica de la actividad física durante toda la vida, desarrollar y fomentar la salud y bienestar de los estudiantes, para ofrecer un espacio para el ocio y la convivencia social y ayudar a prevenir y reducir los problemas de salud que puedan producirse en el futuro

Rodríguez, Pedro (2006), expresa “La Educación Física tiene una influencia directa en la mayoría, circunstancia por la cual poseerá un papel representativo. Máxime cuando la practica de la actividad física es considerada una de las conductas más beneficiosas para ala salud en sentido global.” (Pág. 50).

Para los investigadores la Educación Física se encuentra estrechamente ligada a la salud ya que por medio de la práctica de actividades físicas se obtienen innumerables beneficios, con su constante práctica se reduce el índice de sedentarismo, sobre peso, estrés, enfermedades crónicas, entre las que destacan las cardiovasculares por representar una de las principales causas de muerte en el mundo el llevar una vida físicamente activa produce numerosos beneficios, tanto físicos como psicológicos, para la salud.

Indudablemente el ejercicio físico regular nos permite desde el punto de vista psicológico afrontar la vida con mayor optimismo y mejor disposición, a la vez que socialmente es un medio de integración en distintos grupos humanos.

1.6. RECREACIÓN

La recreación es una de las necesidades elementales de los seres humanos, abarca el juego en todas sus expresiones y actividades como la música y el teatro.

Se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida. Por eso, la recreación también es una actitud o estado de ánimo, que expresa la naturaleza misma del hombre para así sentirnos felices con nosotros mismos.

También se puede manifestar que son actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento.

Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y diversión.

Se da normalmente a través de la generación de espacios en los que los individuos pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias.

La noción básica de una situación de recreación es la de permitir a cada uno encontrar lo que más placer le genera, pudiendo por tanto sentirse cómodo y haciendo entonces lo mejor de la experiencia.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria y espontánea, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario, de acorde a su edad.

Los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas, en las cuales el individuo mediante la recreación experimenta nuevas formas de aprendizaje.

BRINNITZER, Mausi (2008), dice “Una recreación entendida como un tiempo de aprendizaje, de creatividad, de participación y cooperación seguramente quedará en nuestra memoria para ser transferida a múltiples situaciones de nuestra vida cotidiana.” (Pág.44-45).

ZIPEROVICH, Pablo, (1999), expresa “La recreación es el puente que libera, que fluye y escapa buscando el placer, quizás desplazando realidades que, por estructura y forma, conforman ciertos límites, que esperan alcanzar objetivos y que permiten ciertos resultados ¿Cuál es el límite del pensar?, ¿cuál es el límite de la función? La recreación tiene magia de invención, de cosa nueva y distinta, que aunque parta, de lo antes echo y conocido, siempre es rehecho por deleite, por diversión” (Pág.22).

Los postulantes manifiestan que la recreación es la actividad humana libremente asumida que transforma al individuo y al medio, al actualizar el potencial creativo, abarcando la totalidad de su expresión, una actitud positiva ante la vida, relacionando al hombre con su contexto histórico-social, aportando sus valores para enriquecerlos, en ayuda a mejorar una buena salud y calidad de vida en tanto fomenta el desarrollo del hombre.

Estos aspectos aportan a la resolución de la problemática de la identidad, en términos de necesidad, identificación y reconocimiento en el contexto social, desarrollando al sujeto en el marco de su libertad para elegir, que están atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente tales como comer, dormir, que produce crecimiento y desarrollo personal, donde muchas veces los sujetos nos encontramos con nuestras propias limitaciones, viviendo situaciones de desagradables.

1.6.1 Tipos de recreación

CHACÓN, Miriam, (2006), expresa “Dependiendo de la población a la que va dirigida y de la entidad encargada de organizar las actividades recreativas, así puede definirse el tipo de recreación de que se trate.” (Pág. 54)

Al respecto tenemos los siguientes:

Recreación industrial: Se refiere a las actividades recreativas desarrolladas para los empleados de determinada compañía o empresa.

Recreación comercial: Se refiere a la recreación desarrollada en parques de diversión o aventura. Este tipo de recreación tiene como fin producir ganancias.

Recreación terapéutica: Es el tipo de recreación desarrollada en centros hospitalarios, clínicas, acilos etc., para beneficio de sus pacientes o internos.

Recreación familiar: Se refiere a todas aquellas actividades que se realizan en el núcleo familiar durante las horas de esparcimiento.

Recreación comunitaria: Este tipo de recreación es el desarrollado en determinadas comunidades para beneficio de sus habitantes. Usualmente son actividades organizadas por los GAD de cada cantón.

Recreación escolar: Este tipo de recreación organizado a nivel escolar por el personal docente de determinada escuela o colegio para beneficio de sus estudiantes.

1.6.2. Aspectos de la recreación

Las actividades recreativas deben contener los siguientes aspectos:

1. Las actividades deben realizarse fuera del horario de trabajo: las actividades realizadas no deben estar relacionadas con productividad ni ganancias.
2. Las actividades recreativas contribuyen al bienestar emocional, social, físico y mental de las personas participantes.
3. Las actividades deben ser placenteras.
4. La recreación es enteramente voluntaria: las personas están en plena libertad para escoger participar o no en determinada actividad.

1.7. ACTIVIDADES LÚDICAS

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, fomentando el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Según JIMENEZ, Pedro (2002), “ La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, cultural y biológica” (Pág. 16).

Los tesisistas consideran a las actividades lúdicas como un instrumento indispensable para la educación del niño en todos sus ámbitos, ya que ayuda a la solución de problemas, desarrollar capacidades y habilidades motrices.

Mejorar la competencia motriz es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo, interrelacionándose con los demás

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros, Siendo uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses, aficiones y se encuentra vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales que se encuentran inmersos en su desarrollo escolar y posteriormente durante toda su vida cotidiana, hasta su feneser.

Podemos destacar una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

1.7.1 Importancia de la actividad lúdica

Las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno.

Asimismo, al asumir lo lúdico como actividad fundamental y ubicarlo como eje del currículo se proyecta su utilización en diferentes momentos y actividades del proceso educativo. De acuerdo con esto, se concibe un criterio de intencionalidad, por lo que se incluye en la planificación educativa, debiendo destacar el juego como una actividad didáctica, para lograr determinados objetivos del currículo, sin perder de vista, los intereses de los niños y niñas, sus potencialidades, propiciando su iniciativa y creatividad.

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan:

Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social.

En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible.

Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

Todo esto tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

1.7.2 Beneficios de las actividades lúdicas

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen, generando beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano, que en términos generales son:

- Favorece el bienestar
- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas
- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psico-motricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación

1.7.3 Caracterización de las actividades lúdicas

- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.

- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los niños y niñas.
- Evolucionan las potencialidades creativas de los niños y niñas.
- El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.
- El enfoque natural del niño y niña se muestrea por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el juego en situaciones cotidianas.

1.8. CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES

El caminar, correr, saltar y lanzar al igual que el trepar, nadar, son capacidades naturales que el hombre lleva realizando desde que se puso de pie definitivamente y convirtió el bipedismo en su modo de traslación. En la historia biológica del hombre éste fue conquistando sus actuales capacidades, las cuales le sirvieron como sistema de relación con el medio donde vivía; y es en esa interacción sistemática donde surge el descubrimiento del correr, saltar y lanzar como necesidad básica para la subsistencia, y que hoy con la llegada de la tecnología al servicio del hombre, surgen como necesidad biológica de movimiento, expresándose en el entrenamiento y en la competencia deportiva. En todas las épocas se ha realizado ejercicio físico para mejorar las capacidades corporales. Se pretendía ser más rápido, más fuerte y más resistente. Y para ello se entrenaban en las civilizaciones griega y romana, y posteriormente, en la edad media.

Las capacidades y habilidades físicas, son de mucha importancia para el desarrollo fisiológico que alcanza el ser humano a medida que se va enfrentado a la vida donde su organismo se va adaptando físicamente a las condiciones de desarrollo social, estas se van formando desde edades tempranas y se educan a través de la clase de educación física, las cuales preparan al individuo física y mentalmente para enfrentar los retos de la vida.

Saber usarlas, las convierten en una herramienta de gran importancia para el beneficio de la salud integral del individuo y de los que lo rodean. Las capacidades y habilidades representan un fundamento y una condición importante, no sólo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo intelectual y socio afectivo., ya no podemos analizarla únicamente desde el punto de vista biológico, sino que debemos asumir la repercusión que la misma posee sobre todas las dimensiones del ser humano.

1.8.1. Capacidades motrices

En la práctica de la Educación Física y el Deporte se desarrollan múltiples actividades, es por eso que podemos definir las capacidades motrices básicas como: los factores que determinan la condición física del individuo, que lo orientan hacia la realización de una determinada actividad física y posibilitan el aprendizaje y perfeccionamiento de acciones motrices mediante su entrenamiento.

DIÉGUEZ, Julio (2007), define las capacidades motrices como:

Los factores que determinan la condición física de un individuo y que le orientan o clasifican para la realización de una determinada actividad física y posibilitan mediante el entrenamiento que un sujeto desarrolle al máximo su potencial físico.

Las capacidades físicas son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades alcanzando su más alto grado de desarrollo, cuestionando la posibilidad de poner en práctica cualquier actividad físico-deportiva, y que en su conjunto determinan la aptitud física de un individuo” (Pág.53).

Según, RAMOS, Santiago, MELO, Luis, ALZATE, Diego (2007), “las capacidades físicas se encuentran presentes en el individuo durante toda su vida, pero su desarrollo depende fundamentalmente del proceso que cada una de estas

haya tenido en edades escolares, por eso es importante trabajarlas con cargas adecuadas y asimilables por el niño, sin afectar su normal crecimiento” (Pág. 70).

Para los postulantes las capacidades motrices es factor esencial que se localiza en el ser humano a lo largo de su vida, son las condiciones para el aprendizaje y perfeccionamiento de acciones motrices físico-deportivas.

También podemos decir que son las predisposiciones, posibilidades, características que son innatos en el individuo, susceptibles de medida y mejora, que permiten el movimiento y el tono postural necesarias para el desarrollo de las habilidades motrices que se necesitan en las técnicas deportivas.

Las cuales son el potencial funcional del deportista, que le permite enfrentar los requerimientos de duración, potencia y coordinación para conseguir sus objetivos en el deporte.

El desarrollo de las capacidades físicas ocupa un lugar muy importante en el desarrollo de la personalidad del ser humano, determinando la condición física del individuo. En efecto todo individuo requiere cierta eficiencia física con el fin de desarrollar sus tareas cotidianas, en el desarrollo de las capacidades físicas ocupa un lugar muy importante en la formación equilibrio psicológico estable para adaptarse a las condiciones del medio donde habita.

1.8.2. Clasificación

BLÁSQUEZ, Domingo (2006), “Clasifica a las capacidades físicas básicas, atendiendo a factores energéticos y sensomotrices. De acuerdo a lo expresado, se plantea lo siguiente.” (Pág. 119)

1.- Fuerza: Es la capacidad que los músculos poseen para vencer una oposición externa.

2.- Resistencia: Es la capacidad para mantener un esfuerzo físico durante un tiempo prolongando, existiendo dos tipos de resistencia aeróbica y anaeróbica.

3.- Velocidad: Es la acción de recorrer la mayor distancia en el menor tiempo posible dando rapidez de acción, velocidad de reacción; de contracción y de movimiento.

4.- Coordinación: Es la habilidad (del cuerpo o de una de sus partes) para desarrollar una secuencia ordenada, armónica y eficaz de un gesto o acción de terminada.

5.- Flexibilidad: Es la capacidad que tiene las articulaciones para facilitar la mayor amplitud posible de los movimientos corporales sin hacerse daño.

6.- Equilibrio: Es la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la fuerza de la gravedad.

1.9. HABILIDADES MOTRICES

Las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, éstas se caracterizan por su inespecificidad y por qué no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos o gesto formas que caracterizan las actividades regladas y estandarizadas.

Son esenciales para que una persona pueda desarrollar su vida sin dificultades, puesto que nos permite relacionarnos con los demás y con el medio que nos rodea. Son movimientos simples que hemos tenido que aprender y desarrollar desde pequeña medida que las hemos practicado las hemos ido perfeccionando hasta dominarlas e incluirlas en nuestro repertorio de movimientos.

Saber usar, las convierten en una herramienta de gran importancia para el beneficio de la salud del individuo y de los que lo rodean. Las habilidades representan un fundamento y una condición importante, no sólo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo intelectual y socio afectivo; ya no podemos analizarla únicamente desde el punto de vista biológico, sino que debemos asumir la repercusión que la misma posee sobre todas las dimensiones del ser humano.

BLÁZQUEZ, Domingo (2007), “Son los habilidades genéricas, consecuencia evolutiva de los esquemas motores: marchas, carreras, salto, lanzamientos, etc. Todo individuo aprende y practica una infinidad de tareas a lo largo de su vida. Esta enorme variedad de tareas motrices que cotidianamente realizamos se sustenta en la combinación de acciones básicas que se promueven y desarrolla en los primeros años de vida” (Pág. 24).

Los tesistas consideran que las habilidades motrices son comportamientos motores fundamentales que evolucionan a partir de los patrones elementales, movimientos y acciones motrices que surgen en la evolución humana, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria.

Las habilidades motrices básicas se apoyan para su desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo-motrices, evolucionando en ellas, son decisivas para el desarrollo de la necesidad humana, justifica nuestro interés por ellas y su presencia dentro de la educación física.

1.9.1. Evolución de las habilidades motrices.

Desde el momento del nacimiento, el desarrollo motor sigue una secuencia determinada. Los movimientos del recién nacido, provocados por el medio, son en gran medida reflejos e involuntarios. A medida que progresa el desarrollo y madura el sistema nervioso, el niño consigue control voluntario sobre su musculatura, y de este modo los movimientos reflejos pueden ser suprimidos o inhibidos. Los primeros intentos de movimiento voluntario son imprecisos y groseros.

Parecen producirse al azar y sin intención o finalidad, pero representan en realidad un movimiento crucial en la captación de la información. Con el tiempo el niño en desarrollo comienza a integrar estos movimientos imprecisos a su repertorio de habilidades siempre en expansión.

Estos movimientos se van tornando más complejos en la medida en que el niño aprende a combinar una serie de acciones individuales de su cuerpo en un acto coordinado o intencional, o patrón motor. Con la práctica y la experiencia estos patrones se tornan más perfectos, y el niño comienza a utilizarlos para realizar habilidades con el deporte. Luego el adolescente concentrará sus esfuerzos en lograr las habilidades necesarias para realizar algunas actividades específicas sobre una base recreativa o competitiva.

1.9.2. Importancia de las habilidades motrices en el niño

Las habilidades motrices tienen gran importancia a lo largo de la madurez o crecimiento del niño e incluso a lo largo de toda la vida, permite sobrevivir y relacionarse. Correr, saltar, lanzar, coger. Conforme pasa el tiempo el niño adquiere procesos, más completos como la coordinación controlar sus desplazamientos.

Durante esta etapa de los niños la intervención del adulto juega un papel importante, en este caso sería el maestro ya que él provocara en el niño a realizar movimientos nuevos y le propondrá problemas que deba resolver y así el niño haga ajustes en su conducta motriz y amplíe su repertorio; ya que a veces los niños tienden a apropiarse de algún movimiento y complazcan de repetirla muchas veces y llegan a limitarse a experimentar cosas nuevas. Cuando el niño comienza a relacionarse con diversos instrumentos tendrá como consecuencia un mejor control corporal en él, que destaquen diversas habilidades perceptivas y un mayor número de pautas motrices, apreciar sus relaciones en el espacio y que constituirán la base del pensamiento inteligente; aquí el niño cuando manipula aprecia su propia autonomía

1.9.3. Clasificación

CAPLLONCH, Marta (2005): expresa que “Dentro del análisis de la motricidad, diversos autores coinciden en considerar las habilidades motrices bajo una perspectiva concreta.” (Pág. 16)

1. Habilidades motrices básicas cuya característica primordial es la locomoción.
2. Habilidades motrices cuya característica principal es el manejo y el dominio del cuerpo en el espacio, sin una locomoción comparable.
3. Habilidades motrices que se singularizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.

1.9.4. Características

UREÑA, Nuria, UREÑA, Fernando, VELANDRINO, Antonio y ALARCON, Francisco, (2006), expresan: “El desarrollo de esta habilidad motriz requiere de un proceso de especialización de un lado (el que se supone dominante), lo que implica en sí mismo un desarrollo de la dominancia lateral (no en todos los casos la correcta)”. (Pág. 22).

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Ser comunes a todos los individuos.
- Haber permitido la supervivencia.
- Ser fundamento de aprendizajes motrices.

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno del esquema corporal.

1.10. GUÍA DIDÁCTICA.

La Guía Didáctica es un instrumento impreso de valiosa utilidad técnica para el estudiante, contiene la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos; actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo de la interrelación maestro alumno.

Siendo una respuesta a la necesidad de apoyo técnico requerido tomando en cuenta las características: cognitivas, físicas, motrices, psicológicas, afectivas, sociales, también se consideraron las etapas del desarrollo motor, los contenidos de aprendizaje y los fundamentos científicos del programa. Los propósitos y contenidos de aprendizaje están dosificados y secuenciados, respetando cada etapa de desarrollo.

CORRALES, María (2003), expresa que: “La Guía Didáctica ofrece información acerca del contenido y enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el que fue elaborado, presenta instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de habilidades y destrezas del educando” (Pág. 274).

Los postulantes manifiestan que la guía didáctica es un instrumento esencial para el desarrollo cognitivo y motriz en los niños y jóvenes ya que aporta con un contenido muy completo para la realización de diversas actividades facilitando la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente.

La mayoría de estas guías orientan a los alumnos a un aprendizaje independiente propio y nato de los mismos que permiten cultivar el saber propio y la curiosidad por aprender despertando el interés y fortaleciendo el ímpetu de cada uno de ellos.

1.10.1. Funciones de la Guía Didáctica.

Función motivadora:

- Despierta el interés por la práctica de la Educación Física y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Incita a la investigación y práctica de los contenidos propuestos para su mejor entendimiento.
- Motiva y acompaña al estudiante a través de una interacción.

Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los dicentes.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Mejora el entendimiento de las actividades auto-dirigidas.

Orientación.

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y guiar el trabajo del estudiante.
- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica al alumno su contenido, la forma física y metodológica.

Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad.

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.

- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

Autoevaluación del aprendizaje.

- Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su conocimiento.
- Se propone las siguientes sugerencias para trabajar con una guía didáctica.
- La interdisciplinariedad en el aula.
- Aprendizaje significativo.
- La organización de grupos y trabajo individual.
- La evaluación según sus agentes.
- Sugerencias de evaluación. Técnicas e instrumentos.

1.10.2. Estructura de la guía didáctica

La Guía Didáctica tiene los siguientes elementos:

1. Datos informativos.
2. Índice.
3. Introducción.
4. Objetivos generales.
5. Contenidos.
6. Orientaciones generales y específicas para el desarrollo de cada unidad.
7. Glosario.
8. Bibliografía.
9. Anexos

CAPITULO II

2.1. REPRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1.1. RESEÑA HISTORICA DE LA ESCUELA JUAN MANUEL LASSO

La Escuela Fiscal “Juan Manuel Lasso” por datos referenciales realizados a los pobladores más antiguos como son el Sr. Gerónimo Quinatoa, Arturo Moya, Miguel Toapanta y el Sr. Profesor Hugo Garzón puesto que no existe datos de creación en los archivos de la escuela, recabamos que la misma se crea en junio 24 del año 1927, con código ante la necesidad de la creciente población infantil de Rioblanco Bajo y los barrios aledaños como: Rioblanco Alto, Lasso, Santa Ana, Cajón Veracruz, La Ciénaga, El Vergel, Mancheno e incluso asistieron niños del sector del Chasqui, San Agustín de Callo.

Para la construcción de la escuela hubo muchos desacuerdos pero llegaron a una conclusión que se haga entre un lugar intermedio de Rioblanco Alto, Bajo y Santa Ana.

En primera instancia llevaba el nombre de Escuela Félix Valencia, los moradores manifiestan que la escuela debería llamarse Escuela Mixta Juan Manuel Lasso en agradecimiento al Coronel Juan Manuel ya que fue una persona relevante en el barrio por sus gestos caritativos y humanitarios ante la población, la antigua escuela era de construcción mixta de madera y adobe, levantada en un lote de terreno comprado al Sr. Benigno Granja, estas escrituras lo hacen a nombre del

Ministerio de Educación, pasa el tiempo y se construye la nueva edificación por el año 1936- 1937 en el lugar que actualmente funciona la institución.

De la construcción mixta anterior se hacen cargo los moradores del barrio pasando luego a construir en este sitio la casa barrial. Nuestra escuela en sus inicios fue pluridocente, pues laboraban apenas dos maestros, sin embargo fue la primera institución fiscal en la zona que abarcaba a los niños de los barrios a sus alrededores.

Las festividades de la escuela se festejan el 24 de junio de cada año en honor a su patrono el Coronel Juan Manuel Lasso, entre los maestros de aquellos años que más se los recuerda están el Sr. Roberto Reinoso y la señorita Carmelina Quevedo por su brillante trayectoria en el que hacer educativo. Posteriormente labora el señor Medardo Arroyo, al pasar el tiempo llega a trabajar el señor Hugo Garzón como director por el año 1956 y como auxiliares los siguientes maestros y maestras: Carlos Orbea, Carlos Vargas, Rosario Barba, Rosario Rojas, Teresa Montenegro, Margoth Rosas. El señor director Hugo Garzón se propone seguir ampliando la obra material que debe ser digno para la niñez, también en esa época se crea el jardín de infantes Galo Artiaga en agradecimiento del apoyo económico recibido por él quien en ese entonces se desempeñaba como prefecto de la provincia, al pasar el tiempo cambia el nombre por Avelina Lasso en honor a la madre del coronel Juan Manuel Lasso y en agradecimiento a la ayuda de la mencionada familia. El señor Hugo Garzón construye la escuela con la colaboración del ministerio de educación, concejo provincial y la comunidad, también construyo servicios sanitarios, canchas mixtas para la escuela y la comunidad, pasa el busto de Juan Manuel Lasso a los patios de la escuela ya que permanecía en los patios del barrio lleno de escombros, con ayuda de los moradores y maquinaria dejando una nueva imagen del barrio y la escuela.

Posteriormente los señores directores en turno han construido nuevas aulas para beneficio de la niñez, es así que debemos resaltar la gestión realizada por el actual director Lic. Freddy Travez en la gestión, consecución y construcción de un

bloque de cuatro aulas a través del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del cantón, las mismas que han contribuido enormemente a la comodidad de la comunidad educativa logrando mejorar la calidad de educación.

2.1.2. Misión

La Escuela “Juan Manuel Lasso” cuenta con niños y niñas con diferentes condiciones sociales, económicas; propias del sector rural, por ello es política de la institución formar al educando de acuerdo a los requerimientos que tiene que enfrentar ante los desafíos de sistema y de esta forma cumplir con el principio de educar para el Sumak- Kawsay.

2.1.3. Visión

Nuestra institución se propone reforzar su accionar para entregar una Educación Básica, que eleve el nivel de prestigio mediante un proceso educativo participativo, fomentando la democracia, basada en principios, práctica de valores, desarrollo de destrezas y capacidades cognitivas que faciliten la consulta, mediante investigación y la utilización de la tecnología y la toma de decisiones dentro de un marco de equidad y respeto mutuo. Permitiendo la formación de estudiantes con una sólida preparación, teórica practica y con potencialidad suficiente para desenvolverse dentro de la sociedad.

2.1.4. Metas:

- Tener docentes capacitados y actualizados permanente.
- Integrar a toda la comunidad educativa
- Tener una buena comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.
- Fomentar la práctica de valores.

2.2. DISEÑO METODOLÓGICO

En este proceso investigativo, se utilizará la investigación descriptiva, la cual permitirá la revisión de la literatura existente, la que nos permitirá la elaboración de fichas bibliográficas, internet, resúmenes. Por tal motivo, se determinó el siguiente diseño metodológico de investigación.

En base a esta definición se considera que esta investigación se la realizará en un ámbito cualitativo y se empleara la siguiente investigación.

2.3. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Investigación aplicada.

La investigación a utilizarse por los postulantes será de tipo aplicada por que ayudará a la búsqueda de alternativas aportando soluciones para el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de la Escuela “Juan Manuel Lasso”.

2.3.2. Investigación descriptiva.

Será de tipo descriptiva porque permitirá conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

Identificando las relaciones que existen entre dos o más variables sustentadas en la hipótesis combinada con ciertos criterios de clasificación servirá para ordenar, agrupar o sistematizar los objetos involucrados en el presente trabajo de investigativo, al igual que permitirá establecer cuáles son las dificultades y la magnitud de la condición física en la cual se hallan los problemas del desarrollo motriz en los sujetos objetos de estudio (niños), es decir solo busca describir la realidad.

2.4. METODOLOGÍA

Tomando en cuenta que la investigación a utilizar es no Experimental, se empezara con la observación de los procesos de enseñanza aprendizaje de la Cultura Física de la expresión corporal.

Las mismas que son parte fundamental de esta investigación. Una vez recopilada la información necesaria mediante la observación, se procederá a diseñar los objetivos dando inicio a la investigación.

2.5. UNIDAD DE ESTUDIO

La investigación propuesta se realizará mediante la utilización de técnicas con sus respectivos instrumentos para la recolección de la información mediante la aplicación de encuestas a las autoridades institucionales, profesores y la ficha de observación que se aplicara a los niños de la Escuela “Juan Manuel Lasso” de la Parroquia Tanicuchi del Cantón Latacunga.

Cabe mencionar, que por ser la población muy reducida se abarcará a todo el universo como campo de estudio, en tanto no se calculará el tamaño de la muestra.

PERSONAJES	POBLACIÓN	PORCENTAJE
Director	1	0,70%
Docentes	17	11,89%
Niños	125	87,41%
TOTAL	143	100

2.6. MÉTODOS Y TÉCNICAS.

Para el proceso de la investigación en la Escuela “Juan Manuel Lasso”, se utilizarán los métodos teóricos, empíricos y estadístico lo cual permitirá llevar el

proceso de investigación de una manera ordenada, lógica y científica, para lograr los objetivos planteados y finalizar en el proceso de tabulación.

2.6.1. Método teórico.

Estos métodos y técnicas ayudaran a fundamentar teóricamente la investigación utilizando material bibliográfico, hemerográfico, revistas, folletos. etc. Ayudando a la estructuración del primer capítulo de la tesis.

A continuación se presenta una descripción acerca de los métodos a aplicarse para el presente trabajo investigativo.

2.6.2. Método analítico.

Mediante procesos analíticos se buscará las causas y consecuencias de la no práctica de actividades deportivas y su incidencia en la formación integral y su repercusión en las actividades físicas.

2.6.3. Método inductivo

Este es un procedimiento mediante el cual parte de hechos singulares a proposiciones generales, durante la elaboración de la tesis los postulantes utilizaran este tipo de método con la información general de las categorías fundamentales propuestas en el proyecto tendrá resultados particulares y específicos de cada fundamentación teórica.

2.6.4. Método deductivo

La deducción es un procedimiento que se apoya en las aseveraciones y generalizaciones a partir de las cuales se realizan demostraciones e inferencias particulares, pues con la recopilación de información ayudara a la elaboración del programa de juegos lúdicos.

2.6.5. Método descriptivo

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

2.6.6. Método estadístico

Este tipo método nos ayudara a interpretar los resultados de la aplicación de encuestas, fichas de observación y la determinación de resultados en diagramas de pastel, barras, para en lo posterior poder establecer las conclusiones y recomendaciones.

2.7. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Con el afán de obtener datos seguros en la presente investigación los postulantes han creído necesario la utilización de las siguientes técnicas investigativas.

2.7.1. Observación directa.- Consiste en la inspección y estudio por medio de los sentidos de las características más sobresalientes del hecho o fenómeno por investigar.

Mediante esta modalidad se lograra el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices través del juego, por lo tanto se la utilizara para el estudio de los niños y niñas de la escuela que presenten estos problemas motrices, así como también para tener una visión clara acerca de la manera como se lleva el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Cultura Física.

2.7.2. Ficha de observación.- Es el instrumento de la observación directa y contendrá información la misma que permitirá llegar a cumplir los objetivos

planteados para el trabajo investigativo, la misma que será aplicados a los niños y niñas de la Institución Educativa.

2.7.3. Encuesta.- Es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, el cual está sujeto a preguntas abiertas y cerradas que sirven como instrumento para la valoración de la hipótesis, por ende nos servirá para desarrollar las posibles soluciones al problema planteado.

2.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA AL DIRECTOR DE LA “ESCUELA JUAN MANUEL LASO” DEL SECTOR RIOBLANCO BAJO.

PREGUNTAS	RESPUESTAS	
1. ¿La institución que usted dirige está encaminada al desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI NO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2. ¿Los maestros que usted dirige utilizan la actividad lúdica como recurso para fomentar las capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI NO	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Cree usted que se mejore la educación integral de los niños/as, con el desarrollo de capacidades y habilidades motrices a temprana edad?	Siempre A veces Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4. ¿Organiza usted eventos deportivos para desarrollar la motricidad en los niños/as de su institución?	SI NO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5. ¿En la institución se han elaborado Guías de Actividades Lúdicas para la formación integral de los niños/as?	SI NO	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
6. ¿Está de acuerdo con la elaboración de una Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices de los niños/as de su institución?	SI NO	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

FUENTE: Encuesta aplicada al Director de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la encuesta realizada al Director de la Escuela se demuestra que la Guía de Actividades Lúdicas será de gran aporte para fortalecer capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de la institución, debido a que en esta no se han elaborado hasta el momento dichas guías.

2.9. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA “ESCUELA JUAN MANUEL LASSO” DEL SECTOR RIOBLANCO BAJO.

1. ¿Conoce usted que es una Guía de Actividades Lúdicas?

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
CUADRO N° 1**

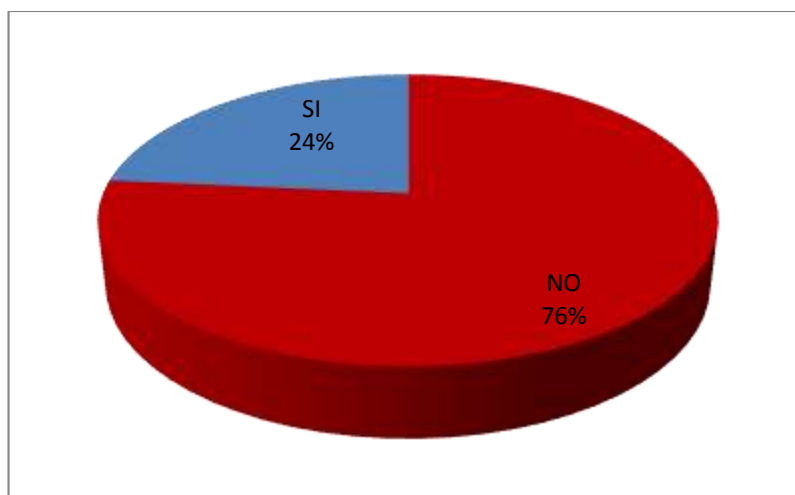
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	23.53%
NO	13	76.47 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En la pregunta número uno, 13 docentes que representan el 76,47%, manifiestan que no tienen conocimientos acerca de una Guía de Actividades Lúdicas, mientras que 4 docentes que representan el 23.53% manifiestan tener conocimiento. Por lo que se determina elaborar dicho material de apoyo en el proceso de inter - aprendizaje de la Cultura Física en la institución.

2. ¿Tiene conocimientos acerca del desarrollo de habilidades y capacidades motrices en los niños/as?

DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES

CUADRO N° 2

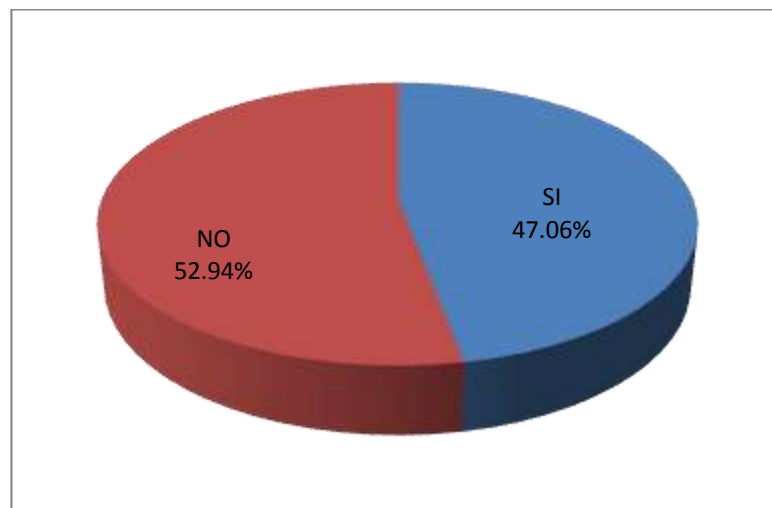
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	47.06 %
NO	9	52.94 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De las encuestas realizadas a los docentes de la institución, se obtiene como resultado que el 52.94% no tienen conocimientos sobre el desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas, mientras el 47.06% manifiesta su conocimiento del desarrollo motriz. Por lo que se hace muy necesaria la aplicación de actividades lúdicas para que inicie un cambio en el desarrollo motriz.

3. ¿Para usted las actividades lúdicas en el inter-aprendizaje son importantes?

IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

CUADRO N° 3

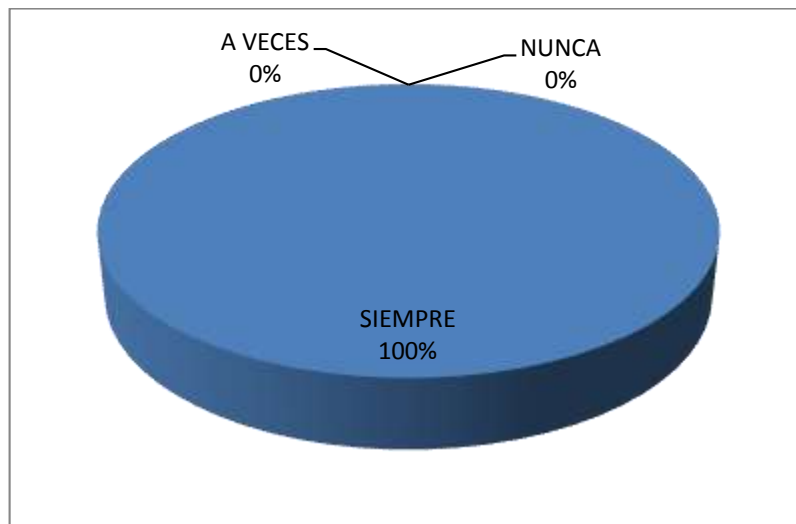
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	17	100 %
A VECES	0	0 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los docentes, manifiestan que las actividades lúdicas en el inter-aprendizaje siempre son de vital importancia para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas.

4. ¿Cree usted que a través de las actividades lúdicas se fortalece las capacidades y habilidades motrices en los niños/as?

**FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES Y
HABILIDADES MOTRICES**

CUADRO N° 4

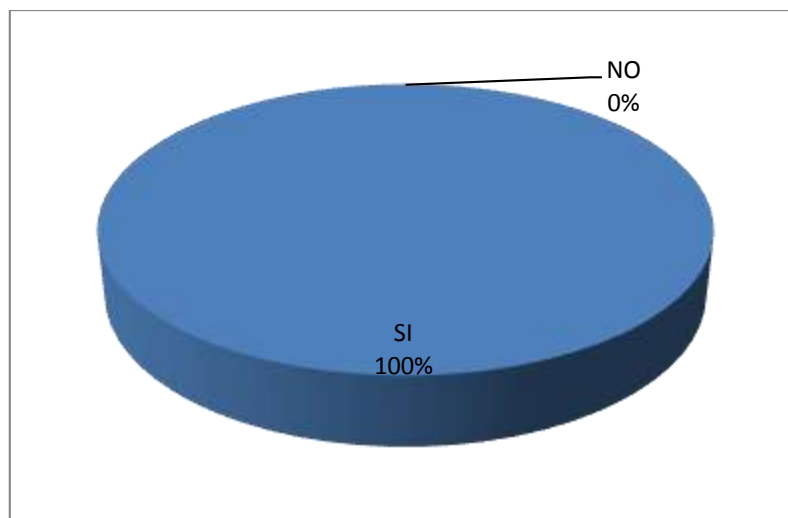
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N°4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados se obtiene como resultado que el 100% está de acuerdo que la práctica de las actividades lúdicas fortalecen las capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas, ya que es la manera adecuada de mantenerlos activos constantemente

5. ¿Para usted el desarrollar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene beneficios?

BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

CUADRO N° 5

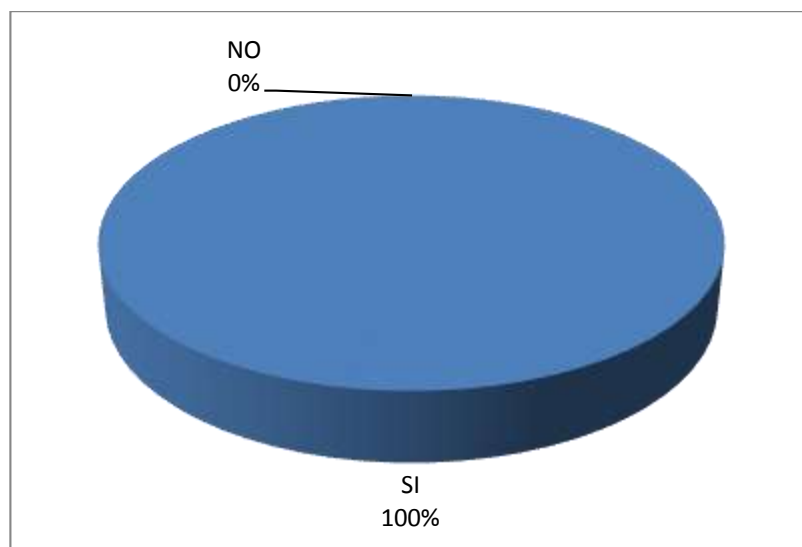
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El 100% de los docentes encuestados exponen que las actividades lúdicas tienen gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que brindan un sin número de beneficios a los niños y niñas, tanto físicos como cognitivos, por este motivo es elemental la elaboración de la guía.

6. ¿Para el proceso de enseñanza-aprendizaje utiliza las actividades lúdicas como recurso en sus jornadas clase?

UTILIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

CUADRO N° 6

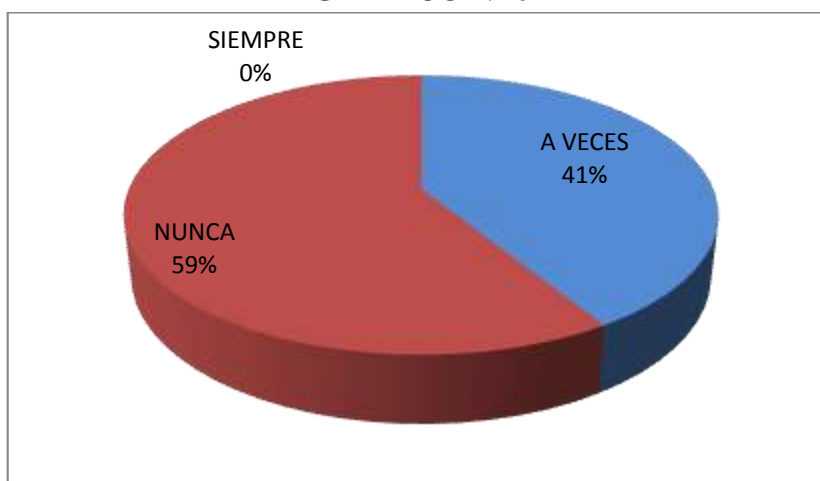
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0 %
A VECES	7	41.18 %
NUNCA	10	58.82 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De los resultados obtenidos se deduce que el 58.82% de los docentes nunca utilizan las actividades lúdicas en las jornadas de clase, en tanto que el 41.18% a veces utilizan este recurso en el proceso de enseñanza – aprendizaje, demostrando la poca importancia que tienen en las clases las actividades lúdicas. Motivo por el cual es necesario dar a conocer a los docentes los beneficios que tiene al utilizarlas en la jornada de clase.

7. ¿Organiza actividades deportivas para desarrollar habilidades y destrezas motrices en los niños/as en esta institución?

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

CUADRO N° 7

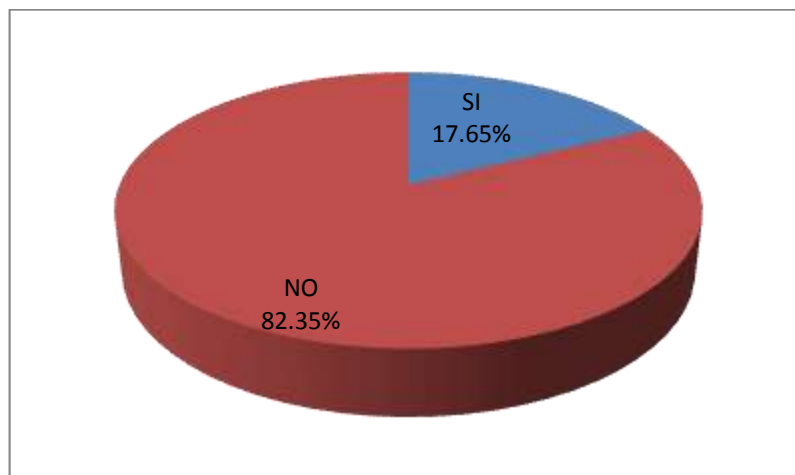
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	17.65 %
NO	14	82.35 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesisistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De las encuestas aplicadas a los docentes de la institución se obtiene como resultado el 82.35% no realizan actividades deportivas para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas, mientras tanto el 17.65% de los docentes si organizan eventos deportivos. Motivo suficiente para incentivar la práctica de la Cultura Física.

8. ¿Cree usted que la falta de interés de algunos niños/as en aprender se debe a que no existe una interrelación profesor - alumno mediante la lúdica?

INTER - RELACIÓN PROFESOR - ALUMNO

CUADRO N° 8

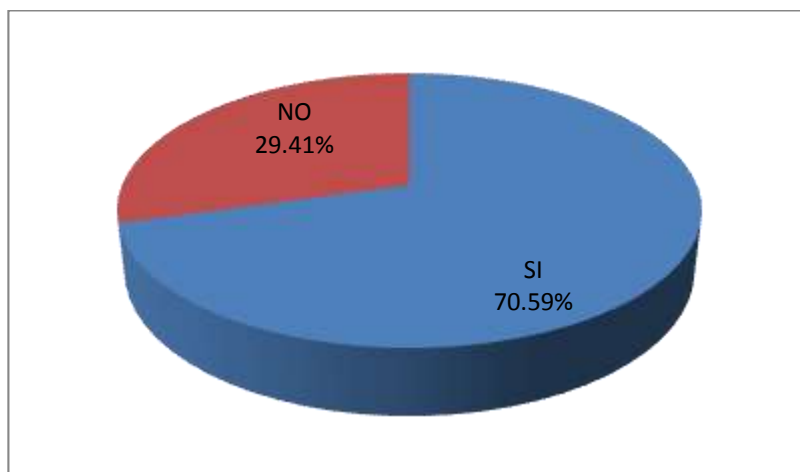
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	70.59 %
NO	5	29.41 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a la inter-relación maestro – alumno mediante la lúdica el 70.59% está de acuerdo que el principal problema de aprendizaje en los niños y niñas es la falta de comunicación, en tanto que el 29.41% manifiesta que las actividades lúdicas entre maestro alumno no es importante. Por esta razón las actividades lúdicas constituyen un pilar fundamental entre maestro – alumno.

9. ¿Conoce si en la institución se han realizado Guías de Actividades Lúdicas en beneficio del aprendizaje de los niños/as?

**GUÍAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS
EN LA INSTITUCIÓN**

CUADRO N° 9

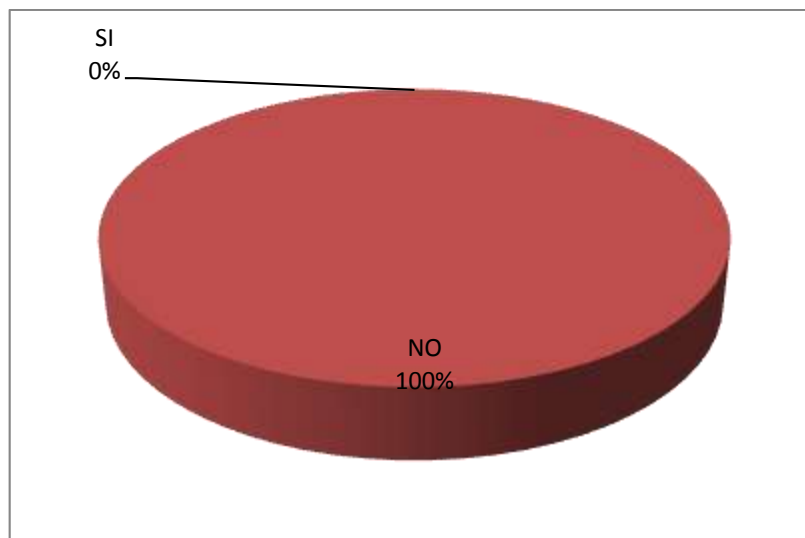
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0 %
NO	17	100 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De las encuestas aplicadas los docentes el 100% expone que la institución no se ha realizado Guías de Actividades Lúdicas para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas. Motivo por el cual es necesaria la elaboración de esta importante herramienta de trabajo en beneficio de la educación de la niñez.

10. ¿Estaría dispuesto/a, a utilizar la Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices propuesta por los postulantes en beneficio de los niños/as en esta institución?

APLICACIÓN DE LA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

CUADRO N° 10

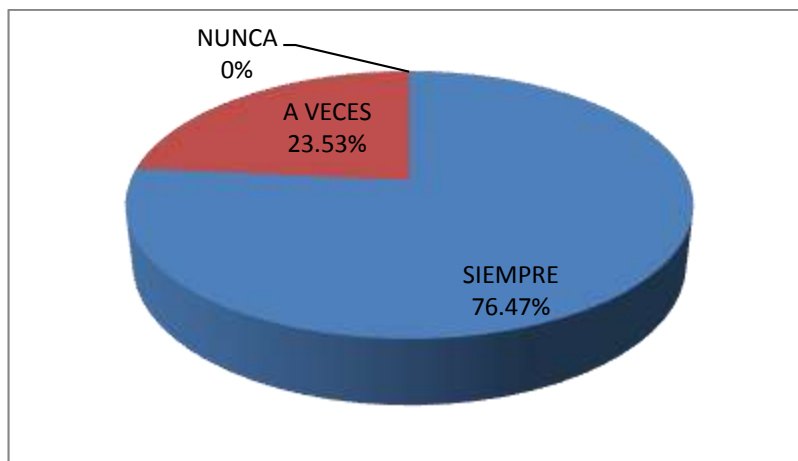
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	76.47 %
A VECES	4	23.53 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	17	100 %

FUENTE: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Juan Manuel Lasso

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: El 20 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a las encuestas realizadas se obtuvo como resultado el 76.47% de los docentes está de acuerdo en utilizar siempre la Guía de Actividades Lúdicas mientras tanto el 23.53% manifestó que lo va a utilizar a veces. Por lo tanto se hace necesario la aplicación adecuada este importante material de apoyo en beneficio de los niños y niñas de la institución.

2.10 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS/AS DE LA “ESCUELA JUAN MANUEL LASSO” DEL SECTOR RIOBLANCO BAJO.

1. Camina y corre a diferentes ritmos, velocidades, direcciones desde diversas posiciones.

CAMINA Y CORRE

CUADRO N° 1

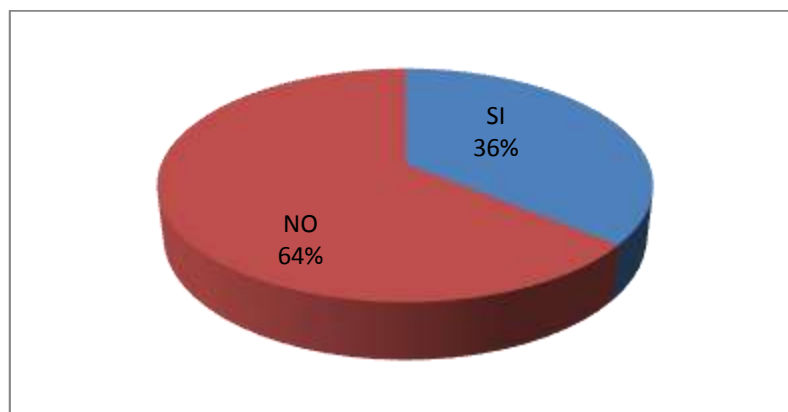
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	36 %
NO	80	64 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los testistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Después de analizar los resultados, se evidenció que el 64% presenta descoordinación al momento de caminar, correr y orientarse en diferentes posiciones, mientras que el 36% de los niños y niñas realizó de mejor manera. Esta evaluación nos permite valorar que es indispensable la aplicación de ejercicios de destrezas básicas.

2. Demuestra diferentes formas de saltar, imitando a animales.

FORMAS DE SALTAR

CUADRO N° 2

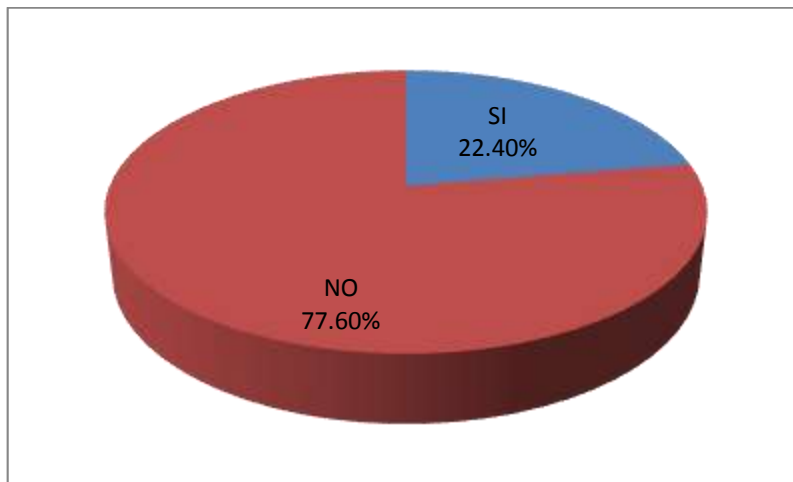
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	22.40 %
NO	97	77.60 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Efectuando el análisis de los resultados obtenidos de la ficha de observación se manifiesta que el 77.60% de los niños y niñas a temprana edad no están aptos para imitar los movimientos de los diferentes animales, en tanto que el 22.40% utilizará su cuerpo en la imitación de animales del entorno. Deduciendo claramente la falta de trabajo motriz mediante la utilización de juegos.

3. Demuestra diversas formas de lanzamientos, desde diferentes posiciones, a blancos fijos y móviles.

FORMAS DE LANZAMIENTOS

CUADRO N° 3

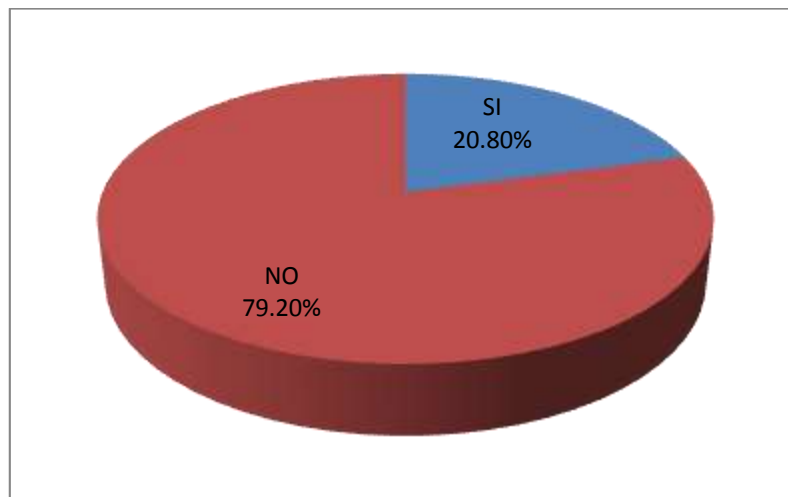
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	20.80 %
NO	99	79.20 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De acuerdo al trabajo investigativo el 79,20% de los niños y niñas no realizan lanzamientos con precisión a blancos fijos, peor aún móviles, mientras el 20.80% si demuestran diversas formas de lanzamientos. Por consiguiente es necesario trabajar diferentes formas de lanzamientos mediante los juegos.

4. Demuestra acciones de empujar y traccionar objetos y personas.

ACCIONES DE EMPUJAR Y TRACCIONAR

CUADRO N° 4

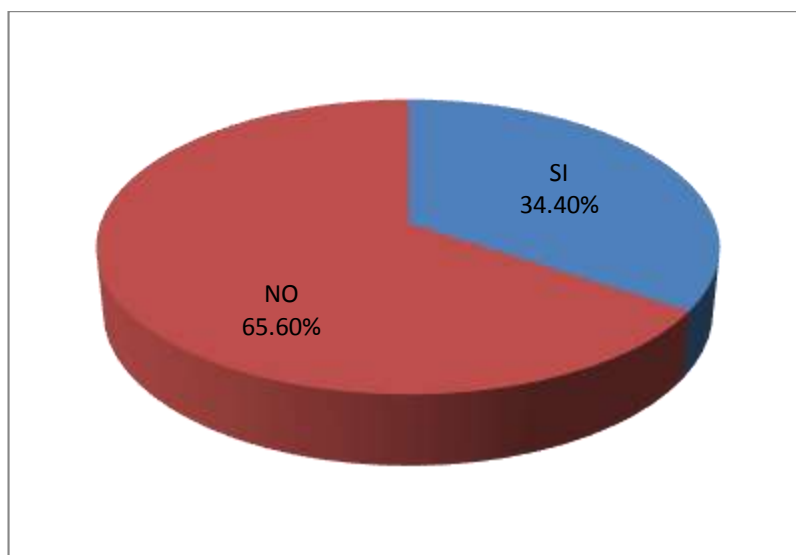
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	43	34.40 %
NO	82	65.60 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los testistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Del total de niños y niñas investigados, el 65.60% demuestra dificultad para traccionar y empujar objetos o personas, en tanto que el 34.40% realiza las acciones propuestas. En consecuencia se deduce que la propuesta será de gran aporte para el desarrollo motriz de los niños y niñas mediante juegos individuales y grupales.

5. Utiliza diferentes materiales como bastones, cuerdas, aros, etc., en la ejecución de ejercicios localizados a brazos, piernas y tronco.

MATERIALES UTILIZADOS

CUADRO N° 5

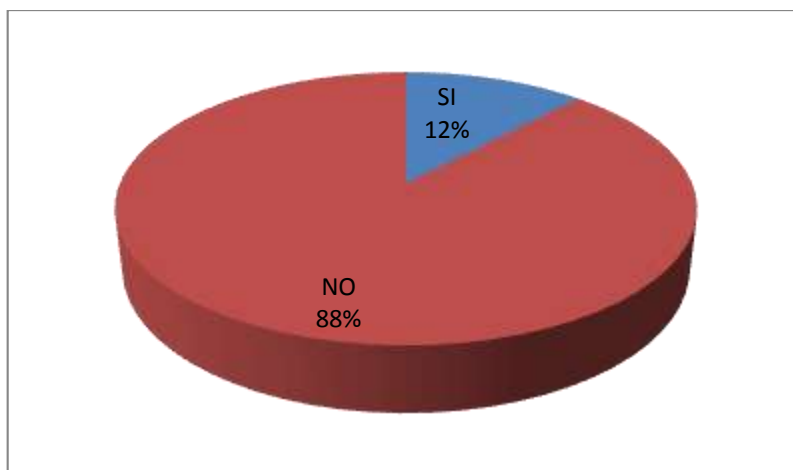
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	12.00 %
NO	110	88.00 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

De acuerdo al trabajo realizado en las niñas y niños, se evidencia que al utilizar materiales de apoyo para realizar diferentes actividades motrices, es donde más dificultad se ha encontrado dando el 88%, mientras que el 12% demuestra capacidad para realizar determinadas actividades. Por lo que se hace necesario trabajar con implementos deportivos para mejorar la enseñanza de la Cultura Física.

6. Demuestra destrezas en la conducción de implementos con las manos y los pies.

CONDUCCIÓN DE IMPLEMENTOS

CUADRO N° 6

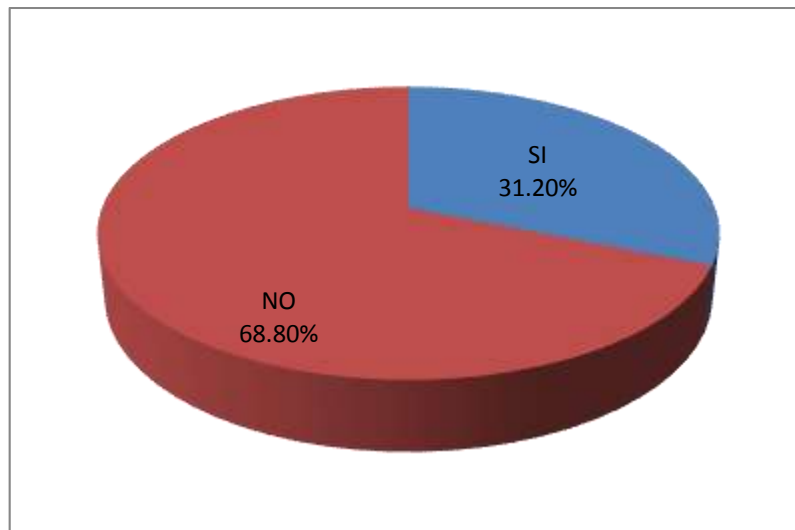
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	39	31.20 %
NO	86	68.80 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

En este análisis sobre la conducción de implementos con las manos y los pies los niños y niñas de su totalidad el 68.80% presentan gran dificultad, en tanto que el 31.20% si demuestra esta destreza. Por lo tanto es necesario crear y desarrollar habilidades y capacidades motrices propias de esta etapa mediante las actividades lúdicas.

7. Realiza ejercicios para las diferentes partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades superiores e inferiores.

DIFERENTES EJERCICIOS CORPORALES

CUADRO N° 7

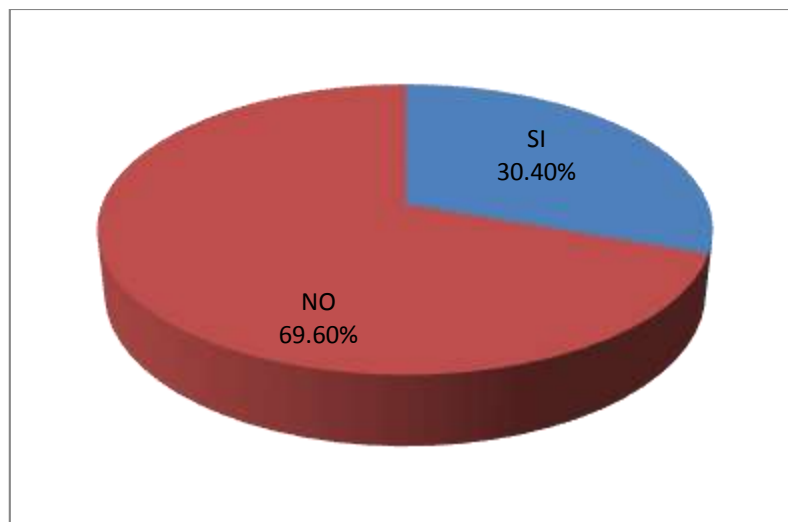
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	30.40 %
NO	87	69.60 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los testistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Según la observación del trabajo de evaluación realizado, se pudo apreciar que el 69.60% tiene dificultad para la coordinación y ejecución de ciertos ejercicios mediante la utilización de su propio cuerpo, en tanto que el 30.40% de la población si realiza ejercicios para las diferentes partes del cuerpo. Por ello la importancia de trabajar en el desarrollo motriz mediante la utilización de juegos.

8. Demuestra diferentes formas de equilibrio en diferentes espacios, aparatos y elementos del entorno.

FORMAS DE EQUILIBRIO

CUADRO N° 8

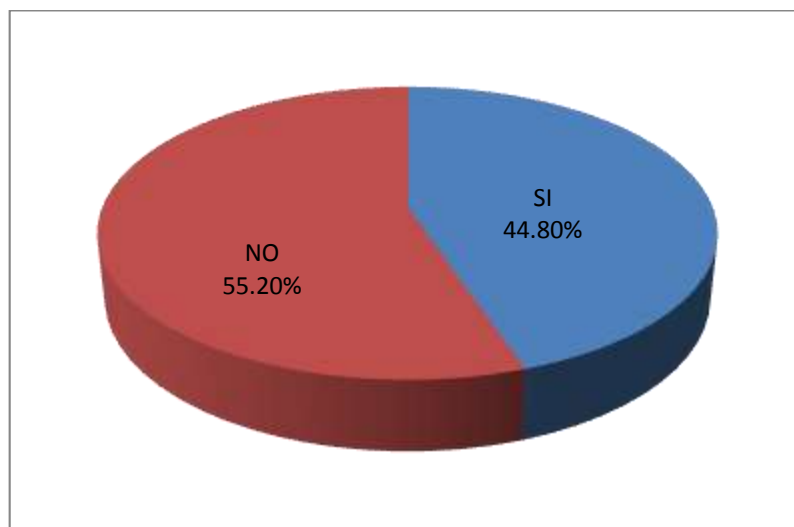
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	44.80 %
NO	69	55.20 %
TOTAL	125	100 %

FUENTE: Fichas de observación aplicada a los niños/as.

REALIZADO POR: Los tesistas

ELABORADA: Del 10 al 14 de diciembre de 2012

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Efectuando el análisis de los resultados, es donde menor dificultad presentan los niños y niñas de la institución de todos los ejercicios propuestos dando un resultado de 55.20% que no y el 44.80% que sí, pero los problemas son una constante. Lo que estimula a continuar afianzando el trabajo educativo mediante la lúdica.

CONCLUSIONES:

- En la Institución Educativa, los niños y niñas de 2° y 3° año de Educación Básicas, presentan una serie de falencias en las capacidades y habilidades motrices, viéndose afectada la práctica de la Cultura Física.
- Se pudo detectar la falta de interés de los niños y niñas en la práctica de actividades físicas debido a que no existe técnicas y métodos adecuados, que impiden al maestro llegar al niño para que se motive en la practica de actividad física acorde a su etapa de desarrollo.
- Los docentes de la Institución Educativa no utilizan las actividades lúdicas como medio para la interrelación docente- dicente en las jornadas clase, lo que ha desatado un sin numero de problemas motrices y cognitivos, impidiendo el desarrollo integral de niños y niñas.
- La Institución no cuenta con material bibliográfico de apoyo dirigido a los docentes, para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas por medio de actividades lúdicas.
- La elaboración de la Guía de Actividades Lúdicas fomentara la práctica de actividades físicas, mejorando la formación integral de niños y niñas, conformando la personalidad, impulsando valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

RECOMENDACIONES:

- La Institución Educativa debe buscar alternativas para desarrollar las capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas, para mejorar la práctica de la Cultura Física ya que con esto se alcanzarán los objetivos propuestos del buen vivir.
- Se recomienda motivar de manera constante y adecuada a los niños y niñas a la práctica de actividades físicas mediante el juego que permitan orientar correctamente el desenvolvimiento físico y mental de los mismos, sintiendo siempre que son seres capaces de cumplir sus objetivos dentro del inter-aprendizaje de la cultura física.
- Capacitar a los docentes de la institución en el tema referente a las actividades lúdicas mediante seminarios, charlas, conferencias, folletos, con el fin de proporcionar la información suficiente que sea de ayuda en su jornada clase.
- Se recomienda la adecuada y constante utilización de la Guía de Actividades Lúdicas propuesta, para obtener una formación integral en la población infantil.
- Todos los docentes de la Institución deben incluir las actividades lúdicas, en su planificación diaria, conjuntamente con los niños y niñas para lograr elevar la autoestima, e incentivar la práctica de ejercicios físicos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

CAPÍTULO III

3.1. APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA.

Elaboración de una Guía de Actividades Lúdicas para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños de 2° y 3° año de Educación Básica en la Escuela “Juan Manuel Lasso” en la Parroquia Tanicuchi, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2012-2013

3.3. DATOS INFORMATIVOS.

Institución ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de sus egresados en la Carrera de Cultura Física.

Beneficiarios: La presente investigación beneficiará a los niños y niñas de la Escuela “Juan Manuel Lasso” e indirectamente a la comunidad.

Ubicación: Se encuentra ubicado en la Parroquia Tanicuchi, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Tiempo estimado para la ejecución: Se establece desde el planteamiento del problema mismo hasta la ejecución de la propuesta, esto es: Inicio: Septiembre 2012 Fin: Octubre 2013, tiempo en el cual se establecen todos los aspectos que fundamentan dicho proyecto de tesis.

Equipo técnico responsable: Srta. Jenny Trujillo y Sr. Nelson Lasluisa, así como el director de tesis Lic. Patricio Revelo Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

La Guía de Actividades Lúdicas para desarrollar capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas está dirigida a todos los docentes que trabajan en la Escuela “Juan Manuel Lasso” y de otras escuelas de la Provincia de Cotopaxi y del país que deseen incorporar a sus labores docentes la educación con perspectivas a desarrollar la motricidad infantil.

A nosotros como educadores nos compete el compromiso de garantizar la educación de los niños y niñas para bien de cada uno de ellos, por esto la presente Guía de Actividades Lúdicas contribuirá a los procesos de enseñanza- aprendizaje de la Cultura Física, como material de apoyo para incentivar a la práctica física, ya se fundamenta que el juego es una herramienta para estimular las capacidades y habilidades motoras en el desarrollo integral de construcción y evolución.

La guía propuesta será de gran utilidad metodológica y práctica debido a que se aplicaran métodos, técnicas, estrategias motivacionales que contribuirán a la enseñanza de capacidades y habilidades motrices en los niños de la institución, pretendiendo ofrecer alternativas de solución a través de las actividades lúdicas.

Con el presente trabajo se quiere, no solo fomentar o permitir lograr con facilidad el desarrollo motriz en los niños y niñas, si no también propender a emplear procesos de enseñanza- aprendizaje de la Cultura Física por medio del juego, de esta manera los docentes de la Institución Educativa tendrán material de apoyo para mejorar la enseñanza.

Esta propuesta presenta su justificación ya que es una contribución a la educación, estamos seguros de que esta guía al ser bien aplicada y comprendida significará

un aporte concreto y positivo para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de la Institución Educativa.

3.5. OBJETIVOS.

3.5.1. Objetivo general.

- Aportar al desarrollo de las capacidades y habilidades motrices mediante la utilización adecuada de la Guía de Actividades Lúdicas para mejorar el inter- aprendizaje de la Cultura Física.

3.5.2. Objetivos específicos.

- Aplicar permanentemente la guía de actividades lúdicas para desarrollar capacidades y habilidades motrices básicas para alcanzar aprendizajes significativos.
- Motivar a los niños permanentemente en la ejecución de las actividades lúdicas.
- Proponer alternativas innovadoras para mejorar el desarrollo motriz en la etapa escolar.

3.6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Presentamos a continuación una serie de actividades lúdicas para el enriquecimiento del que hacer pedagógico de los docentes de la Escuela “Juan Manuel Lasso”, tomando en cuenta que los juegos no constituyen fines si no medios que complementan y deben sumarse al trabajo del educador.

La actividad lúdica es fundamental en la vida de los infantes porque es el mecanismo mediante el cual comienzan a establecer contacto con el mundo.

Desde que nace, el niño encuentra en la llamada estimulación temprana la manera de irse diferenciando del mundo, conociendo su lugar en él, adquiriendo su propia personalidad, entendiendo de roles y socializando. Además, el juego es la herramienta natural con la que expresa sus sentimientos de rabia, miedo, alegría o tristeza.

Para los tesistas, éstos son algunos de los beneficios que aportan las actividades lúdicas en los niños y niñas.

Fortalece la autoestima. A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Permite propiciar el encuentro con otros, conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima.

Mejora la disciplina. Mediante la actividad lúdica, juego y deporte los niños y niñas aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, valores que son importantes para el desarrollo de la personalidad.

Desarrolla habilidades cognitivas y motrices. Estimula su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones; además desarrolla coordinación de movimientos, flexibilidad, lateralidad, etc., involucrando a todo el sistema corporal.

Permite Detectar Trastornos. A través del juego, los docentes podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza.

Entre otros beneficios se presentan los siguientes:

- Desarrolla la creatividad
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión

- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación.

3.7.INTRODUCCIÓN

Esta propuesta nace para explorar, descubrir, verificar, capacidades y habilidades motrices en los niños y niñas de la institución, por medio de las actividades lúdicas como instrumentos empleados para la Educación Física.

Para recrear, crear, desarrollar capacidades y las habilidades físicas básicas que irán dando paso a que se produzca la adquisición de otras más complejas como las deportivas, además propician el desarrollo del pensamiento, la creatividad.

Los mismos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es de encontrar en otras actividades del niño.

Propicia estados emocionales positivos, desarrolla la imaginación, y las posibilidades psicomotrices, el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

La aplicación provechosa de los juegos es trascendente y vital dentro del proceso educativo donde los beneficiarios de este trabajo serán los alumnos, maestros y en conjunto toda la institución de esta manera fortalecer la Educación Física.

La Guía de Actividades Lúdicas es usada como medio para desarrollar capacidades y habilidades motrices teniendo como propósito fundamental corregir a temprana edad aspectos motrices que se vienen dando con frecuencia en la presente institución.

3.8. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

NOMBRE DEL JUEGO	CAPACIDADES Y HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ PELEA DE GALLOS ➤ LA FILA QUE SE EMPUJA ➤ LA CUERDA LOCA ➤ CABALLOS ➤ LA CARRETILLA ➤ LAS CEBOLLAS. 	<p>FUERZA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ BALÓN VIAJERO ➤ EL RELOJ ➤ MAMÁ GALLINA Y SUS POLLITOS ➤ LA CUERDA SALTARINA ➤ EL LADRÓN DEL BALÓN ➤ EL CAZADOR Y LA ARDILLITA 	<p>RESISTENCIA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ CADA UNO A SU CASA ➤ TOCAR LAS RODILLAS ➤ BLANCO Y NEGRO ➤ LOS BRUJOS ➤ BALÓN CORREDOR ➤ SÍGANME LOS VALIENTES 	<p>VELOCIDAD</p>

NOMBRE DEL JUEGO	CAPACIDADES Y HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ LA RANA ➤ LA CADENA ➤ LA PELOTA QUE PASA ➤ HOMBRE SOMBRA ➤ EL CIENPIES ➤ EL TREN EXPERTO 	<p>COORDINACIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ EL TUNEL ➤ EL CUADRO MÁGICO ➤ EL GATO FELIZ ➤ RANAS AL ESTANQUE ➤ LOS CONEJOS Y LA ZANAHORIA ➤ EL ACORDEÓN 	<p>FLEXIBILIDAD</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ EL PASO DEL RIO ➤ LOS FLAMENCOS ➤ EL LABERINTO ➤ PASA EL PUENTE ➤ LAS ESTACIONES ➤ EL CARRUSEL 	<p>EQUILIBRIO</p>

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS



PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES

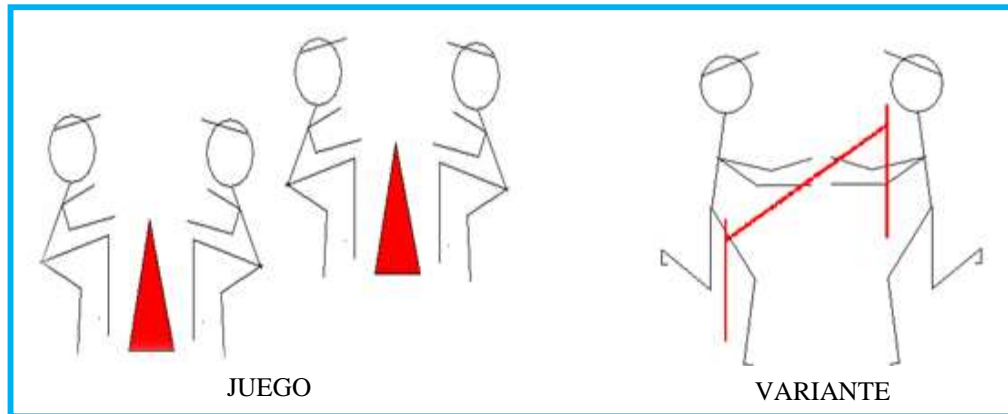
AUTORES:

JENNY TRUJILLO

JAVIER LASLUISA



Nº 1
PELEA DE GALLOS



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Conos, valla.

DESARROLLO: Se distribuyen a los niños en dos equipos, ubicándolos uno frente al otro separados por un cono, donde se realizará la “pelea”. Para iniciar la lucha los niños se colocan en cuclillas, (como si fueran gallos) e intentan hacer perder el equilibrio a su contrincante por medio de empujones con las palmas de las manos. Cuando un jugador lo logra se le concede un punto y ganará el equipo con mayor puntuación.

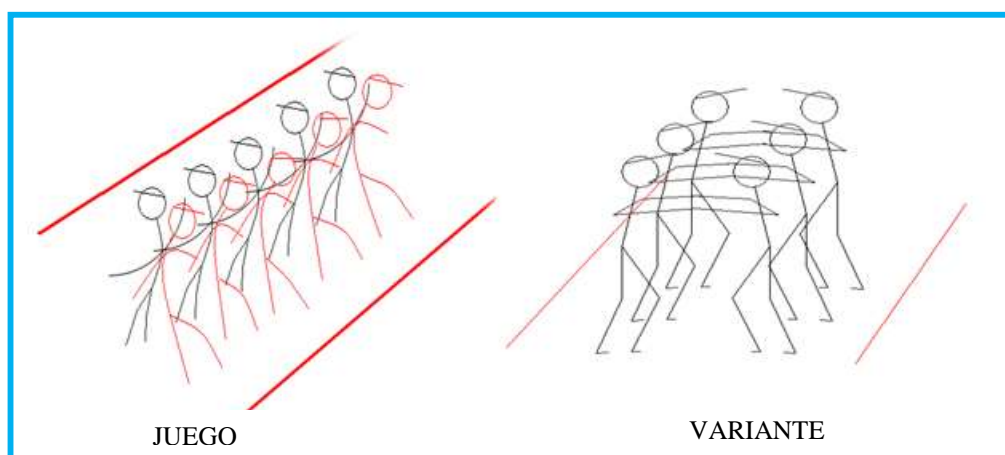
REGLAS:

- No vale agarrarse de la ropa. Si dos jugadores no logran derrotarse al término del tiempo (30 segundos) se declara empate.

VARIANTE: Se puede utilizar una valla, para que el avance sea horizontal y mediante saltos, cuando un equipo salta con el pie derecho el otro lo hará con el izquierdo o viceversa.

N° 2

LA FILA QUE SE EMPUJA



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

N° DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza

DESARROLLO: Dos filas con los jugadores colocados espalda contra espalda y con los brazos entrelazados, se colocan en medio de un pasillo de cuatro a cinco metros de anchura e intentan, después de una señal, empujar al equipo contrario más allá de la línea lateral.

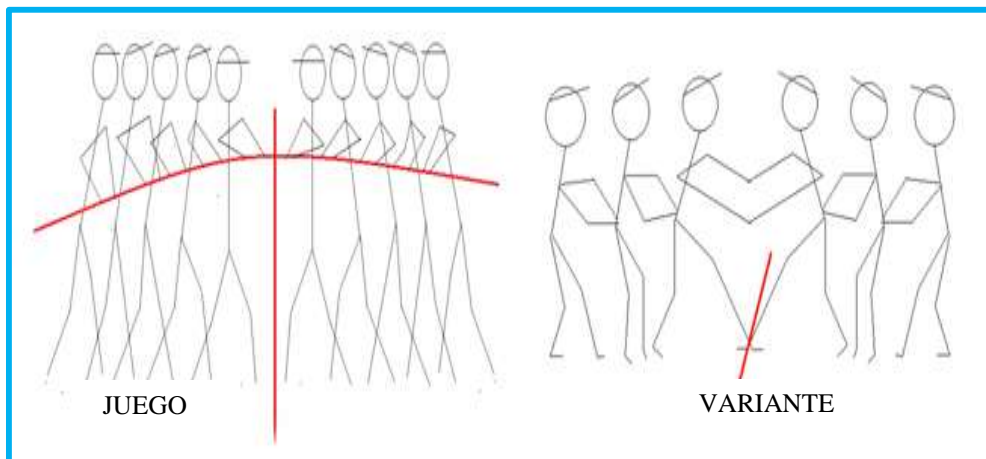
REGLAS:

- No vale agarrar de la ropa, si dos jugadores no logran derrotarse al término del tiempo (30 segundos) se declara empate.

VARIANTE: Los niños se ubican en fila frente a frente, con los brazos extendidos y las palmas abiertas, a la voz del profesor se empujan más allá de la línea lateral.

Nº 3

LA CUERDA LOCA



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza, cuerda.

DESARROLLO: Se forma dos columnas de igual número de niños, ubicándolos una frente a la otra separadas por una línea, los participantes agarran la cuerda y a la orden del profesor comienzan a halarse, gana el equipo que logre arrastrar a su adversario hasta traspasar la línea que los separa.

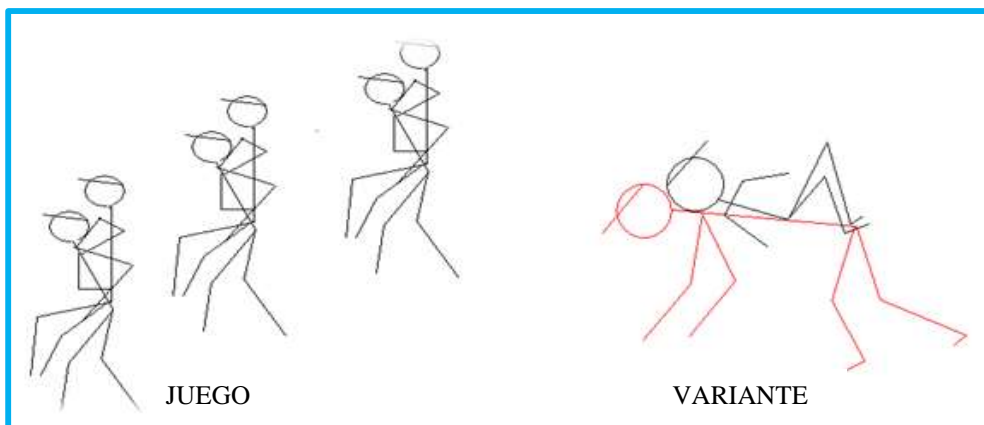
REGLAS:

- Utilizar el mismo número de participantes en las dos columnas.

VARIANTE: Se lo puede realizar en forma humana, ya que en lugar de la cuerda se utilizan a los propios compañeros. Los participantes se colocan en forma de cadeneta.

Nº 4

CABALLOS



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Se organizan parejas, un niño es el caballo y el otro es jinete, el juego empieza cuando el profesor da el silbato de partida, el jinete monta su caballo y trata de llegar primero a la meta determinada.

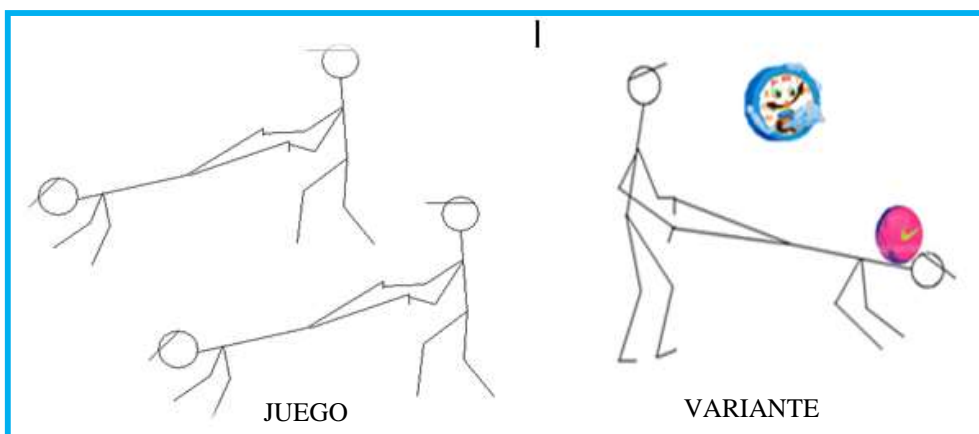
REGLAS:

- Todos los participantes deben salir de la línea de partida al mismo tiempo.

VARIANTE: El niño que cumple la función de caballo se desplaza gateando con su jinete hasta la línea de meta.

N° 5

LA CARRETILLA



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

N° DE PARTICIPANTES: 10 parejas o más

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Organizar parejas, un niño se ubica en forma de carretilla, mientras el otro agarra los pies para moverse de un lugar a otro, gana quien llega primero a la meta designada.

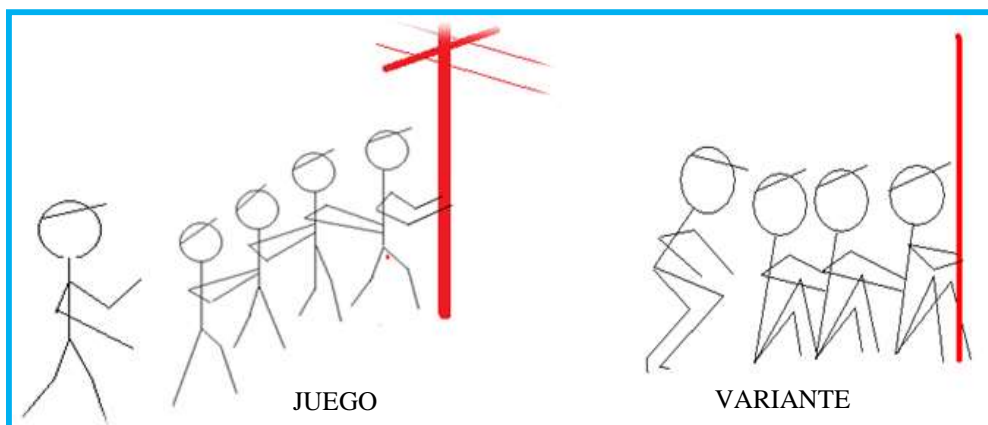
REGLAS:

- La carretilla debe llegar a la meta sin poner los pies en el piso, o será descalificado.

VARIANTE: Llevar un balón sobre el cuello, aumentar o disminuir las dimensiones a recorrer.

Nº 6

LAS CEBOLLAS.



OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Poste. (Luz, arco, etc.).

DESARROLLO: Designar a las cebollas y al granjero; plantar las cebollas al poste uno tras otra (niños abrazados al poste en secuencia), posteriormente se acerca el granjero a las cebollas, y las va arrancando una por una hasta llegar al troco.

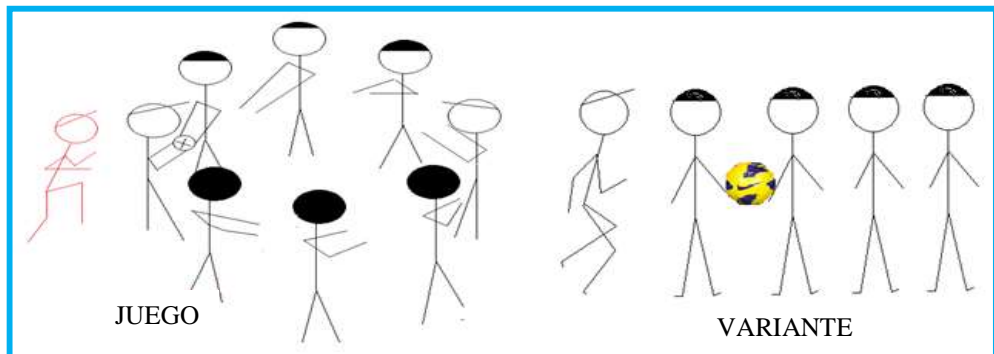
REGLAS:

- El granjero únicamente puede arrancar a las cebollas halándolas de la cintura.

VARIANTE: Ubicarse las cebollas en cuclillas, sentados, o de rodillas para que sean arrancadas.



Nº 1
BALÓN VIAJERO



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Balón.

DESARROLLO: Formaremos un círculo con todos los niños. Entre niño y niño estableceremos una separación de unos 3 metros.

Un niño se colocará en el exterior del círculo. Los niños que están situados en círculo se pasan un balón, uno tras otro. El niño exterior debe correr tras el balón (siempre por fuera del círculo) intentando tocarlo con el propósito de interceptarlo y colocarse en el lugar del niño que todavía no haya tocado el balón.

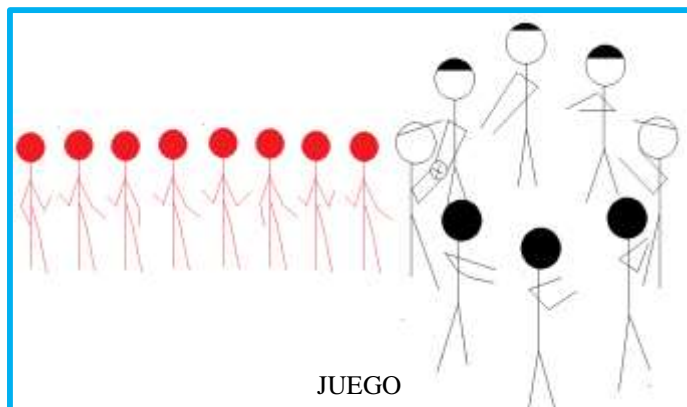
REGLAS:

- Los pases no pueden saltarse a ningún jugador, podemos iniciar el juego realizando los pases con la mano, pero a medida que se consolide el juego podemos realizar los pases con los pies y cambiar la dirección del recorrido del balón.

VARIANTE: Se puede colocar a los niños en filas, columnas, líneas, e incluso en escuadras o pelotones.

Nº 2

EL RELOJ



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Balón, pito.

DESARROLLO: Distribuiremos los niños en dos equipos de igual número de participantes. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre niño y niño y el otro se colocará en fila a un lado del círculo.

El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores, ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases.

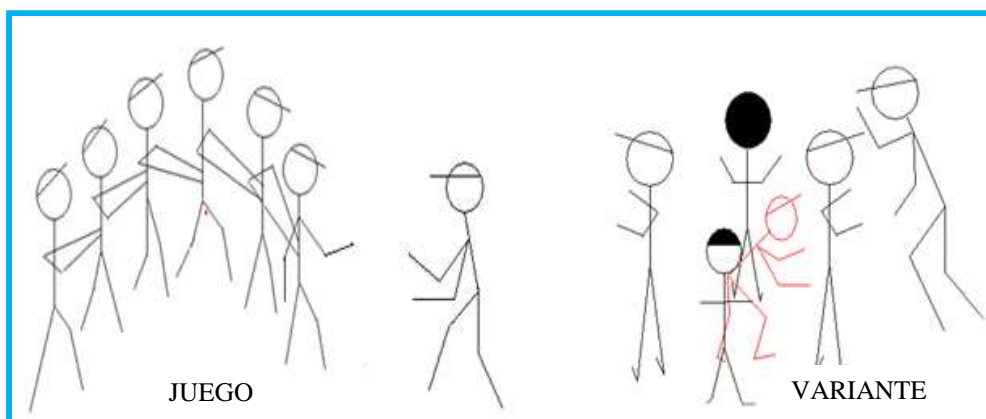
REGLAS:

- Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo. Podemos realizar el pase con las manos (saque de banda) o con los pies.

VARIANTE: La actividad se puede realizar de diferentes posiciones (de rodillas, cuclillas, sentado.)

Nº 3

MAMÁ GALLINAY SUS POLLOS



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Pito.

DESARROLLO: Los niños (pollos) forman una columna, cada uno asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila estará el lobo, quien intentará comerse al último pollo. La gallina tendrá que defenderlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.

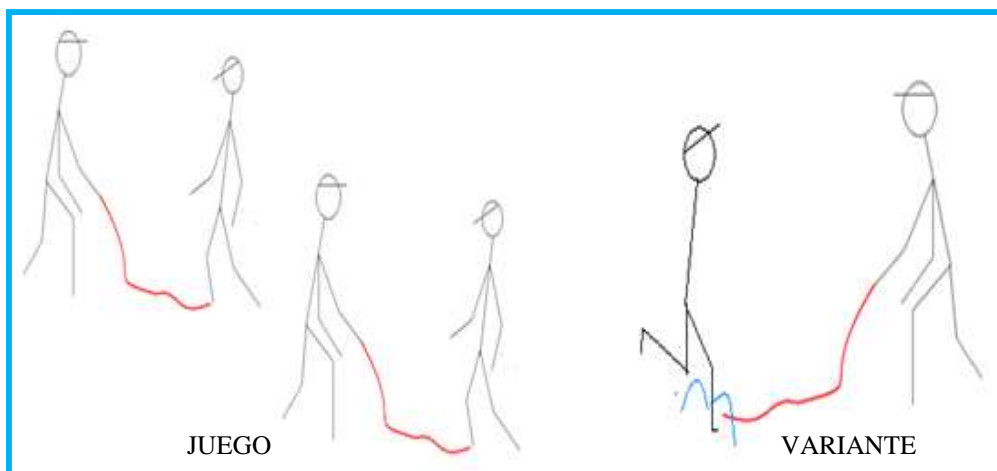
REGLAS:

- La gallina no puede tocar a sus pollos tampoco al lobo.

VARIANTE: Ubicamos a mamá gallina y sus pollos en círculo, designamos un pollo al centro, el lobo intentará llevarse al pollo mientras el resto lo defiende.

Nº 4

LA CUERDA SALTARINA



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: 10 equipos o más.

MATERIAL: Cuerda.

DESARROLLO: Se organizan dos grupos sacudidores y pisoteadores, los sacudidores sostienen la cuerda de unos metros sujetándola por un extremo entre el dedo pulgar e índice y la hace zigzaguar, de modo que el otro extremo se arrastre por el suelo.

Los sacudidores lo arrastran por todo el campo, mientras que los pisoteadores intentan pisar la cuerda para arrancarla de la mano, si la pisan y cae al suelo se cambia los papeles.

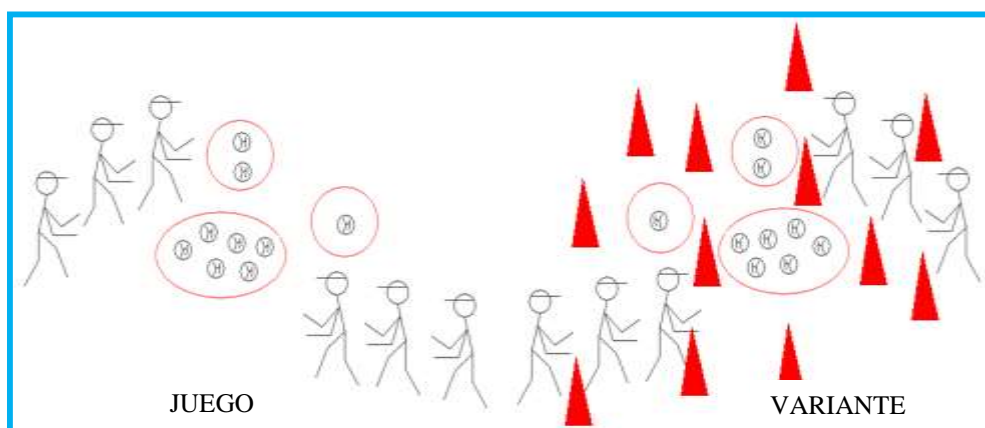
REGLAS:

- El pisoteador no puede coger con la mano la cuerda saltarina.

VARIANTE: Los pisoteadores lo pueden hacer solo con el pie derecho, izquierdo, o los dos juntos mediante saltos.

Nº 5

EL LADRÓN DEL BALÓN



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Balones, aros.

DESARROLLO: Se ubican los balones en el centro y un aro delante de cada grupo. Actúan los primeros de cada grupo. A una señal, los ladrones corren a coger un balón del centro y lo guardan en su aro. Cuando no hay balones en el centro deben robar al vecino. Gana quien consiga tener dos balones dentro de su aro. Después toma el relevo los siguientes del grupo. Si ninguno consigue dos balones, cambiar de rol, porque el juego es muy intenso.

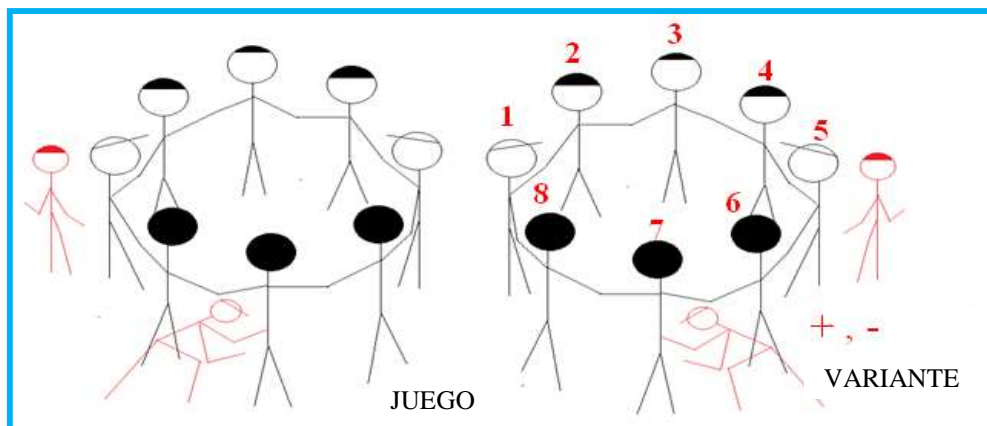
REGLAS:

- El balón siempre debe estar ubicado en el centro del área del juego.

VARIANTE: El profesor puede utilizar obstáculos dentro del recorrido obligando al niño a realizar un zigzagueo dentro del trayecto.

Nº 6

EL CAZADOR Y LA ARDILLA



OBJETIVO: Desarrollar la resistencia.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Realizar un círculo con todos los participantes cogidos de las manos con sus brazos separados, se selecciona un niño para que sea el cazador y otro para que sea la ardilla, la ardilla debe correr en zig.zag por el círculo, hasta que el cazador la atrapa para continuar el juego se designan otros participantes.

REGLAS:

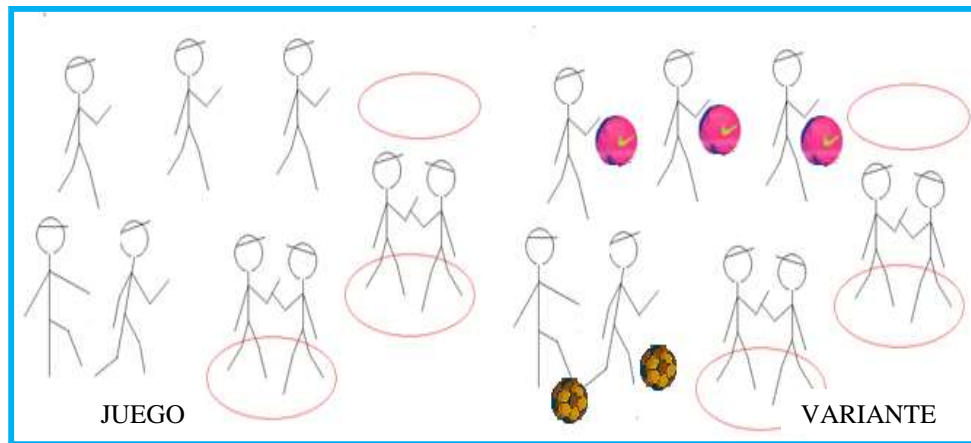
- Los participantes, el cazador y la ardilla siempre deben correr en zig-zag por el círculo, de lo contrario queda eliminado.

VARIANTE: Numerar a los niños y mediante una suma o resta elegir quien será la ardilla y el cazador.

An illustration of two children running in a grassy field under a blue sky with clouds. The child on the left is a boy with black hair, wearing a blue shirt and brown shorts. The child on the right is a girl with dark skin and curly hair, wearing a yellow and green patterned top and brown shorts. The text 'JUEGOS PARA DESARROLLAR LA VELOCIDAD' is overlaid diagonally across the illustration in a purple, bold, sans-serif font.

**JUEGOS
PARA
DESARROLLAR
LA
VELOCIDAD**

N° 1
CADA UNO A SU CASA



OBJETIVO: Potenciar la velocidad y la percepción espacio- temporal.

N° DE PARTICIPANTES: De 6 en adelante.

MATERIAL: Aros.

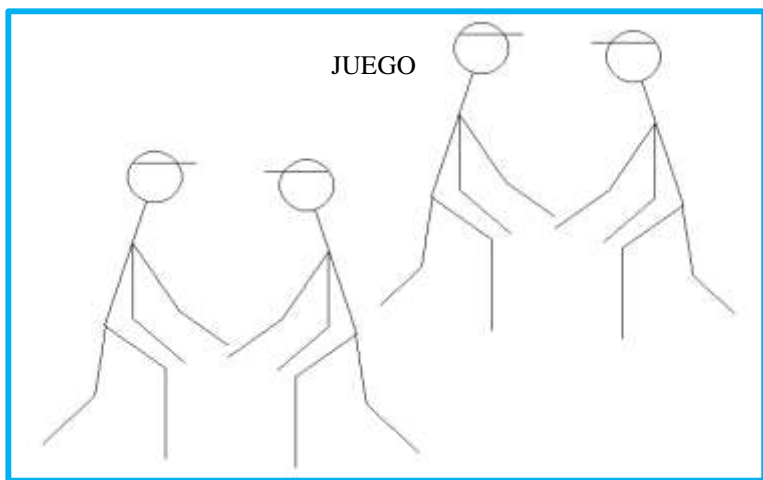
DESARROLLO: El profesor distribuye algunos aros por el suelo del patio. Mediante palmadas el profesor va guiando a los alumnos, el número de palmadas que realiza el profesor es el número de niños que deben entrar en el aro, los niños que se hayan quedado fuera quedan eliminados.

REGLAS:

- A medida que los jugadores conocen el ejercicio, quedará prohibido ocupar los dos aros más próximos.

VARIANTE: Se puede utilizar implementos deportivos como balones de básquet o fútbol para que el niño ingrese boteando o pateando.

Nº 2
TOCAR LAS RODILLAS



OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

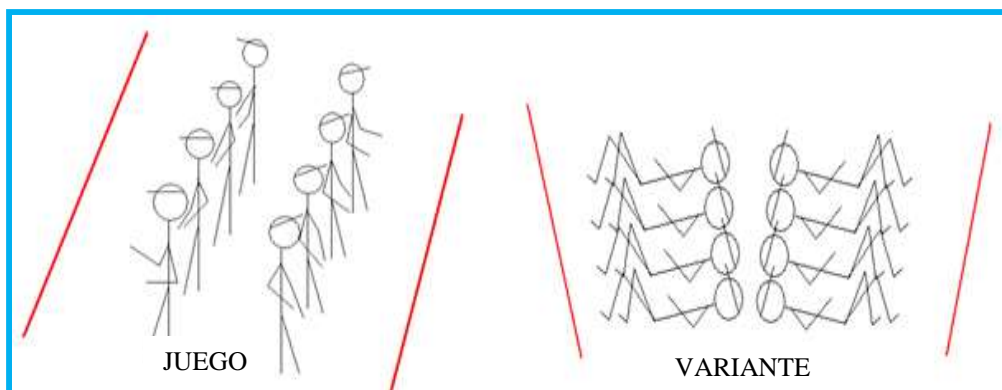
DESARROLLO: Ubicar a los niños en parejas uno frente al otro, cada uno intenta tocar las rodillas del otro, mientras evita que le toquen las suyas.

REGLAS:

- Los participantes que se dejen tocar las rodillas quedan eliminados.

VARIANTE: Se puede tocar diferentes partes del cuerpo, como cabeza, hombros, brazos, etc.

Nº 3
BLANCO Y NEGRO



OBJETIVO: Desarrollar la velocidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

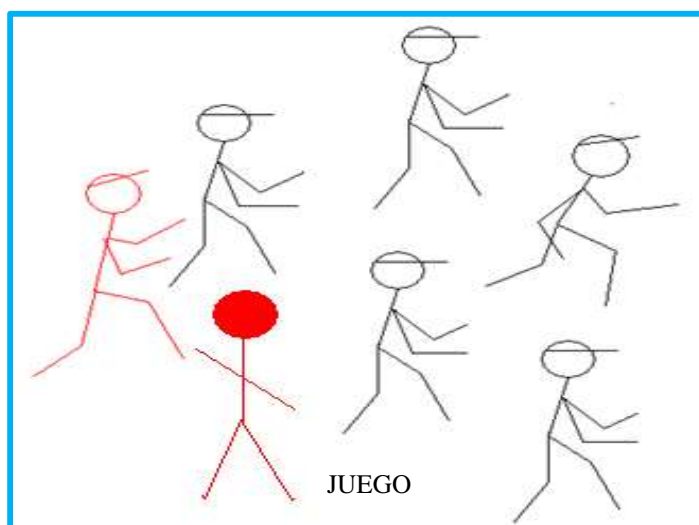
DESARROLLO: Los niños se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro! al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.

REGLAS:

- Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse.

VARIANTE: Se puede partir de diferentes posiciones ya sea sentado, arrodillado, cúbito ventral, cúbito dorsal, etc.

N° 4
LOS BRUJOS



OBJETIVO: Desarrollar la velocidad.

N° DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO: Un niño, el brujo, persigue a los demás intentando atraparlos. Los jugadores cuando son tocados por el brujo deben quedarse inmóviles en su sitio, en una posición definida previamente (sentados, de pie con los brazos en cruz). Cualquier jugador libre puede salvar a sus compañeros petrificados por el brujo en la forma anteriormente fijada (saltando por encima de ellos, pasando por debajo de las piernas, tocándolos.).

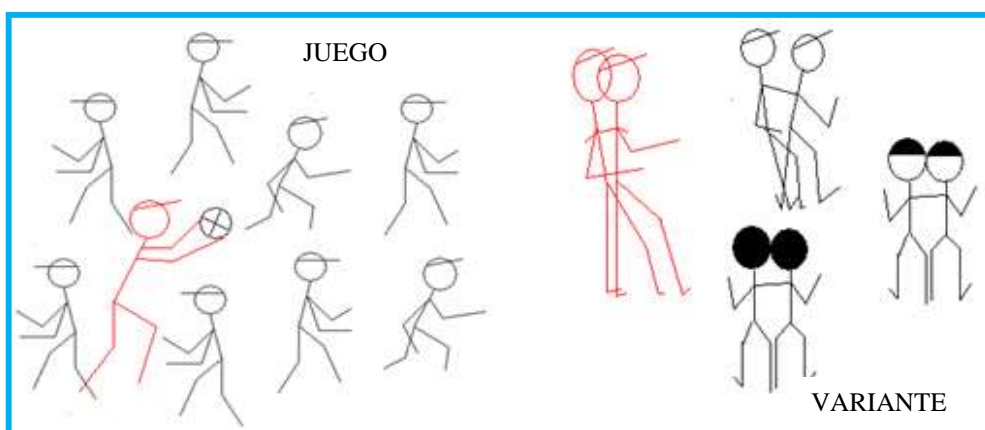
REGLAS:

- No se puede salir de la zona de juego. Para salvar a un compañero hay que cumplir la norma que el entrenador haya fijado.

VARIANTE: Aumentar o disminuir las dimensiones del terreno a utilizar.

Nº 5

BALÓN CORREDOR



OBJETIVO: Desarrollar la velocidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO: A un niño le denominaremos el gato, que lleva una pelota con las manos y debe atrapar al resto de jugadores tocándolos con ella, pero sin soltarla.

El jugador que es atrapado se convierte también en gato, a partir de ese momento, los dos gatos pueden pasarse la pelota entre ellos para tocar a otro jugador. El juego termina cuando quede un solo ratón.

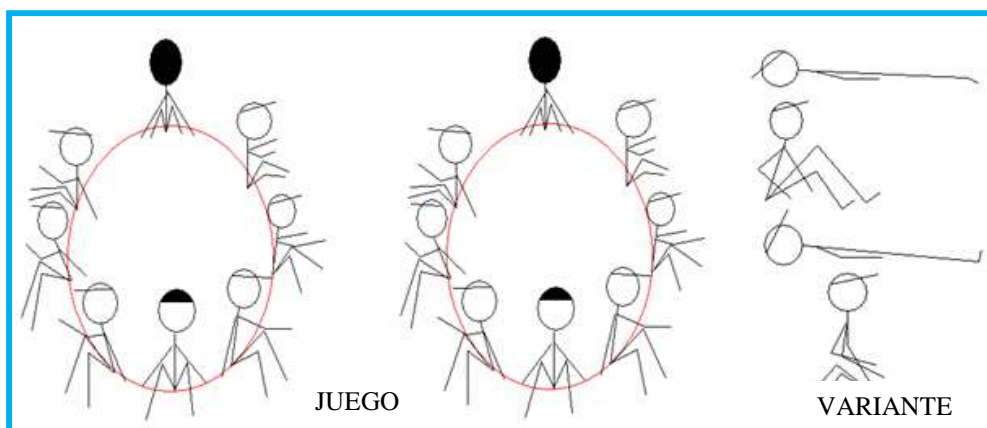
REGLAS:

- Los gatos no pueden lanzar la pelota para tocar a un jugador, deben llevarla siempre en las manos.

VARIANTE: Formar parejas, atar los pies de modo que se encuentre de tres pies y abrazados; con el balón tocar al resto de compañeros que se encontrarán también de tres pies.

Nº 6

SÍGANME LOS VALIENTES



OBJETIVO: Desarrollar la velocidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO: Se, organizan dos equipos con igual número de participantes, sentados en dos círculos distintos, dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo saldrá corriendo alrededor de su propio círculo e irá a sentarse nuevamente en su lugar. Inmediatamente saldrá el jugador que esté a su derecha. Lo mismo hará todos los demás. La victoria será del equipo cuyo último jugador se levante antes de que se haya sentado el compañero de la izquierda. (Ganará el equipo que termine primero la última vuelta).

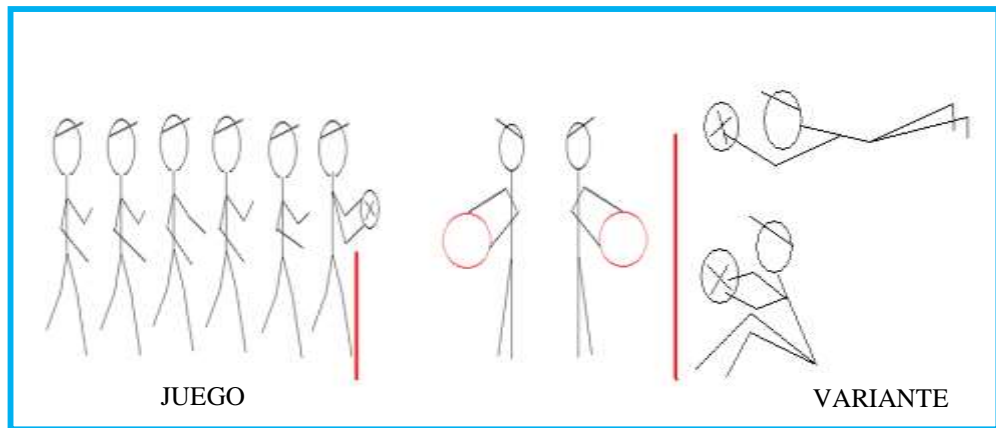
REGLAS:

- Los participantes deben salir al mismo tiempo o quedaran eliminados.

VARIANTE: Se puede ubicar de diferentes formas como cúbito ventral, cúbito dorsal, etc.; como también el avance puede realizarse en zigzag.



Nº 1
LA RANA



OBJETIVOS: Trabajar la coordinación y la puntería.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Pelotas, aros.

DESARROLLO: Se pide a los alumnos que se coloquen en una columna. El juego consiste en lanzar una pelota cuidadosamente intentando que entre en el centro del aro (boca de la rana).

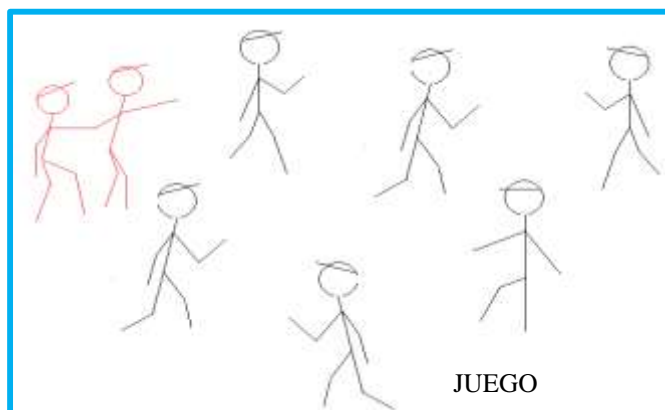
REGLAS:

- El balón debe estar en el centro del aro para que el participante gane un punto para su equipo.

VARIANTE: Los lanzamientos se lo realizan de diferentes posiciones y distancias con la mano derecha o izquierda.

Nº 2

LA CADENA



OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y cooperación.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado, el jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores. A medida que se va tocando a los jugadores, estos se suman a la cadena (puede hacerse cada vez más grande o dividirse en cadenas más pequeñas), que irá persiguiendo a los demás participantes hasta que no quede ningún jugador libre.

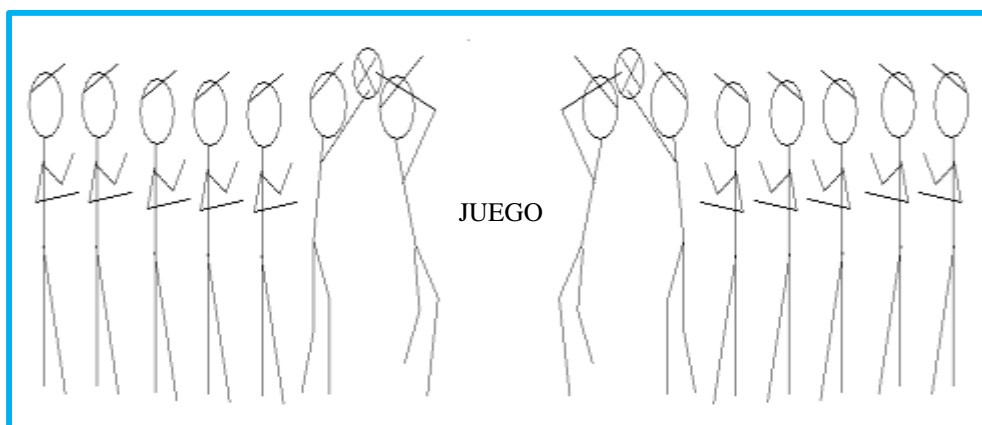
REGLAS:

- Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos) y si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena).

VARIANTE: Aumentar o disminuir las dimensiones del terreno a utilizar.

Nº 3

LA PELOTA QUE PASA



OBJETIVO: Desarrollar la coordinación.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Balones

DESARROLLO: Los niños se colocaran en columna uno detrás del otro. El primer jugador de la columna le pasa el balón al siguiente por encima de la cabeza hasta que la pelota llega al último jugador que la llevará, lo más rápido posible, corriendo al punto de salida y vuelve a comenzar el juego. El juego se desarrolla en forma de competición de relevos entre dos equipos.

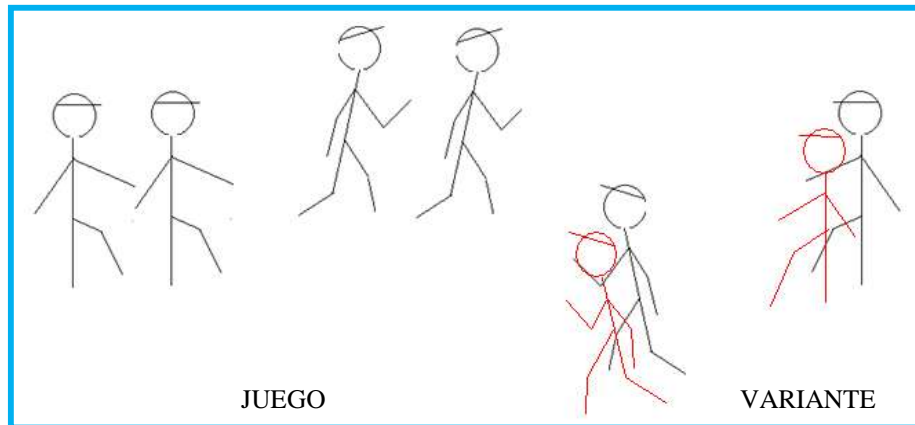
REGLAS:

- Los participantes no deben dejar caer el balón al piso, el equipo quedara fuera del juego.

VARIANTE: Se desarrolla a diferentes velocidades, trotando, caminando, etc., evitando dejar caer el balón.

Nº 4

HOMBRE SOMBRA



OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y velocidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO: Los participantes se dividen en parejas. Uno de los miembros de cada pareja corre libremente por el espacio, realizando diferentes recorridos (línea recta, zig-zag, pararse de pronto).

El compañero deberá imitar todos los recorridos y movimientos de su compañero, intentando no separarse.

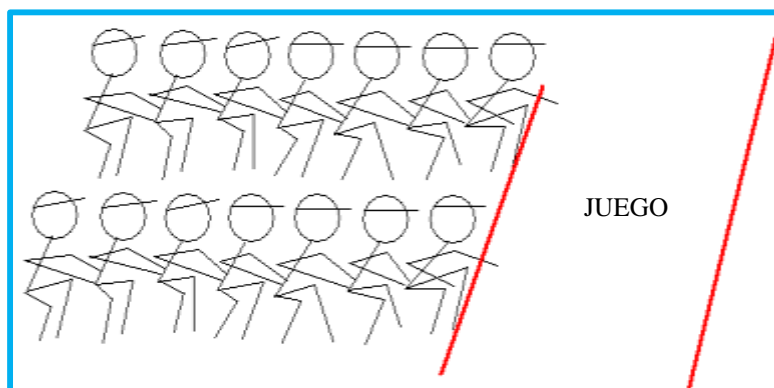
REGLAS:

- No está permitido salir de los límites del terreno que previamente habremos delimitado.

VARIANTE: Cambiar las posiciones, es decir, en lugar de correr detrás iremos introduciendo otras posiciones: delante, a la derecha, a la izquierda.

Nº 5

EL CIEMPIÉS



OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y velocidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos grupos con igual número de participantes. Se marca una línea de salida y, a 10 metros de ésta, la línea de llegada. Los jugadores forman columnas agarrándose uno a la cintura del otro y todos en cuclillas. El primer participante cabeza del ciempiés asegura las manos del que está detrás de él, dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.

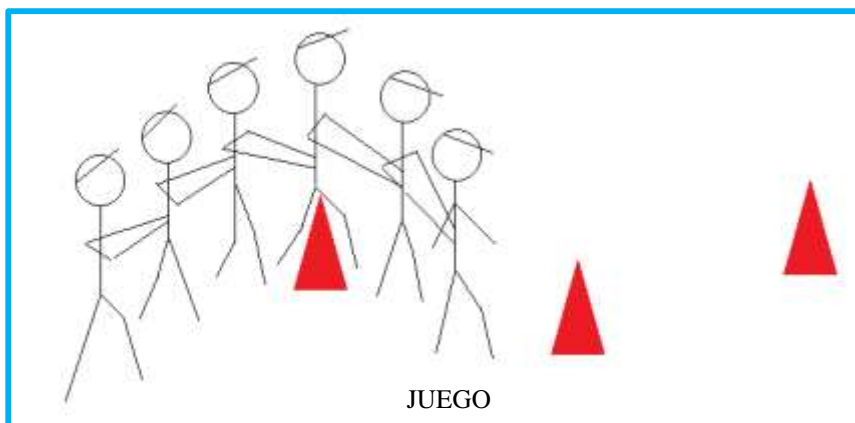
REGLAS:

- No se permite que los participan de los equipos se pongan de pie hasta llegar a la meta designada.

VARIANTE: Se desplaza a la meta a diferentes ritmos, camina, trote, carrera.

N° 6

EL TREN EXPERTO



OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y velocidad.

N° DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Conos, pito

DESARROLLO: Los niños se agarran por la cintura formando un tren. El primero de la columna es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los conos, dada la señal de comienzo el maquinista da la partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse. El vencedor será aquel que haga el recorrido más rápidamente. Si es competencia: el pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

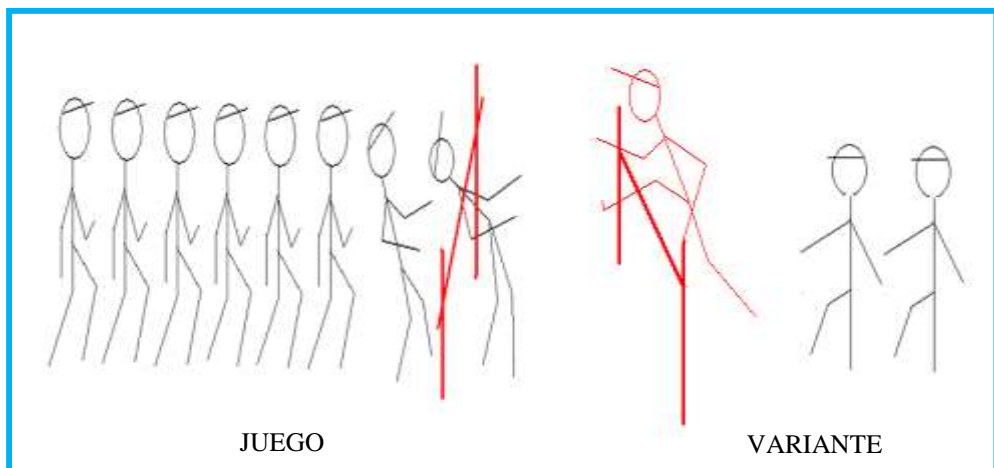
REGLAS:

- El trencito no debe tocar los conos, siempre debe esquivarlos a todos.

VARIANTE: Puede circular con un solo pie, con dos juntos, saltando.



Nº 1
EL TUNEL



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Listón.

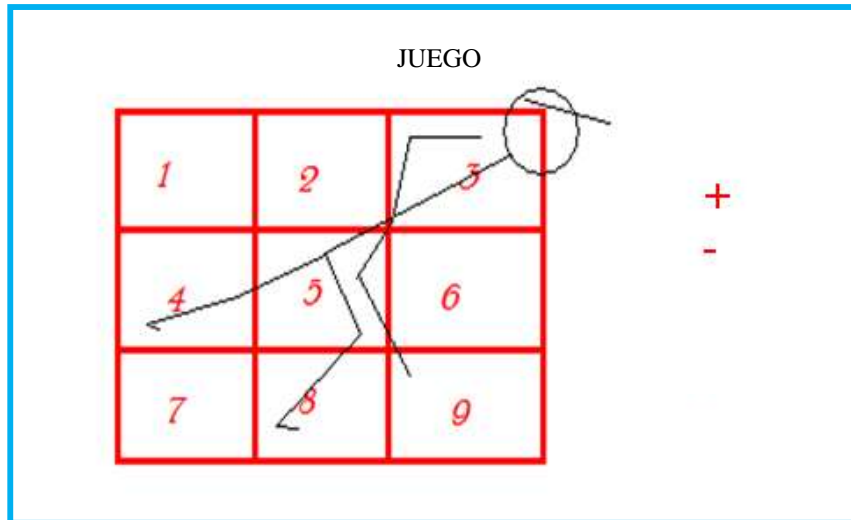
DESARROLLO: Se coloca dos pilares para sujetar el listón a diferentes alturas, mientras que los niños se ubican en columna, y al escuchar el pito sale uno a continuación del otro, pasando por debajo con la mirada hacia el firmamento a diferentes alturas, el juego termina para el niño que deja caer el listón.

REGLAS:

- Los niños no deben tocar el listón, o pasar en cuclillas por debajo.

VARIANTE: Pasar por encima del listón desde lo más bajo hasta lo más alto.

Nº 2
EL CUADRO MÁGICO



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza.

DESARROLLO: Trazar un cuadro con nueve casilleros debidamente numerados del 1-9; el profesor da las indicaciones de ubicarse frente al cuadrado para ingresar al juego:

Pie derecho en el casillero 3, pie izquierdo en el casillero 6, mano derecha en el casillero 2, mano izquierda en el casillero 1, etc.; el juego termina para el niño que no pueda moverse a la siguiente orden del casillero designado.

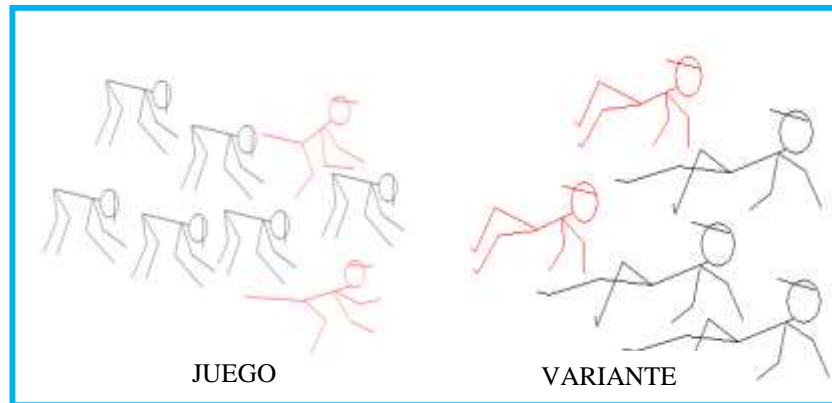
REGLAS:

- No se permite que los participantes estén ubicados fuera del cuadro mágico.

VARIANTE: Hacer operaciones matemáticas para según el resultado saber dónde continúa ubicándose cada extremidad.

Nº 3

EL GATO FELIZ



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza.

DESARROLLO: Los niños dispersos por el área se desplazaran en gateo a la voz del profesor de "gato enamorado" los niños desde la posición de gateo elevaran atrás una y otra pierna alternadamente, cabeza arriba, a la voz del profesor "gatos de paseo" se siguen desplazando por el área, a la voz del profesor " gatos cansados" los niños se sientan en los talones con la cabeza abajo, manteniendo los brazos extendidos, las manos apoyadas al piso hasta que el profesor de la voz de "gaticos de paseo" para que los niños se desplacen por el área.

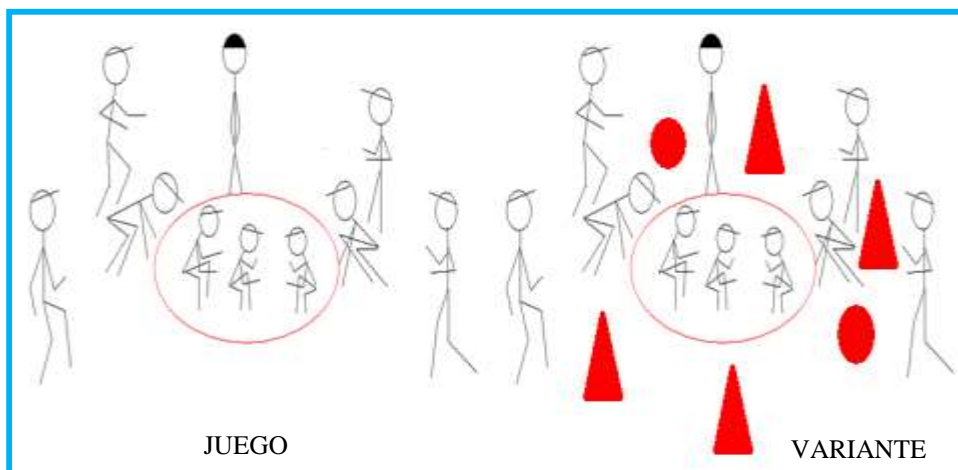
REGLAS:

- Los niños participantes no pueden desplazarse caminando o corriendo, únicamente gateando.

VARIANTE: El desplazamiento se lo puede realizar en cúbito dorsal, con el apoyo de brazos y piernas.

Nº 4

RANAS AL ESTANQUE



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza.

DESARROLLO: Trazar un círculo (estanque), los niños dispersos por el área caminan libremente a la voz del profesor "ranas al estanque", corren hasta el círculo (estanque) realizan un salto con apoyo de las manos al frente desde la posición de cuchilla acercando los pies a las manos, hasta que el profesor de la voz de "ranas fuera del estanque", los niños continúan caminando libremente por el área hasta la próxima voz de mando del profesor.

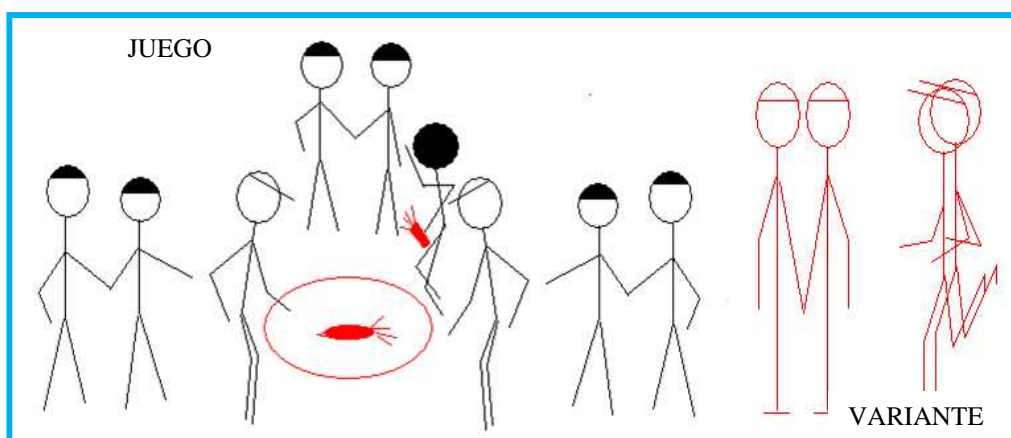
REGLAS:

- El niño que quede fuera del estanque queda eliminado del juego.

VARIANTE: Ubicar obstáculos durante el trayecto para que sean sorteados antes de llegar al estanque.

Nº 5

LOS CONEJOS Y LA ZANAHORIA



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Botella.

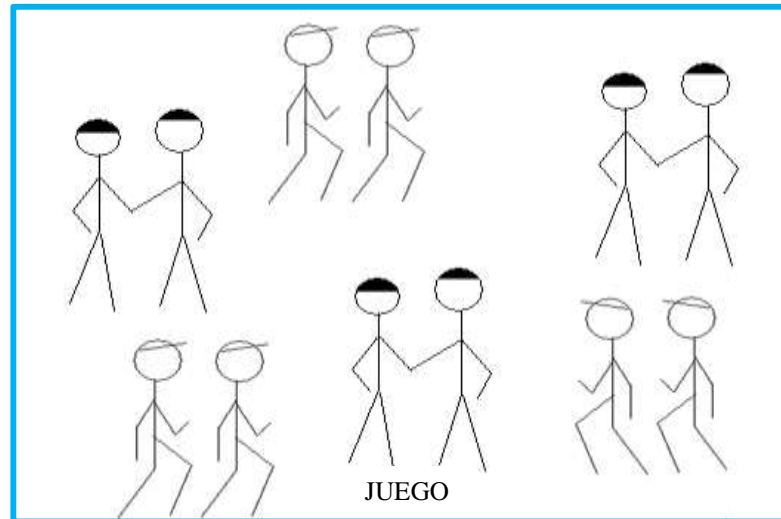
DESARROLLO: Formar a los niños en tríos alrededor de un círculo grande (familia de conejos) y en el centro se ubicará una caja que contiene una botella de color (la zanahoria). El profesor invitará a un conejo de cada familia a buscar la zanahoria (botella) y éstos se deben dirigir allí saltando con las piernas unidas y los brazos extendidos hacia arriba. A la voz de "regresar a casa", los niños y niñas se incorporarán corriendo a su equipo o familia de conejos.

REGLAS:

- Una vez dada la orden los conejos no pueden ir caminando o corriendo, únicamente saltando e dos pies.

VARIANTE: Utilizar saltos de un solo pie o los dos juntos.

Nº 6
EL ACORDEÓN



OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Organizar a los niños en parejas, ellos caminan dispersos por el área, a la voz del profesor "un acordeón" los niños realizan saltos laterales desplazando el cuerpo hacia un lado y al otro con los brazos extendidos, siguen caminando hasta la próxima voz de mando del profesor.

REGLAS:

- Los niños no deben realizar el acordeón sin no hay la voz de actuar.

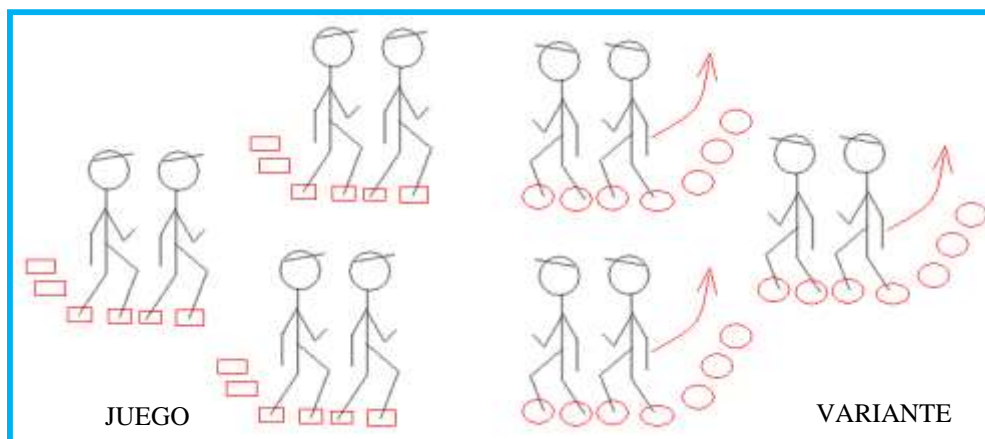
VARIANTE: El desplazamiento se lo puede realizar hacia atrás y en diferentes direcciones.



JUEGOS
PARA
DESARROLLAR
EL
EQUILIBRIO

Nº 1

EL PASO DEL RIO



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Hojas de periódico.

DESARROLLO: Los niños se colocan de dos en dos, uno detrás de otro, pisando las hojas del periódico que hemos colocado en el suelo, cada pareja dispondrá de seis hojas, cuatro que pisan y dos que hay de tras del segundo de la columna.

Los participantes tendrán que desplazarse pisando sobre las hojas; el de atrás le va entregando los papeles al de delante para que pueda continuar la marcha.

Cada cierto tiempo cambiar la posición en la columna. Si alguien pisa fuera del papel debe levantar la mano para que un compañero de otra pareja le cambie la hoja y pueda continuar.

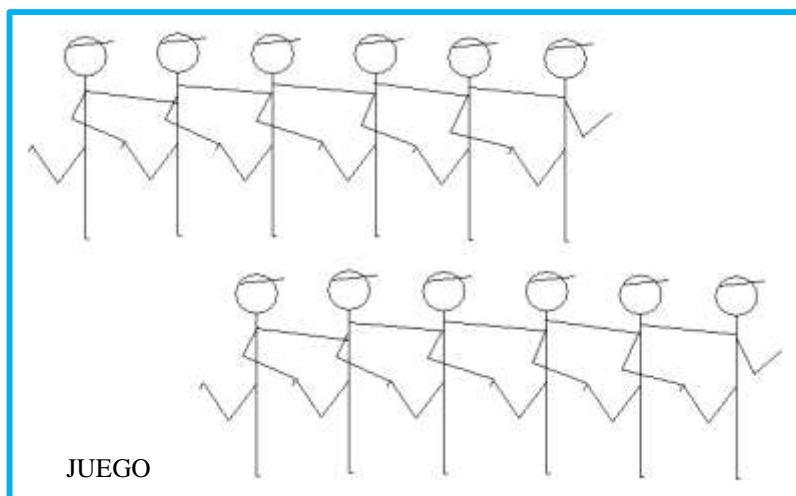
REGLAS:

- Los niños participantes que pisen fuera de la hoja de papel periódico queda inmediatamente fuera del juego.

VARIANTE: Desplazarse hacia atrás, utilizar la mitad de los papeles, utilizar aros en lugar de papeles.

Nº 2

LOS FLAMENCOS



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Ninguno.

DESARROLLO: Ubicamos a los niños en dos columnas, cogidos de la pierna el que está detrás sujeta, por el tobillo, la pierna flexionada del que esta adelante.

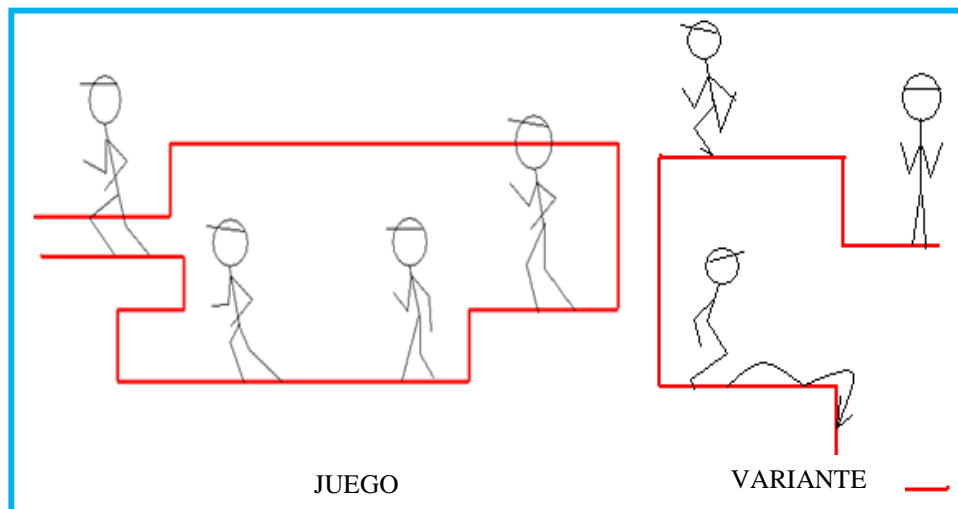
Las columnas se desplazan por diferentes lugares, saltando y sin soltarse, manteniendo el equilibrio, el máximo tiempo posible.

REGLAS:

- Los participantes que tienen flexionando la pierna, no pueden poner los dos pies en el piso.

VARIANTE: Por parejas una en frente de otra, un participante de la pareja con los ojos cerrados.

Nº 3
EL LABERINTO



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Tiza

DESARROLLO: Se dibuja en el piso un laberinto, los participantes recorrerán siempre pisando la línea, a diferentes ritmos creados mediante los aplausos.

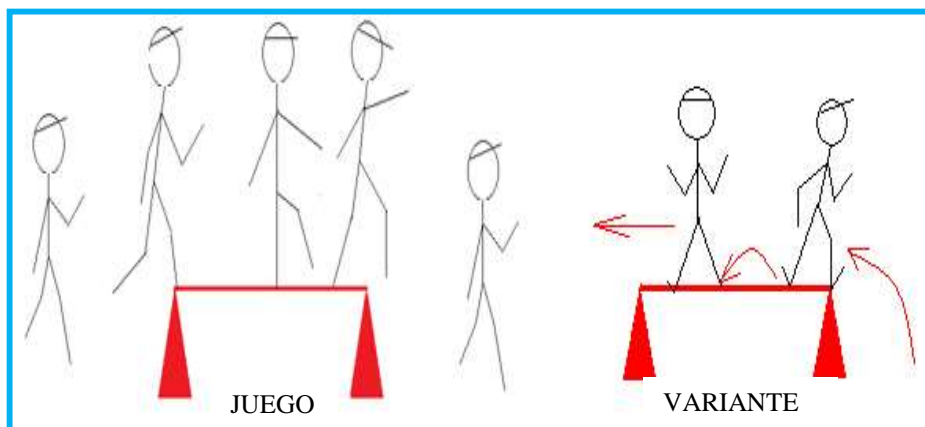
REGLAS:

- Los participantes que recorran el laberinto no pueden salirse de las líneas trazadas.

VARIANTE: Desplazarse con un solo pie, derecho o izquierdo; desplazamientos laterales en sentido horario y anti horario.

N° 4

PASA EL PUENTE



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

N° DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL: Viga, troncos.

DESARROLLO: Con los materiales señaladas construimos un puente por el cual los niños deben pasar de un extremo al otro, caminando, corriendo o sobre un pie.

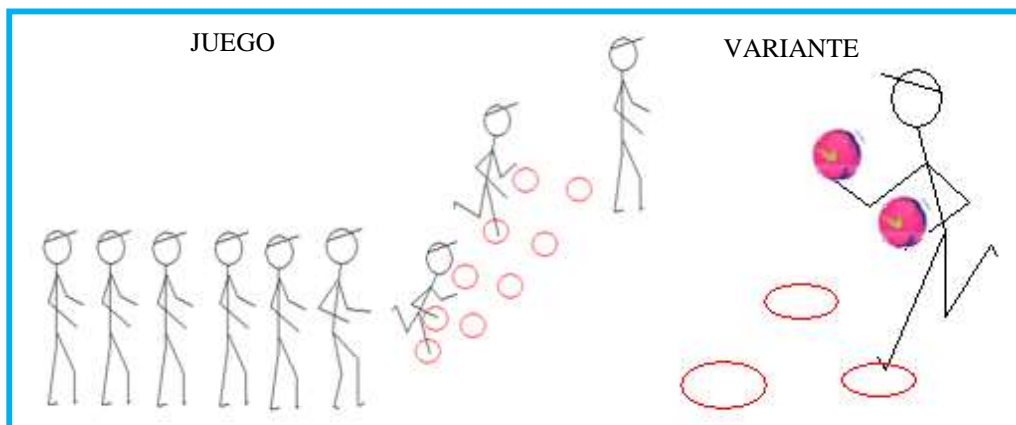
REGLAS:

- El juego termina para el niño que no logre cruzar el puente con sus diferentes variantes.

VARIANTE: Desplazarse hacia atrás y de forma lateral.

Nº 5

LAS ESTACIONES



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL. Tiza.

DESARROLLO: Trazar círculos en zig-zag de diferentes diámetros, el juego consiste en ir pasando lo más rápido posible, de derecha a izquierda con un solo pie.

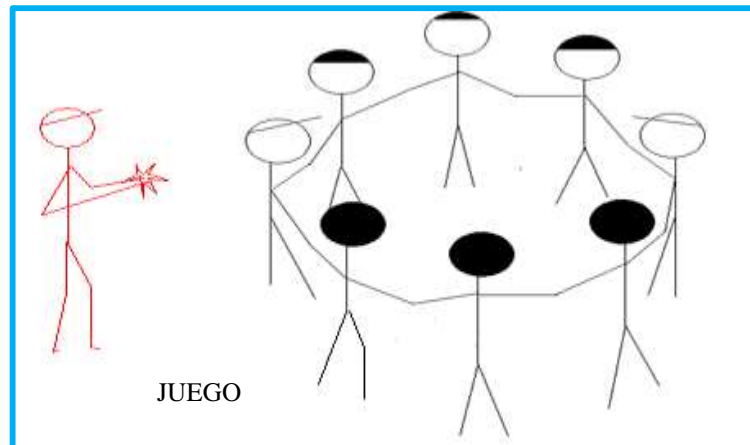
REGLAS:

- Sale del juego el niño que pise fuera del círculo trazado.

VARIANTE: Llevar en cada mano un balón o pelota.

Nº 6

EL CARRUSEL



OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

Nº DE PARTICIPANTES: Todo el grado.

MATERIAL. Ninguno.

DESARROLLO: Los niños forman un círculo y se toman de las manos, posteriormente se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación del profesor; quien gradúa el ritmo del desplazamiento: "más de prisa, más lento"; y cuando lo considere conveniente da un aplauso. En ese momento los niños deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

REGLAS:

- El niño que se mueva de la posición final, sale del juego.

VARIANTE: Cerrar los ojos y en diferentes direcciones.

3.9. RESULTADOS GENERALES DE LA PROPUESTA:

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA FUERZA:

- PELEA DE GALLOS
- FILA QUE SE EMPUJA
- LA CUERDA LOCA
- CABALLITOS
- LA CARRETILLA
- LAS CEBOLLAS

LOGROS ALCAZADOS

Con la aplicación de estas actividades, los niños y niñas desarrollaron la fuerza motriz localizada en brazos y piernas, adecuadas a su edad.

Aprendieron a ejecutar actividades en las que requiere de fuerza, muscular, como por ejemplo lanzamientos a larga distancia.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA RESISTENCIA:

- BALON VIAJERO
- EL RELOJ
- MAMÁ GALLINA Y SUS POLLOS
- LA CUERDA SALTARINA
- EL LADRON DEL BALÓN
- EL CAZADOR Y LA ARDILLA

LOGROS ALCANZADOS:

Con la práctica de estos juegos los niños y niñas desarrollaron la resistencia física, para la aplicación en diferentes actividades, como carreras a larga distancia.

Fortalecieron los músculos, estado capacitados para ejecutar actividades que demanda de resistencia.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA VELOCIDAD:

- CADA UNO A SU CASA
- TOCAR LAS RODILLAS
- BLANCO Y NEGRO
- LOS BRUJOS
- BALÓN CORREDOR
- SÍGANME LOS VALIENTES.

LOGROS ALCANZADOS

Desarrollaron la velocidad, trabajaron la agilidad, los reflejos y la estimulación de la motricidad.

Fortalecieron el aparato motriz, realizando carreras a diferentes ritmos o velocidades.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA CORDINACIÓN:

- LA RANA
- LA CADENA
- LA PELOTA QUE PASA
- HOMBRE SOMBRA
- EL CIENPIES
- EL TRENCITO EXPERTO

LOGROS ALCANZADOS:

A través de estos juegos los niños y niñas desarrollaron la coordinación, del tren superior y tren inferior, mejorando la ejecución de ejercicios de izquierda, derecha, arriba, abajo, adelante, atrás etc.

Con la aplicación de estos juegos desarrollaron la percepción del cuerpo en el espacio y coordinación espacial.

Desarrollaron la coordinación ojo-pie, ojo mano, como conducir un balón con el pie y la mano.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA FLEXIBILIDAD:

- EL TÚNEL
- EL CUADRO MAGICO
- EL GATO FELIZ
- RANAS AL ESTANQUE
- LOS CONEJOS Y LA ZANAHORIA
- EL ACORDEÓN

LOGROS ALCANZADOS:

Con la aplicación de estas actividades lúdicas los niños y niñas obtuvieron flexibilidad en su cuerpo para la ejecución de diferentes ejercicios, con la utilización de implementos.

Con estos juegos lograron estirar los diferentes músculos del cuerpo al bailar, jugar, saltar, lanzar, entre otros.

JUEGOS PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO:

- EL PASO DEL RIO
- LOS FLAMENCOS
- EL LABERINTO
- PASA EL PUENTE
- LAS ESTACIONES
- EL CARRUSEL.

LOGROS ALCANZADOS:

Con la aplicación de estas actividades lúdicas los niños y niñas consiguieron un mejor equilibrio corporal, para mantener una determinada postura, especialmente en gravedad. Por ejemplo, andar sobre una barra fija).

Consiguieron realizar una serie de ejercicios, como controlar y mantener el equilibrio en diferentes posiciones a pie firme y con desplazamiento.

BIBLIOGRAFÍA

CITADA

BLÁZQUEZ, Domingo. “La Educación Física”, Primera Edición, Editorial INDE, Barcelona- España, 2001.

BLÁZQUEZ, Domingo. “La Educación Física”, Segunda Edición, Editorial INDE, Barcelona- España, 2006.

BRINNITZER, Mausi. “Juegos y Técnicas de Recreación”, Cuarta edición, Editorial Bonum, Buenos – Aires, 2008.

BURNER, Jarome “Importancias de la Educación”, Primera Edición, Editorial Pidos Ibérica. S.A Barcelona- España, 1987.

CAPLLONCH, Marta. “Unidades Didáctica para Primaria III”, Tercera Edición, Editorial INDE, Barcelona – España, 2005.

CASTENER, Mario. “Preparación de oposiciones área educación física primaria”, Primera Edición, Editorial INDE, Barcelona – España 2006.

CHACÓN, Miriam. “Educación Física para niños con necesidades Educativas especiales”, Primera edición, Editorial Universidad Estatal a Distancia San José, Costa Rica, 2005.

CORRALES, María. “Metodología de la formación abierta y a distancia”, Segunda Edición, Editorial INNOVACIO Y CUALIFICACION, España, 2003.

DELVAL, Juan “los fines de la educación”, Primera Edición, Editorial INDE. México 1990.

DIÉGUEZ, Julio. “Entrenamiento Funcional en Programas de Fitness”, Primera Edición, Editorial Inden, Barcelona- España, 2007.

JIMENEZ, Pedro. “Manual de Estrategias e Intervención en Actividad Física Deporte y Valores”, Primera edición, Editorial Síntesis, España, 2008.

RAMOS, Santiago, MELO, Luis, ALZATE, Diego. “Evaluación Antropométrica y Motriz Condicional de Niños y Adolescentes”, Primera Edición, Editorial Universidad de Caldas, Manizales- Colombia, 2007.

RODRÍGUEZ, Pedro. “Educación física y salud en primaria”, Primera Edición, Editorial INDE, Murcia – España, 2006.

TIANA, Alejandro, OSSENBACH, Gabriel, SANZ, Florentino. “Historia de la Educación”, Primera edición, Editorial Universidad Nacional de Educación a Distancia, España, 2009.

UREÑA, Nuria, UREÑA, Fernando, VELANDRINO, Antonio, ALARCON, Francisco. “Las habilidades motrices básicas”, Primera edición, Editorial INDE publicaciones, España, 2006.

ZAGALA, María. “Didáctica de la Educación Física”, Primera edición, Editorial CCS, España, 2001.

ZIPEROVICH, Pablo. “La Recreación”, Primera edición, Editorial Novedades Educativas de México, 1999.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

ENCUESTA DIRIGIDA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO”

POSTULANTES: JENNY TRUJILLO Y NELSON LASLUISA

Con el trabajo de investigación cuyo título dice: “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2DO Y 3ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.**” Le solicitamos responder al cuestionario, más adelante propuesto.

OBJETIVO: Recopilar información de campo en base al objeto de estudio con la finalidad de estructurar la propuesta que dará solución al problema detectado en la institución.

NOTA: SELECCIONE LA OPCIÓN DE ACUERDO A SU CRITERIO, FAVOR MARCAR CON UNA X.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿La institución que usted dirige está encaminada al desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
2. ¿Los maestros que usted dirige utilizan la actividad lúdica como recurso para fomentar capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
3. ¿Cree usted que se mejore la educación integral de los niños/as, con el desarrollo de capacidades y habilidades motrices a temprana edad?	Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>
4. ¿Organiza usted eventos deportivos para desarrollar la motricidad en los niños/as de su institución?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
5. ¿En la institución se han elaborado Guías de Actividades Lúdicas para la formación integral de los niños/as?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
6. ¿Está de acuerdo con la elaboración de una Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices de los niños/as de su institución?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

ENCUESTA DIRIGIDA AL PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA
“JUAN MANUEL LASSO”.

POSTULANTES: JENNY TRUJILLO Y NELSON LASLUIA

Con el trabajo de investigación cuyo título dice: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 2DO Y 3ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “JUAN MANUEL LASSO” PARROQUIA TANICUCHI, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.”** Le solicitamos responder al cuestionario, más adelante propuesto.

OBJETIVO: Recopilar información de campo en base al objeto de estudio con la finalidad de estructurar la propuesta que dará solución al problema detectado en la institución.

NOTA: SELECCIONE LA OPCIÓN DE ACUERDO A SU CRITERIO, FAVOR MARCAR CON UNA X.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Conoce usted que es una Guía de Actividades Lúdicas?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
2. ¿Tiene conocimientos acerca del desarrollo de capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
3. ¿Para usted las actividades lúdicas en el inter-aprendizaje son importantes?:	Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>
4. ¿Cree usted que a través de las actividades lúdicas se fortalece las capacidades y habilidades motrices en los niños/as?	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
5. ¿Para usted el desarrollar actividades lúdicas en el de enseñanza-aprendizaje tiene beneficios?:	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
6. ¿Para el proceso de enseñanza-aprendizaje utiliza las actividades lúdicas como recurso en sus jornadas clase?	Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>

<p>7. ¿Organiza actividades deportivas para desarrollar habilidades y destrezas motrices en los niños/as en esta institución?</p>	<p>SI NO</p>	<p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>8. ¿Cree usted que la falta de interés de algunos niños/as en aprender se debe a que no existe una interrelación profesor - alumno mediante la lúdica?</p>	<p>SI NO</p>	<p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>9. ¿Conoce si en la institución se han realizado Guías de Actividades Lúdicas en beneficio del aprendizaje de los niños/as?</p>	<p>SI NO</p>	<p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>10. ¿Estaría dispuesto/a, a utilizar la Guía de Actividades Lúdicas para el desarrollo de capacidades y habilidades motrices propuesta por los postulantes en beneficio de los niños/as en esta institución?</p>	<p>Siempre A veces Nunca</p>	<p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
FICHA DE OBSERVACIÓN

RESPONSABLES: JENNY TRUJILLO – NELSON LASLUIA

ESTUDIANTE:

AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: 2° y 3°

FECHA:

OBJETIVO: Conocer el nivel de capacidades y habilidades motrices en los niños/as de la institución.

DESTREZAS MOTRICES		SI	NO
1.-	Camina y corre a diferentes ritmos, velocidades, direcciones y desde diversas posiciones.		
2.-	Demuestra diferentes formas de saltar, imitando a animales.		
3.-	Demuestra diversas formas de lanzamientos, desde diferentes posiciones, a blancos fijos y móviles.		
4.-	Demuestra acciones de empujar y traccionar objetos y personas.		
5.-	Utiliza diferentes materiales como bastones, cuerdas, aros, etc., en la ejecución de ejercicios localizados a brazos, piernas y tronco.		
6.-	Demuestra destrezas en la conducción de implementos con las manos y los pies.		
7.-	Realiza ejercicios para las diferentes partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades superiores e inferiores.		
8.-	Demuestra diferentes formas de equilibrios en diferentes espacios, aparatos y elementos del entorno.		

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“JUAN MANUEL LASSO”**

RIOBLANCO BAJO 2012-2013



AUTORES:

JENNY TRUJILLO

JAVIER LASLUISA

AUTORIDADES INSTITUCIONALES



ÁREA RECREATIVA



CALENTAMIENTO



ESTIRAMIENTO



JUEGO – EL LADRÓN



JUEGO – RANAS AL ESTANQUE



JUEGO – EL TREN EXPERTO



JUEGO – LA RANA



JUEGO – EL CAZADOR Y LA ARDILLA



JUEGO – LAS ESTACIONES



JUEGO – EL HOMBRE SOMBRA



JUEGO – CADA UNO EN SU CASA



ACTIVIDADES LÚDICAS



ACTIVIDADES LÚDICAS

