

TEMA: EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA FUNDACIÓN UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO MIXTO “ATAHUALPA” DE LA CIUDAD DE IBARRA. PROPUESTA ALTERNATIVA

AUTOR: PAÚL TERÁN

RESUMEN

El juego dentro de las distintas etapas de la vida es un eje del desarrollo del ser humano, todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades, está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales, evoluciona según la edad de los jugadores y posee características diferentes en función de la cultura en la que se realice.

El juego como una herramienta pedagógica es imprescindible dentro de la educación, facilitando el aprendizaje, mejorando la motivación dentro del clima de la clase y sobretodo creando fuertes lazos de aprecio entre el estudiante y el conocimiento. Dentro de la investigación se pudo observar el impacto del juego sobre los estudiantes y su actitud dentro y fuera de clases pero sobretodo cumple con el objetivo número uno de la asignatura el cual es crear un amor por el estar activo y en movimiento, capaz de fomentar una cultura de movimiento en el estudiante y de esta manera aportar una solución al problema del sedentarismo, que se encuentra dentro de nuestro entorno como país, y así conseguir el buen vivir de nuestra sociedad.

ABSTRACT

The game within the different stages of life is a key to development of human beings; all of us have learned to relate to our family environment, material, social and cultural development through playing. The game is universal, so, people of all cultures have always played. Many games are repeated in most of the societies, it has been present in the history of the world even though the difficulties at certain times to play, as in the early industrial societies, the game evolve according to the age of the players and has different characteristics depending of the culture in which they perform.

The game as a pedagogical tool is essential in education, facilitates learning, and improves motivation within the classroom climate and especially creating strong ties between student appreciation, and knowledge. During the investigation it was noted the impact of the game on students and their attitude in and out of sorts, but especially achieves the number one goal of the Physical Education which is to create a love for being active, able to foster a culture of the student movement and thus provide a solution to the problem of inactivity, which is within our environment as a country, and thus achieve a good living in our society.