

**ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA
DEPORTES Y RECREACIÓN**

**PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA
DEPORTES Y RECREACIÓN**

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.**

FRANCISCO PAÚL TERÁN CAICEDO

DIRECTOR

LCDA. ARACELY OBANDO

CODIRECTOR

MSC. ORLANDO CARRASCO

SANGOLQUÍ JUNIO 2013

CERTIFICADO

LCDA. ARACELY OBANDO
MSC. ORLANDO CARRASCO

CERTIFICAN:

Que la tesis de grado titulada: “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.”, realizado por el egresado: **FRANCISCO PAÚL TERAN CAICEDO**, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por el Reglamento de Estudiantes de la Escuela Politécnica del Ejército por lo tanto nos permitimos acreditarlo y autorizar para que lo entreguen al **TCRN. MARCO AYALA CAMPOVERDE**, en su calidad de Coordinador de la Carrera.

Sangolquí 27 de Junio de 2013.

LCDA. ARACELY OBANDO
DIRECTOR

MSC. ORLANDO CARRASCO
CODIRECTOR

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

FRANCISCO PAÚL TERÁN CAICEDO

DECLARO QUE:

El proyecto de grado “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.”, ha sido desarrollada con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Sangolquí, 27 de Junio de 2013.

EL AUTOR

FRANCISCO PAÚL TERÁN CAICEDO

AUTORIZACIÓN

Yo, **FRANCISCO PAÚL TERÁN CAICEDO**, autorizo a la Escuela Politécnica del Ejército la publicación, en la biblioteca virtual de la institución el proyecto titulado: “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..”, cuyos contenidos, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, 27 de Junio de 2013.


E L A U T O R

FRANCISCO PAÚL TERÁN CAICEDO



AGRADECIMIENTO.


La presente Tesis recoge los sueños y expectativas de un grupo de personas que buscan un mundo mejor, donde todos podamos ser felices, alentados por la fuerza que nos ayuda a hacer las cosas bien, a todos ellos un agradecimiento. En especial a la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la ciudad de Ibarra por abrirme sus puertas, y a la Escuela Politécnica del Ejército, que gracias a su Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física Deportes y Recreación nos permite aprender, y compartir a la sociedad los conocimientos científicos impartidos durante nuestra vida como estudiantes de tan prestigiosa e importante carrera.





DEDICATORIA:

A mi Familia, Padres y Hermanos, que sin ellos nada de esto habría sido posible, a su amor y comprensión, a sus ganas de vivir que me alientan a seguir mejorando día a día, A Dolores Terán, Marlene Arcos y a la Familia Charro Bosmediano que me supieron a poyar en algunos de los momentos más difíciles de mi vida, a aquellas personas que aun cuando no recuerde sus nombres, ayudaron a que sea quien ahora soy. A los problemas que aparecieron en mi vida, concediendo la oportunidad de probarme a mismo de lo que soy capaz. A mis maestros cuyos conocimientos y experiencias me ayudaron a apreciar más aun a mi carrera, pero sobre todo a aquella energía divina, quien es la que permite que todo esto suceda, que me anima a soñar, vivir y esforzarme, para ver mis sueños consolidados en realidades.



ÍNDICE

CARATULA	I
CERTIFICADO	II
DECLARACION DE RESPONSABILIDAD	III
AUTORIZACION	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI

PRIMERA PARTE

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

	PAG
Resumen	14
1.1. Objeto de la Investigación	16
1.2. Ubicación y Contextualización de la problemática	16
1.3. Situación problemática	16
1.4. Problema de Investigación	17
1.5. Subproblemas de Investigación	17
1.6. Delimitación de la investigación	17
1.6.1. Delimitación Temporal	17
1.6.2. Delimitación espacial	17
1.6.3. Delimitación de las unidades de observación	18
1.7. Justificación	18
1.8. Cambios esperados	18
1.9. Objetivos	18
1.9.1. Objetivo general	18
1.9.2. Objetivos Específicos.	19

SEGUNDA PARTE
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN
CAPITULO I

2.1.	Selección de la alternativa teórica	19
2.2.	Sistema categorial de análisis	19
2.2.1.	El Juego.	20
2.2.1.1	Definiciones de juego.	20
2.2.1.2.	Diferencia entre juego y deporte.	22
2.2.1.3.	Carácter del juego	23
2.2.1.4.	Juego frente a la diversión.	23
2.2.1.5	Características del juego	24
2.2.1.6.	El juego didáctico.	24
2.2.1.6.1	Características de los juegos didácticos.	28
2.2.1.6.2	Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas.	29
2.2.1.6.3	Características de los juegos didácticos.	29
2.2.1.6.4	Fases de los juegos didácticos.	30
2.2.1.6.5	Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos	31
2.2.1.6.6	Significación metodológica de los juegos didácticos.	32
2.2.1.6.7	Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos.	33
2.2.1.6.8.	Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	34
2.2.1.6.9	Tipos de juego didáctico	35
2.2.1.6.9.1	Juego cooperativo.	35
2.2.1.6.9.2	Juego competitivo.	36
2.2.1.7.	Clasificación del juego según el ministerio de educación	37

2.2.1.7.1	Juegos con algo	37
2.2.1.7.2	Juegos como algo	37
2.2.1.7.3	Juegos sobre algo	37
2.2.1.7.3.1	Juegos pequeños.	38
2.2.1.7.3.1.2	Juegos tradicionales	38
2.2.1.7.3.1.3	Juegos nuevos.	38
2.2.1.7.3.2	Juegos Grandes.	39
2.2.1.7.3.2.1	Juegos de ida y vuelta.	39
2.2.1.7.3.2.2	Juegos e alcanzar goles.	39
2.2.1.7.3.2.3	Juegos nacionales.	39
2.2.1.7.3.2.4	Juegos de ganar territorio.	40
CAPITULO II		
2.2.2.	Educación Física.	41
2.2.2.1.	Definiciones de Educación Física	41
2.2.2.2.	Historia y evolución	42
2.2.2.3.	Educación Física en la actualidad, Ministerio de Educación	43
2.2.2.3.1	Educación general básica	43
2.2.2.3.1.1	Los ejes del aprendizaje de la Educación Física.	45
2.2.2.3.1.2	Bloques curriculares	46
2.2.2.3.1.2.1	Movimientos naturales	47
2.2.2.3.1.2.2	Juegos.	47
2.2.2.3.1.2.3	Movimiento formativo, artístico y expresivo	48
2.2.2.3.1.2.4	Objetivos educativos del área.	49
2.2.2.3.1.2.5	Perfil de salida.	49
2.2.2.3.2	Bachillerato general unificado.	50
2.2.2.3.2.1	Los ejes del aprendizaje en Educación Física.	54
2.2.2.3.2.2	Bloques Curriculares	55
2.2.2.3.2.2.1	Movimientos naturales.	55
2.2.2.3.2.2.2	Juegos.	55

2.2.2.3.2.2.3	Movimiento formativo, artístico y expresivo.	56
2.2.2.3.2.2.4	Objetivos del área.	56
2.2.2.3.2.2.5	Perfil de salida	57
2.2.2.4	La Educación Física y la planificación curricular	58
2.2.2.4.1	Orientaciones para la planificación didáctica	58
2.2.2.5	Recursos y materiales didácticos en la Educación Física.	64
2.2.2.5.1	¿Qué son los recursos y materiales didácticos?	65
2.2.2.5.2	Los recursos y materiales didácticos específicos del área de Educación Física.	65
2.2.2.5.3	Funcionalidad pedagógica de los recursos y materiales didácticos	66
2.2.2.5.4	Los materiales como elementos de experimentación.	69
2.2.2.5.5	Clasificación y características en función de la actividad física	70
2.2.2.5.6	Instalaciones deportivas	70
2.2.2.5.7	Necesidad de las instalaciones de un centro escolar	74
2.2.2.5.7.1	Material deportivo.	74
2.2.2.5.7.2	Material no convencional	76
2.2.2.5.7.3	Material convencional	77
2.2.2.5.7.4	Material convencional usado de forma no convencional	78
2.2.2.5.8	Equipamiento del estudiante	79
2.2.2.5.9	Material de soporte del profesor	80
2.2.2.5.10	Otros recursos didácticos	85
2.2.2.5.11	Criterios para la selección de recursos didácticos	87
2.2.2.5.12	Medios educativos de la Educación Física	88
2.2.2.6	Educación física y salud	80

CAPITULO III

2.2.3.	La Actitud	91
2.2.3.1.	Autores y tendencias	91
2.2.3.2	Definición	94
2.2.3.3	Componentes de la actitud	94
2.2.3.4	Funciones de la actitud	95
2.2.3.5	Actitud y valores	95
2.2.3.6	Actitud y sociología	96
2.2.3.7	Las actitudes en el proceso de enseñanza – aprendizaje	97
2.2.3.7.1	Clima del aula	99
2.2.3.7.2	Lugar del maestro	101
2.2.3.7.3	Creación de códigos o reglamentos	102
2.2.3.7.4	La construcción del clima de la escuela	103
2.2.3.7.4.1	Actitud docente	103
2.2.3.7.4.2	Actitud estudiante	106
2.2.3.7.4.3	Interrelación docente – estudiante	108
2.2.3.8	Clase de Educación Física contemporánea.	110

TERCERA PARTE

3.1.	Planteamiento de hipótesis.	113
3.1.1.	Hipótesis general	113
3.1.2.	Hipótesis nula	113
3.2.	Variables	113
3.2.1.	Matriz de operacionalización de variables.	114

CUARTA PARTE

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

4.1.	Metodología para la concreción del proyecto.	115
4.2.	Metodología para el desarrollo de la investigación	115
4.2.1.	Método	115

4.2.2	Población y Muestra	116
4.2.3	Técnicas e Instrumentos	116

QUINTA PARTE

5	Organización, Tabulación y análisis de la información	118
5.1.	Resultados obtenidos del cuestionario de actitudes hacia la Educación Física	118
5.1.1.	Valoración de la asignatura y del profesor de Educación Física.	118
5.1.2	Dificultad de la Educación Física.	119
5.1.3	Utilidad de la Educación Física	120
5.1.4	Empatía con el profesor	121
5.1.5	Concordancia con la organización de la asignatura.	122
5.1.6	Preferencia por la Educación Física.	123
5.1.7	La Educación Física como Deporte	124
5.2	Resultados de Correlación	125
5.2.1	Correlación entre juegos con algo y CAEF	126
5.2.2	Correlación entre juegos como algo y CAEF	127
5.2.3	Correlación entre juegos sobre algo y CAEF	128
5.3	Conclusiones y recomendaciones	129

SEXTA PARTE

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.2.	Introducción	130
6.3	Antecedentes	131
6.4	Justificación.	134
6.5	Desarrollo de la propuesta	136
6.5.1	Finalidad	137
6.5.2	Objetivo General.	137
6.5.3	Objetivos específicos.	137
6.5.4	Beneficios	138

6.5.5	Localización	138
6.5.6	Cobertura Espacial	138
6.5.7	Fundamentación teórica de la propuesta	138
6.5.7.1	Beneficios de uso de juegos en las instituciones	138
6.5.7.2	Principios básicos para la aplicación de juegos	139
6.5.7.3	Significación metodológica del juego didáctico	140
6.5.7.4	Exigencias metodológicas del juego didáctico	141
6.5.7.5	Ventajas fundamentales del juego	142
6.5.7.6	Medios educativos de la Educación Física	143
6.8	Macro y micro Planificación	144
7	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	185
8	ANEXOS	187
8.1	CAEF	188
8.2	Encuesta	191
8.3	Tabulación de preguntas	192

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.

PRIMERA PARTE

1. MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

“El Juego y su incidencia en la Actitud de los estudiantes frente a las clases de Educación física.”

1.2. UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.

La Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto Atahualpa se encuentra ubicada en el norte del País, en el cantón Ibarra provincia de Imbabura, la institución fue creada frente a la gran demanda de matrículas en los establecimientos escolares de la década del sesenta, fue en ese momento cuando un grupo de entusiastas padres de familia se dieron tiempo para pensar y hacer evolucionar la concepción educativa en la provincia, creando un plantel educativo de carácter Particular Laico sin fines de lucro, el mismo que inicia sus labores el 8 de octubre de 1958. Hoy en día acoge a niños y jóvenes dentro de sus aulas con el propósito de formar personas críticas, reflexivas, creativas, con actitudes y valores humanistas, sensibles y comprometidas con la realidad y con el desarrollo de su entorno en los ámbitos de la ciencia, tecnología, cultura e investigación; con reconocimiento social, debidamente acreditada y con adecuada infraestructura física y tecnológica.

Mediante esta tesis se pretende encontrar la incidencia del Juego en la actitud de los estudiantes frente a las clases de Educación Física.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” al igual que todas las instituciones educativas, tiene como finalidad formar personas de manera integral, siendo parte fundamental de esta formación, tenemos el aspecto físico y de movimiento, es por esto que se han sabido detectar cierto tipo de causas que no permiten al estudiante alcanzar un óptimo nivel de desarrollo.

Entre las principales tenemos:

- Escaso de material didáctico.
- Clases de Educación Física Monótonas.
- Falta de planificación por parte del Docente.
- Actividades físicas poco atractivas para el estudiante.

Acarreando los siguientes efectos:

- Mala actitud del estudiante en las clases de educación física.
- Indisciplina, falta de atención y ausentismo en las Clases de Educación Física.
- Sedentarismo en adolescentes.

1.4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

¿El juego como herramienta educativa, incide en la Actitud del estudiante en las clases de Educación Física?

1.5. SUBPROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

- Falta de planificación micro curricular en la asignatura de Educación Física.
- Desarrollo de la clase de Educación Física monótono y poco atractivo para el estudiante.
- Desconocimiento por parte de los docentes del juego y sus beneficios en los intereses y actitudes de los estudiantes.

1.6. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.6.1. DELIMITACIÓN TEMPORAL.

Año lectivo Septiembre 2012 Junio 2013.

1.6.2. DELIMITACIÓN ESPACIAL

Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto Atahualpa.

1.6.3. DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Estudiantes del Noveno Año de Educación Básica "A".

1.7. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto va encaminado hacia el estudio del juego y los estudiantes y como el uso del mismo dentro de la asignatura de Educación Física puede aportar para dar un cambio de actitud en los estudiantes, favoreciendo la motivación y el desarrollo de las clases y logrando alcanzar el objetivo de la Educación Física generando un aprecio hacia la actividad física que a largo plazo podría erradicar el sedentarismo en los adolescentes. Es por eso que se propone la aplicación del Juego como herramienta educativa, permitiendo dar cabida a la diversión y al disfrute dentro de las clases y mejorando valores trabajo en equipo de esta manera buscar que el estudiante se desarrolle integralmente ya que al ser una actividad inherente al ser humano todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

1.8. CAMBIOS ESPERADOS

- Mejorar la actitud de los estudiantes en las clases de Educación Física.
- Ampliar el repertorio de juegos de los estudiantes para su tiempo libre.
- Optimizar el uso de recursos como tiempo y espacio mediante la planificación macro y micro curricular.
- Motivar a los estudiantes a realizar actividad física mediante juegos.

1.9. OBJETIVOS

1.9.1. OBJETIVO GENERAL

- Analizar y correlacionar la incidencia del Juego en la actitud de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica “A” dentro de las clases de Educación Física.

1.9.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Motivar a los estudiantes a realizar Actividad Física por medio del juego.
- Mejorar la Actitud de los estudiantes frente a las clases de Educación Física.
- Diseñar una propuesta curricular de Juegos, incorporados a las clases de Educación Física

SEGUNDA PARTE

2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. SELECCIÓN DE LA ALTERNATIVA TEÓRICA

- Bibliografía especializada.
- Artículos Científicos.
- Páginas web.
- Consulta a expertos.

2.2. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

2.2.1 EL JUEGO

2.2.1.1: DEFINICIONES DEL JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes: Según Piaget, "El juego comienza por ser en el bebé una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de

la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones”. Es decir que el juego tiene una función simbólica, permite al individuo enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que las personas adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo. Esta teoría es consolidada años después por Lev Vygotsky. Quien considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto. Por ejemplo en el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.

Molina(2011): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Ferland (2005): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Para el Ministerio de Educación y Cultura, El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas

2.2.1.2 DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y DEPORTE

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del juego de la siguiente manera: El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo precisando reglas concretas y en que está institucionalizado.

2.2.1.3 CARÁCTER 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 unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

2.2.1.4 JUEGO FRENTE A DIVERSIÓN

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo. Además, favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural. Es indispensable para el

desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. (Restrepo, 2012)

2.2.1.5 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños

2.2.1.6 EI JUEGO DIDÁCTICO

Según Bañares Doménech (2008) el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además

contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida. Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir

estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido. La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual. Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se

encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica. Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad. Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos. La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar

hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida. El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

2.2.1.6.1 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por

lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

2.2.1.6.2 OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. (Doménec, 2008).

2.2.1.6.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.2.1.6.4 FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

1.-Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de

habilidades. Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

2.2.1.6.5 PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones,

ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia o meta:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia o meta no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

2.2.1.6.6 SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica. Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también

como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos. Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

2.2.1.6.7 EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores. Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

2.2.1.7 VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

2.2.1.6.9 TIPOS DE JUEGO DIDÁCTICO

En el Juego didáctico se puede reconocer dos grandes estructuras: El juego cooperativo y el juego competitivo.

2.2.1.6.9.1 EL JUEGO COOPERATIVO

En la teoría del juego didáctico, un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Tabla N°1: Diferencias entre juegos Cooperativos y competitivos (Ruiz, 2007).

En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores más que entre jugadores individuales. Un ejemplo de juego cooperativo es un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuada (Ruiz, 2007)

2.2.1.6.9.2 EL JUEGO COMPETITIVO

Los juegos competitivos han sido el soporte de toda la Educación Física que se ha realizado tradicionalmente. Los juegos de relevos, las carreras, las escondidas, son actividades sobreexplotadas. Actualmente las nuevas perspectivas de la educación pretenden que la Educación Física no sólo sea un método para trabajar el cuerpo, sino un área más donde se trabaje la formación integral (formación como persona), de ahí el gran empuje que están teniendo los juegos cooperativos. No obstante, el gran abanico que tenemos de juegos

competitivos no tiene por qué ser olvidado. La competición también tiene unos valores que hay que trabajar, para no caer en la mala competición (aprender a perder y a ganar). Además, estos juegos provocan mucha motivación en los niños, por lo que tenemos que aprovecharnos para que los realicen con entusiasmo y sacar el mayor provecho de esta actitud positiva. (Krystal Miller, 2013)

2.2.1.7 CLASIFICACION DEL JUEGO SEGUN EL MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR

2.2.1.7.1 JUEGOS CON ALGO

Estos juegos se caracterizan por el uso de objetos dentro de su desarrollo, además, estos son juegos en los que se busca una meta común, mas no incita a la competencia, es decir este tipo de juegos no desarrolla rivalidades más bien busca el trabajo en equipo y desarrollar la cooperación de un grupo.

2.2.1.7.2 JUEGOS COMO ALGO O ALGUIEN.

Este tipo de juegos buscan desarrollar capacidades artísticas y creativas, ya que su fin es que el jugador desempeñe un rol, ya sea con dramatización o mímica.

2.2.1.7.3 JUEGOS SOBRE ALGO.

Estos juegos buscan tienen reglas, ya que han sido establecidos desde hace tiempo atrás como los juegos tradicionales; o toman sus bases de deportes y se convierten en juegos pre deportivos, dentro de los juegos sobre algo tenemos una sub clasificación, los juegos pequeños y los juegos grandes.

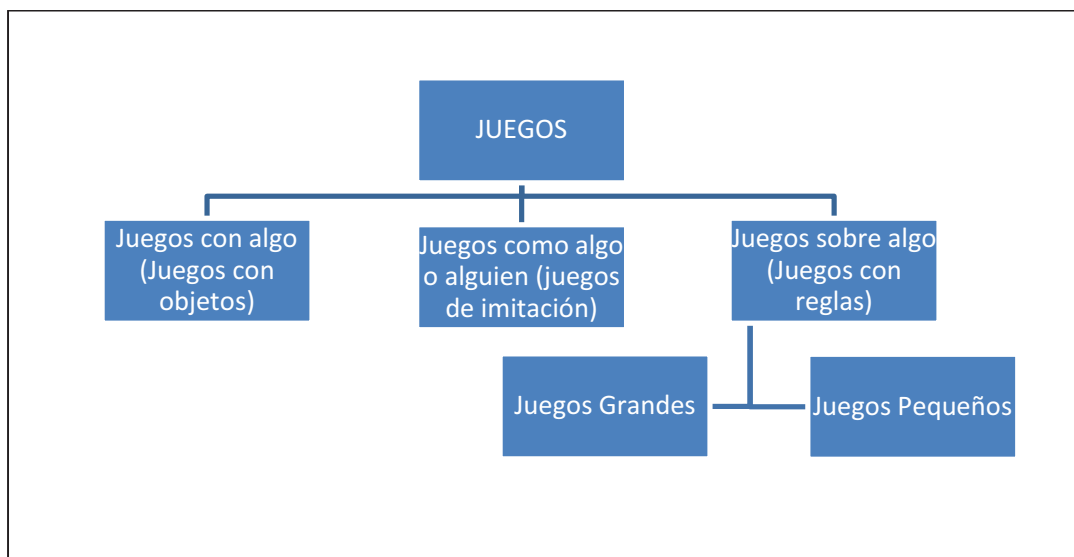


Tabla N°2: Sistematización de los juegos (Convenio Ecuatoriano-Alemán, 1994).

2.2.1.7.3.1 JUEGOS PEQUEÑOS

Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante sin grandes exigencias físicas e intelectuales ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.

2.2.1.7.3.1.1 JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos populares de larga tradición, que se practicaban tanto fuera como dentro del colegio (parques, recreo, casa...) por nuestros padres y abuelos. Estas actividades pueden ser practicadas por personas de cualquier edad. Dichos juegos son fáciles de realizar, con ellos trabajamos la cooperación, son divertidos y solo necesitamos materiales que nosotros mismos podemos conseguir o construir. Ejemplos: Rayuela, trompos, bolas, tortas, rondas, el elástico, las cogidas, marros, etc.

2.2.1.7.3.1.2 JUEGOS NUEVOS

Son juegos que aun cuando no son tradicionales se vuelven populares y de gran aceptación por su facilidad al realizarlos o por su vistosidad, casi siempre este tipo de juegos son tradicionales de otros países o son inventados

por grandes compañías con el fin de vender un producto. Por Ejemplo: El diábolo, el balero, el yoyo, el hula hula, etc.

2.2.1.7.3.2 JUEGOS GRANDES

Se los define como una actividad motriz lúdica con mayor complejidad, que desarrolla o necesita un cierto nivel de habilidades y capacidades (técnica y táctica) y que prepara para juegos deportivos (disciplinas) como básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc. En la Educación General Básica, se sugiere trabajar los juegos deportivos: fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano, sin embargo, esto dependerá de la infraestructura deportiva, el material de la institución educativa y de la formación profesional de los docentes.

2.2.1.7.3.2.1 JUEGOS DE IDA Y VUELTA

Este tipo de juegos tiene un fin de devolver un objeto o juguete al rival o equipo contrario con una regla similar, de realizar un determinado número de intentos o “golpes”. Por Ejemplo: Tenis de mesa, tenis de campo, Voleibol, etc.

2.2.1.7.3.2.2 JUEGOS DE ALCANZAR GOLES

En este tipo de juegos los participantes tratan de sobrepasar una marca ya sea de goles o puntos del oponente o equipo rival con la intención de ganar el encuentro, encontramos tres tipos dentro de estos; con manos, como por ejemplo el tenis, el bádminton, etc.; con pies, como el futbol en todas sus variantes y con objetos, en el cual se usan implementos como bastones para impulsar ya sea la pelota u otro objeto rumbo a una anotación.

2.2.1.7.3.2.3 JUEGOS NACIONALES

Son juegos que se han desarrollado en el Ecuador a pesar de tener orígenes extranjeros, estos juegos han sido acoplados a nuestro entorno y sus reglas han sufrido cambios, volviéndose juegos propios de nuestro país, por ejemplo, el ecua vóley, la pelota de tabla, etc.

2.2.1.7.3.2.4 JUEGOS DE GANAR TERRITORIO

Estos juegos en su gran mayoría son extranjeros pero han llegado a ser conocido alrededor del mundo gracias a su difusión por televisión y por el gran número de participantes que puede haber en cada uno de ellos, entre los más conocidos están el base-ball y el football americano.

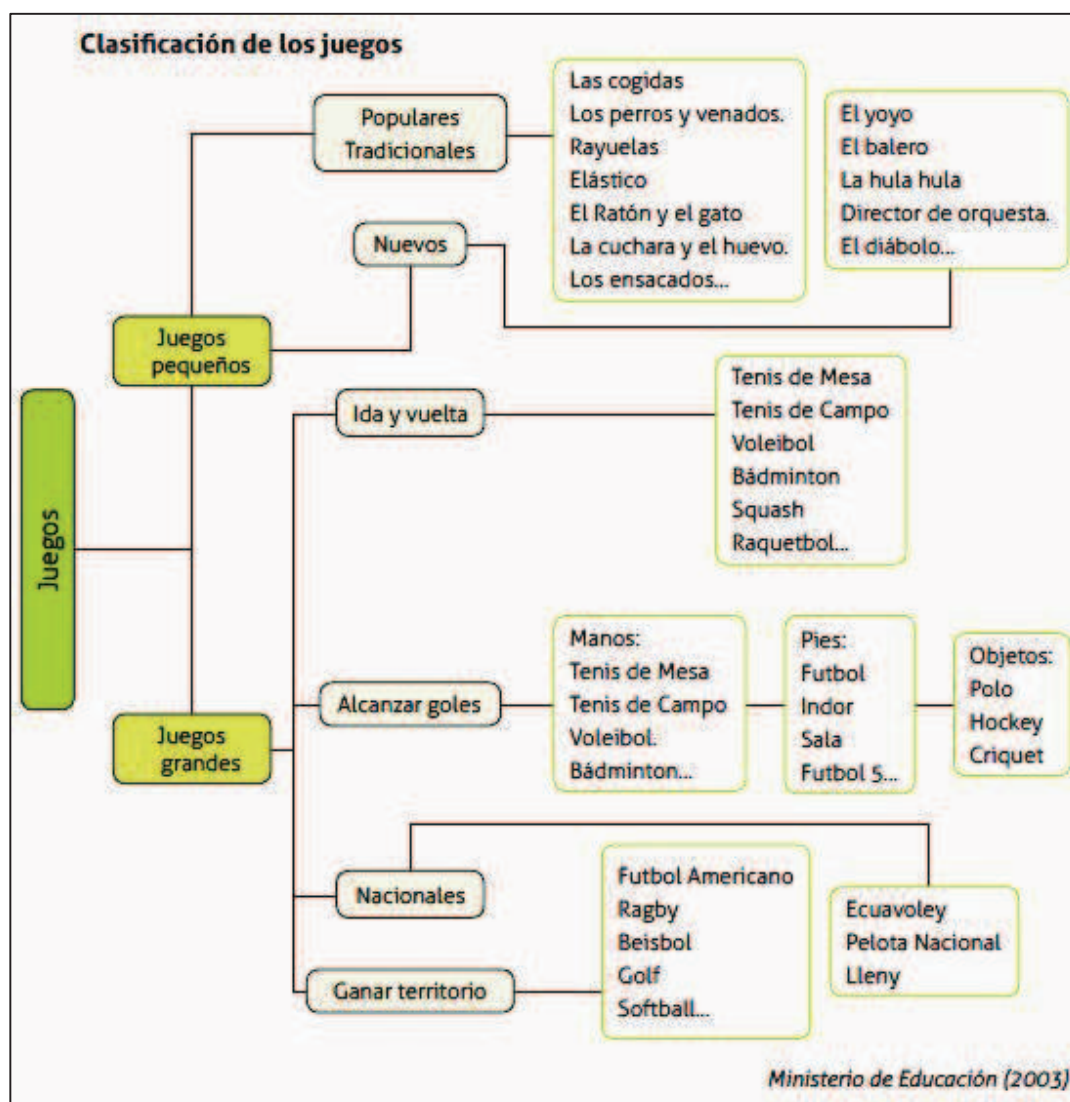


Tabla N°3: Clasificación de los juegos (Ministerio de Educación, 2003).

CAPÍTULO II

2.2.2 LA EDUCACIÓN FÍSICA

2.2.2.1 DEFINICIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

La Educación Física es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas” (Asamblea Nacional, 2010). Además es la educación que abarca todo lo relacionado al uso del cuerpo. Desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto significa, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad. (Grasso, 2009)

Para el logro de estas metas se vale de ciertas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo. Sin embargo, lo que es incuestionable, son las aportaciones que la práctica de la educación física ofrece a la sociedad: contribuye al cuidado y preservación de la salud, al fomento de la tolerancia y el respeto de los derechos humanos, la ocupación del tiempo libre, impulsa una vida activa en contra del sedentarismo, etc. Los medios utilizados son el juego motor, la iniciación deportiva, el deporte educativo, la recreación, etc. La tendencia actual en educación física es el desarrollo de Competencia que permita la mejor adaptabilidad posible a situaciones cambiantes en el medio y la realidad. De esta forma, por ejemplo, en el último tramo de la Educación Básica, la educación física pretende desarrollar las competencias siguientes: la integración de la corporeidad,

expresión y realización de desempeños motores sencillos y complejos y el dominio y control de la motricidad para plantear y solucionar problemas.

2.2.2.2 HISTORIA Y EVOLUCIÓN

La Educación Física, que anteriormente se consideraba dentro de las Actividades de Desarrollo, ahora se incluye en los planes y programas de estudio como una asignatura igual que las que conforman el currículo, ya que contribuye de forma sustantiva, de la misma forma que las otras materias, a la consecución del Perfil de Egreso de los estudiantes de educación básica. (Hernández y Velásquez, 2010)

Tendencias y enfoques en la concepción de educación física.

Enfoque militar: Antes de la realización de los Juegos Olímpicos de 1968, en las escuelas se imponía el enfoque militar consistente en actividades de orden y control corporal, marchas y ejercicios repetitivos buscando la vigorización física.

Enfoque deportivo. En este se adapta la visión del entrenamiento deportivo a tal grado que la sesión de educación física se divide en tres fases, de la misma manera que un entrenamiento deportivo: calentamiento, trabajo central y relajación. Se presenta a partir de 1970 y tiene su mayor influencia en la escuela primaria y secundaria; en el nivel preescolar se inicia en este tiempo el enfoque psicomotor (1974). Se busca, en el enfoque deportivo, la eficiencia del cuerpo a través del perfeccionamiento técnico y la vigorización física.

Enfoque psicomotor. Su aplicación se da sobre todo en la educación preescolar y se caracteriza porque el niño(a) se enfrenta a una serie de vivencias y experiencias de movimiento a partir de sus intereses y de lo que puede realmente hacer. Enfatiza el descubrimiento y la exploración del medio a través del movimiento intencional.

Enfoque de la motricidad inteligente. En este se conjugan los procesos superiores de pensamiento con el movimiento intencionado y creativo para lograr la disponibilidad corporal autónoma en interacción dentro de situaciones complejas. Las técnicas deportivas se pueden adquirir a partir de utilizar ampliamente los patrones básicos de movimiento, preferentemente a través de múltiples y variadas experiencias motrices (Educación física de base). Se subrayan los aspectos socio motores, es decir, el plano individual enriquecido a través de la interacción con los demás asumiendo diferentes roles en situaciones motrices diversificadas (corriente socio motriz). El enfoque de la motricidad inteligente, estipulado inicialmente para la educación secundaria, es el sustento teórico y metodológico de la educación física en toda la Educación Básica. (Escamez, 2012)

2.2.2.3 EDUCACION FÍSICA EN LA ACTUALIDAD, MINISTERIO DE EDUCACION DEL ECUADOR.

2.2.2.3.1 EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

La Educación Física contribuye de manera directa y clara a la consecución de todas las destrezas motrices, cognitivas y afectivas que le permitirán al estudiante aprovechar los conocimientos para poder interactuar con el mundo físico, integrarse plenamente al mundo social y disfrutar de la actividad física. La actualización y fortalecimiento curricular permite re significar el área. Por esta razón, la Educación Física es considerada como una disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, tal y como lo determina la propia Ley del Deporte, Educación Física y Recreación: “EDUCACIÓN FÍSICA: Es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas” (Asamblea Nacional, 2010).

La Educación Física es importante en la Educación General Básica, pues les posibilita a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas, motoras y afectivas, expresar su espontaneidad, fomentar la creatividad y, sobre todo, les permite conocer, respetar y valorarse a sí mismos y a los demás, centrando su accionar en la educación del movimiento como aprendizaje que le permite vivenciar y experimentar.

A través de la Educación Física, los estudiantes aprenden, ejecutan y crean nuevas formas de movimiento con la ayuda de diferentes actividades educativas, recreativas y deportivas. Además, aprenden a desenvolverse, como seres que quieren descubrir nuevas alternativas que pueden ser aplicables, en un futuro, en su vida social y que no se encuentran fácilmente en otras áreas del conocimiento. Es por eso que en las instituciones educativas a la Educación Física se la debe estructurar como proceso pedagógico permanente, a fin de que se puedan cimentar bases sólidas que le permitan al estudiante la integración y socialización con sus pares o compañeros, y a fin de que los aprendizajes de esta disciplina garanticen continuidad para un futuro desarrollo de las habilidades motrices básicas y específicas.

La importancia de enseñar y aprender Educación Física en la Educación General Básica. En este punto es necesario destacar la necesidad de identificar lo más tempranamente posible a aquellos estudiantes que demuestren condiciones naturales excepcionales –tomando en cuenta el criterio del docente– con el fin de direccionarlos a instancias competentes, especializadas en actividad física de alto rendimiento. La incorporación de destrezas con criterios de desempeño al currículo de Educación Física permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles a través del movimiento, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. El cuerpo humano se constituye como eje fundamental en la interrelación de la persona con el entorno, y la Educación Física está

directamente comprometida con la adquisición del máximo estado de bienestar físico, mental y social posible, en un entorno saludable. El currículo de Educación Física no considera la obligatoriedad de todos los deportes y actividades planteadas en las destrezas con criterio de desempeño en los diferentes bloques curriculares, pues su ejecución dependerá de la infraestructura disponible en la institución, de la preparación y la especialidad del equipo de docentes de Educación Física, y de la demanda e intereses de la comunidad educativa.

2.2.2.3.1.1 LOS EJES DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA

La presente propuesta curricular emana de un eje curricular integrador “Desarrollar capacidades físicas y destrezas motrices, cognitivas y socio-afectivas para mejorar la calidad de vida”, que integra los dos aspectos indisolubles en el ser humano: la mente y el cuerpo. De este eje curricular se desprenden dos ejes del aprendizaje: habilidades motrices básicas y habilidades motrices específicas, con utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El primer eje de aprendizaje es la habilidad motriz básica que se considera como una serie de acciones motrices que aparecen de modo natural en la evolución humana. A través de la práctica organizada y dirigida de la Educación Física, acciones como gatear, caminar, marchar, correr, girar, saltar, lanzar, flotar, jugar, y otras, se inician, mejoran, desarrollan y tecnifican en el proceso de aprendizaje.

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 específicos.

El objetivo de la Educación Física es ofrecer un abanico de posibilidades sicomotoras que no fijen esquemas prematuros en los estudiantes o que limiten

su posibilidad de desarrollo motor en el futuro; estas habilidades motrices básicas (como correr, saltar o lanzar) son consideradas preparatorias y lo conducen al estudiante a especializaciones motrices de mayor complejidad mediante los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que se pueden considerar de transferencia. Ejemplificando tendremos que: la acción de correr tiene que ser realizada de la mejor manera mediante la asimilación de conocimientos, técnicas y tácticas en el proceso de aprendizaje a través del desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, como por ejemplo: correr a diferentes ritmos y velocidades, demostrando la técnica de la partida baja. Como segundo eje del aprendizaje, la propuesta curricular plantea utilizar las habilidades motrices específicas, cuya expresión son los movimientos y las capacidades físicas especializadas, aplicadas al desempeño motor en el que intervienen, en los movimientos naturales, en los juegos, en el movimiento formativo, artístico y expresivo. Sin embargo, para llegar a este grado de aplicación motora es necesario. Conducir al estudiantado por el camino de transición que convertirá las habilidades motrices básicas en habilidades motrices específicas con cualidades físico-técnicas cada vez más complejas que le serán útiles a lo largo de toda su vida. Aunque la denominación “habilidades básicas y específicas” tiene connotaciones distintas, están íntimamente relacionadas entre sí. Por ejemplo: para ejecutar un movimiento especializado, (como correr sobre obstáculos), no se puede prescindir de una o más habilidades motoras básicas, (como correr y saltar).

2.2.2.3.1.2 BLOQUES CURRICULARES

Los bloques curriculares que se plantean para la Educación Física abarcan toda la gama de posibilidades de movimientos con actividades físicas expresivas, naturales, artísticas, educativas, deportivas, lúdicas y recreativas que favorecen al crecimiento y desarrollo del cuerpo humano, tanto mental como físicamente. Los bloques de esta área, a lo largo de toda la Educación General Básica, son:

2.2.2.3.1.2.1 MOVIMIENTOS NATURALES

Los movimientos naturales tienen su base motriz en las actividades innatas del ser humano, tales como gatear, caminar, correr, saltar, lanzar, luchar, nadar, etc., actividades que, a su vez, tienen una proyección hacia disciplinas deportivas como el atletismo, la natación y los deportes de contacto. Los movimientos naturales se refieren a las acciones que realizan las personas y que son necesarias para su supervivencia, manifestación deportiva y relaciones sociales.

2.2.2.3.1.2.2 JUEGOS

El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla. Para el desarrollo curricular de este bloque, disponemos de un compendio natural de actividades de primer orden, cultivado a través de milenios. Nos referimos a la acción de jugar, la cual se manifiesta como la primera conducta auténticamente exploratoria, propia de los humanos, y que aparece desde su más tierna infancia. Para una mayor comprensión, este bloque presenta diferentes tipos de juegos que permitirán tener un conocimiento real y concreto de lo que es y significa el “juego” especificados en la clasificación de los juegos que se detallará en un cuadro explicativo, clasificación que orientará su tratamiento secuencial a lo largo de la Educación General Básica (Ministerio de Educación y Cultura, 1994).

El juego facilita los aprendizajes cognitivos, motores y afectivos de las diferentes disciplinas deportivas, ya que le proporciona al docente un panorama más amplio para el trabajo. El juego les ofrece muchas expectativas a los

estudiantes cuando se propone el tratamiento metodológico de los fundamentos o la adquisición y desarrollo de destrezas con criterios de desempeño que se pueden utilizar en varias actividades deportivas.

Clasificación de los juegos

Juegos pequeños: se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante sin grandes exigencias físicas e intelectuales ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.

Juegos grandes: se los define como una actividad motriz lúdica con mayor complejidad, que desarrolla o necesita un cierto nivel de habilidades y capacidades (técnica y táctica) y que prepara para juegos deportivos (disciplinas) como básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc. En la Educación General Básica, se sugiere trabajar los juegos deportivos: fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano, sin embargo, esto dependerá de la infraestructura deportiva, el material de la institución educativa y de la formación profesional de los docentes.

2.2.2.3.1.2.3 MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO

Este bloque curricular tiene como finalidad proyectar al estudiante hacia el cuidado armónico de su cuerpo y hacia disciplinas deportivas (como la gimnasia en sus diversas clasificaciones), además de plantear posibilidades de aprendizaje de bailes, danzas y rondas, manteniendo la expresión y el conocimiento corporal como elementos esenciales de su formación integral a través de la Educación Física. En conclusión, podemos decir que la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física en la Educación General Básica, propenden a que los escolares aprendan y apliquen valores, técnicas, tácticas y reglas deportivas que les permitan integrarse socialmente a la actividad

deportiva de su preferencia; que aprendan y apliquen conceptos, enseñanzas y formas de mejorar la salud a través del ejercicio y, en general, que disfruten del Buen Vivir por medio de una actividad física estructurada y racionalizada.

2.2.2.3.1.2.4 OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL ÁREA

- Conocer y comprender los fundamentos de las actividades físicas para aplicar adecuadamente las habilidades motrices en la vida cotidiana.
- Disfrutar de la práctica de la Educación Física, reconociendo y valorando su esquema corporal como medio de comunicación de ideas, sentimientos y emociones a través de movimientos y expresiones corporales.
- Propender a la creación de hábitos alimenticios saludables y a la utilización adecuada del tiempo libre en actividades generadoras del Buen Vivir.
- Organizar y ejecutar actividades físicas individuales y grupales, manteniendo una actitud responsable, de tolerancia, solidaridad, comprensión y respeto hacia sí mismo y hacia los demás, y fomentar hábitos deportivos.
- Aplicar los conocimientos, técnicas, tácticas y reglas de organización en situaciones cotidianas del ámbito curricular y extracurricular.
- Conocer y comprender sus capacidades y limitaciones para la utilización consciente y adecuada de su potencial energético.

2.2.2.3.1.2.5 PERFIL DE SALIDA DEL ÁREA

Al concluir el ciclo de Educación General Básica, el estudiante será capaz de:

- Comprender y practicar los fundamentos de la Educación Física dentro del contexto escolarizado.
- Valorar la Educación Física para fortalecer la defensa y conservación de la salud en función de su autoestima y uso racional del tiempo libre.

- Participar en la organización y desarrollo de actividades físicas (educativas, deportivas y recreativas) estableciendo relaciones de colaboración y evitando discriminaciones por características sociales, personales, culturales y de género.
- Disfrutar de la actividad física, desarrollando hábitos saludables para mejorar su calidad de vida.
- Practicar acciones que le permitan combinar la actividad física con una alimentación saludable para mejorar la calidad de vida.
- Desarrollar habilidades motrices básicas y específicas que faciliten su desenvolvimiento en la actividad física en general y en la de su predilección.

2.2.2.3.2 BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

El Bachillerato tiene como finalidad la formación de adolescentes poseedores de valores humanos inspirados en el Buen Vivir, capaces de actuar como ciudadanos críticos, cumplir sus responsabilidades y ejercer sus derechos individuales y colectivos en el entorno comunitario, académico y laboral; que valoren y se involucren en dinámicas sociales de tipo intercultural, pluricultural y multiétnico, inclusivas y equitativas; que sean conscientes de su identidad nacional, latinoamericana y universal; que sean capaces de comprender conceptualmente el mundo en el que viven y de utilizar las herramientas del conocimiento científico, tecnológico y los saberes ancestrales, para transformar la realidad, como sujetos constructores del cambio. La verdadera educación significa movimiento y requiere una diversidad de actividades cognitivas, motrices y afectivas. Si nos centramos en el campo de la Educación Física, podemos manifestar que esta contribuye de manera directa y clara a la formación de los adolescentes, inspirada en el concepto del Buen Vivir.

En ese sentido, debemos partir del aprendizaje y no de la enseñanza, pues es necesario satisfacer las necesidades de movimiento que tiene el estudiante a través de la motivación que se constituye en la causa formal de un aprendizaje. Esto lo lleva al docente a pensar cuán importante es el aprendizaje a través de la Educación Física y lo obliga a elaborar una programación que considere el grado de madurez, los intereses, la capacidad de actuación y el respeto a las diferencias individuales de sus estudiantes, a fin de consolidar las destrezas con criterios de desempeño que se han desarrollado, incrementado, tecnificado y perfeccionado a lo largo de la Educación General Básica. La Educación Física es importante en el Bachillerato por cuanto posibilita que los estudiantes consoliden los aprendizajes a través del movimiento, afirmen los valores que la actividad física y el deporte proporcionan, puedan desenvolverse, ser creativos y espontáneos, con la finalidad de integrarse a la vida social y productiva como personas transformadoras de sus realidades.

La sociedad actual requiere de individuos que puedan actuar conscientemente para resolver, en forma creativa y eficiente, los problemas relacionados con el cuerpo y el movimiento. Por lo tanto, la Educación Física se proyecta como una asignatura que facilita el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño para promover el mejoramiento de la salud, el desarrollo deportivo (si las condiciones son favorables), o simplemente para que el estudiante sea una persona que disfrute de la actividad física a plenitud. En los años de Bachillerato es fundamental consolidar en el estudiantado el camino recorrido en el aprendizaje de Educación Física, consolidación que debe situarse en el ámbito cognitivo, fisiológico y afectivo del adolescente.

Fisiológicamente, el estudiante se acerca a los cambios anatómicos definitivos, lo que le confiere una mayor capacidad para el trabajo aeróbico y para las demás capacidades físicas. En esta edad, asimila de mejor manera cuestiones conceptuales respecto a sistemas y formas de hacer actividad física.

Por otro lado, se encuentra en una etapa de socialización que debe ser canalizada hacia la satisfacción de sus necesidades de autorrealización.

Motrizmente, es el momento de desarrollar gestos técnicos. Se hace necesario que el estudiante pueda y sepa potenciar sus cualidades físicas y comprenda la magnitud de lo que significa mantener un estilo de vida basado en una constante práctica de la actividad física; que conozca los beneficios de la actividad física en su organismo y, consecuentemente, en todas las áreas del ser humano. Consideremos que los estudiantes deben estar en posibilidad de demostrar su autonomía en cuanto a los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en los años de escolaridad básica, proporcionados en el tratamiento de la Educación Física. Los adolescentes estarían entonces en capacidad de organizar sus propias actividades físicas en beneficio de su formación personal. La Educación Física, como área del nuevo diseño curricular para el Bachillerato, plantea un cambio acorde al modelo pedagógico actualizado, orientado a satisfacer las exigencias que esta disciplina implica en la actualidad, considerando las características y necesidades de los estudiantes.

En primer lugar, se propone realizar comprobaciones de los aprendizajes de las actividades físicas esenciales de la Educación Física, como correr, saltar, lanzar, jugar, rolar, nadar, bailar, entre otras (habilidades motrices básicas), desarrolladas en la Educación General Básica. Además, pretende alcanzar, de manera general, el perfeccionamiento de las habilidades motrices específicas en forma más tecnificada y fundamentada a través de ejercicios formativos, de manos libres y en aparatos (habilidades gimnásticas), así como a través del fútbol, baloncesto, voleibol (juegos deportivos), considerando procesos pedagógicos y didácticos que permitan afirmar el desarrollo de las iniciativas propias, las experiencias adquiridas, la creatividad y las motivaciones, orientando adecuadamente los intereses y necesidades estudiantiles para que contribuyan a la mejora de su calidad de vida y a la utilización activa del tiempo libre.

En segundo lugar, se enfatiza la comprensión de algunos aspectos teóricos esenciales del cuerpo en movimiento, como: organización de competencias, reglamentación deportiva, primeros auxilios, principios anatómicos y fisiológicos, cuidado del medioambiente, naturaleza y otros temas de interés para los estudiantes. Dicho esto es necesario completar los conocimientos referidos al saber con los relativos al saber hacer, de tal manera que teoría y práctica constituyan la esencia de la Educación Física.

En tercer lugar, se plantea que la práctica de la Educación Física no tiene un fin exclusivamente competitivo, orientado a generar atletas o deportistas que se proyecten al alto rendimiento. La Educación Física también provee acciones que están al servicio del bienestar humano, de la salud y de la estética; es el vínculo para satisfacer demandas de recreación y expresión corporal y para incursionar en el mundo del deporte, demostrando eventualmente capacidades sobresalientes. En esta etapa, la Educación Física está orientada, fundamentalmente, a profundizar y perfeccionar el conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades motrices. No significa esto que solamente haya que desarrollar conocimientos ya trabajados en la etapa anterior; también se propone el aprendizaje de nuevos conocimientos que contribuyan a ampliar y mejorar las capacidades y destrezas ya adquiridas. La Educación Física en el Bachillerato es la culminación de la progresión de los aprendizajes iniciados en etapas anteriores, que deben conducir al desarrollo de los procesos de planificación de la propia actividad física, favoreciendo de esta manera la autogestión y la autonomía. El currículo de Educación Física no considera la obligatoriedad de todos los deportes y actividades planteadas en las destrezas con criterio de desempeño en los diferentes bloques curriculares, pues su ejecución dependerá de la infraestructura disponible en la institución, de la preparación y la especialidad del equipo de docentes de Educación Física, y de la demanda e intereses de la comunidad educativa. Es necesario hacer siempre

énfasis en la seguridad del estudiante y en potenciar su desarrollo, por lo que el docente debe conocer sobre el estado de salud y físico de sus estudiantes.

2.2.2.3.2.1 LOS EJES DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA

La presente propuesta curricular, al igual que la de la Educación General Básica, emana de un eje curricular integrador “Desarrollar capacidades físicas y destrezas motrices, cognitivas y socio-afectivas para mejorar la calidad de vida” que integra los dos aspectos indisolubles en el ser humano: la mente y el cuerpo. De este eje curricular se desprenden dos ejes del aprendizaje (habilidades motrices básicas y habilidades motrices específicas), con utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El primer eje de aprendizaje es la habilidad motriz básica que se considera como una serie de acciones motrices que aparecen de modo natural en la evolución humana, fue desarrollado por medio de las destrezas con criterios de desempeño propuestas en los diez años de EGB. Para Bachillerato, se ha propuesto enfocarse en el desarrollo del segundo eje del aprendizaje es decir se plantea utilizar las habilidades motrices específicas, cuya expresión son los movimientos y las capacidades físicas especializadas, aplicadas al desempeño motor en el que intervienen (tanto en los movimientos naturales y en los juegos, como en el movimiento formativo, artístico y expresivo). Sin embargo, para llegar a este grado de aplicación motora es necesario conducir al estudiantado por el camino de transición que convertirá las habilidades motrices básicas en habilidades motrices específicas, con cualidades físico-técnicas que le serán útiles a lo largo de toda su vida. Aunque la denominación “habilidades básicas y específicas” tiene connotaciones distintas, estas están íntimamente relacionadas entre ellas. Por ejemplo: para ejecutar un movimiento especializado (como correr sobre obstáculos) no se puede prescindir de una o más destrezas motrices básicas (como correr y saltar).

2.2.2.3.2.2 BLOQUES CURRICULARES

Los bloques curriculares de esta área, a lo largo de toda la Educación General Básica y el Bachillerato, son:

2.2.2.3.2.2.1 MOVIMIENTOS NATURALES

Los movimientos naturales tienen su base motriz en las actividades innatas del ser humano, tales como gatear, caminar, correr, saltar, lanzar, luchar, nadar, etc., actividades que, a su vez, tienen una proyección hacia disciplinas deportivas como el atletismo, la natación y los deportes de contacto. Los movimientos naturales se refieren a las acciones que realizan las personas y que son necesarias para su supervivencia, manifestación deportiva y relaciones sociales.

2.2.2.3.2.2.2 JUEGOS

El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Esta actividad debe realizarse de manera placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla. Además, en este bloque podremos identificar conocimientos que se sustentan en las destrezas con criterios de desempeño, y objetivos educativos que permitan orientar al estudiante hacia el desarrollo de aprendizajes intencionales, relacionados con alguna disciplina deportiva. En el presente currículo, se sugiere trabajar las disciplinas deportivas: fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano, tenis de mesa, tenis de campo y beisbol, sin embargo, esto dependerá de la infraestructura deportiva y material de la institución educativa. Por otro lado, el currículo abre la posibilidad de incrementar disciplinas deportivas que puedan ser tratadas de acuerdo a las

condiciones técnicas, de infraestructura, material e implementos y la capacidad profesional de los docentes.

2.2.2.3.2.2.3 MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO

Este bloque curricular tiene como finalidad proyectarlo al estudiante hacia el cuidado armónico de su cuerpo y hacia disciplinas deportivas (como la gimnasia en sus diferentes clasificaciones), además de plantear posibilidades de aprendizaje y dominio de bailes, danzas y rondas, manteniendo la expresión y el conocimiento corporal como elementos esenciales de su formación integral a través de la Educación Física. En conclusión, podemos decir que la enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en el Bachillerato propende a que los estudiantes aprendan y apliquen valores, técnicas, tácticas y reglas deportivas que les permitan integrarse socialmente a la actividad deportiva de su preferencia; que aprendan y apliquen conceptos, enseñanzas y formas de mejorar la salud a través del ejercicio; y, en general, que disfruten del Buen Vivir por medio de una actividad física estructurada y racionalizada.

2.2.2.3.2.2.4 OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL ÁREA

- Utilizar y valorar la riqueza expresiva del cuerpo y del movimiento en diversas manifestaciones gimnástico-deportivas y artísticas, como medio de expresión, socialización y comunicación.
- Realizar actividades de forma individual y grupal, manteniendo una actitud responsable, de tolerancia, solidaridad, comprensión y respeto hacia sí mismo y hacia los demás.
- Poseer una amplia base de destrezas motrices, cognitivas y socio-afectivas, que le faciliten su desenvolvimiento en la actividad física en general y en la de su predilección.
- Utilizar, de forma autónoma, la actividad física y las técnicas de relajación como medio de conocimiento personal y como recurso para reducir desequilibrios y tensiones de la vida diaria.

- Organizar y participar en las actividades físico-deportivas que contribuyan a satisfacer sus necesidades personales, y que constituyan un medio para el disfrute activo del tiempo de recreo y del tiempo libre.
- Conocer y valorar la salud y la calidad de vida a través de la práctica sistemática de la Educación Física y mediante el conocimiento de los mecanismos fisiológicos básicos, a fin de prevenir conductas negativas que representen riesgos para la salud.

2.2.2.3.2.2.5 PERFIL DE SALIDA DEL ÁREA

Al concluir el ciclo del Bachillerato, el estudiante será capaz de:

- Valorar la importancia de la actividad física como medio de formación y construcción personal para fortalecer la defensa y conservación de la salud en función de su autoestima y del uso racional del tiempo libre.
- Reconocer que necesita desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas para comprender y practicar los fundamentos de la Educación Física de forma coherente y sistemática, con la finalidad de proyectarse hacia una realización deportiva.
- Proponer soluciones a los problemas fundamentales del ser humano, relacionados con el cuerpo en movimiento, desde su experiencia personal.
- Transferir y utilizar las destrezas con criterios de desempeño –propias de las actividades físicas– en aplicaciones deportivas y situaciones de la vida real.
- Aplicar –en las relaciones que establece con la sociedad– los conceptos, las reglas, las técnicas y las tácticas que la Educación Física aporta a la formación integral, proporcionando elementos deportivos, educativos, recreativos, estéticos, formativos y expresivos para la mejor comprensión y desarrollo de la actividad física programada y planificada.

2.2.2.4 LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LA PLANIFICACION CURRICULAR

2.2.2.4.1 ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

¿Por qué es importante planificar?

“Los docentes no planifican fallar, pero fallan por no planificar” (C.A.)

Parecería una verdad indiscutible, pero debe quedar claro que la planificación es un momento fundamental del proceso pedagógico de aula. No es posible imaginar que un ingeniero o arquitecto construya un proyecto sin un plan detallado de acciones. De igual forma, cuando queremos generar conocimientos significativos en los estudiantes, se debe organizar claramente todos los pasos por seguir para asegurar el éxito. La tarea docente está marcada por imprevistos. Muchas veces el ánimo de los estudiantes, algún evento externo o alguna noticia deben motivar la reformulación de la práctica cotidiana. Precisamente para tener la flexibilidad necesaria, se requiere que el plan de acción sea claro y proactivo. La planificación permite organizar y conducir los procesos de aprendizaje necesarios para la consecución de los objetivos educativos. Muchas veces se han visto el proceso y los instrumentos de planificación únicamente como un requisito exigido por las autoridades, pero la idea es que el docente interiorice que este recurso le ayudará a organizar su trabajo y ganar tiempo. Además, la planificación didáctica permite reflexionar y tomar decisiones oportunas, tener claro qué necesidades de aprendizaje tienen los estudiantes, qué se debe llevar al aula y cómo se pueden organizar las estrategias metodológicas, proyectos y procesos para que el aprendizaje sea adquirido por todos, y de esta manera dar atención a la diversidad de estudiantes.

Otro punto importante de la planificación didáctica es la preparación del ambiente de aprendizaje que permite que los docentes diseñen situaciones en que las interacciones de los estudiantes surjan espontáneamente y el

aprendizaje colaborativo pueda darse de mejor manera. Asimismo, se establece que una buena planificación:

- Evita la improvisación y reduce la incertidumbre (de esta manera docentes y estudiantes saben qué esperar de cada clase).
- Unifica criterios a favor de una mayor coherencia en los esfuerzos del trabajo docente dentro de las instituciones.
- Garantiza el uso eficiente del tiempo.
- Coordina la participación de todos los actores involucrados dentro del proceso educativo.
- Combina diferentes estrategias didácticas centradas en la cotidianidad (actividades grupales, enseñanza de casos, enseñanza basada en problemas, debates, proyectos) para que el estudiante establezca conexiones que le den sentido a su aprendizaje.

Considere que la Educación Física está orientada fundamentalmente al desarrollo integral del educando mediante el movimiento, la comparación individual y social y el disfrute o satisfacción de y en las acciones. Esta concepción le permitirá al docente utilizar, en la planificación, los diferentes métodos didácticos para ser aplicados en los procesos de enseñanza aprendizaje. Para alcanzar el éxito en el logro de destrezas y cumplimiento de objetivos, se recomienda aplicar los métodos directo, indirecto y mixto, así como algunos principios didácticos, tales como el cambio de perspectiva, la variación, la participación, la diferenciación y la interrelación docente-estudiante en los momentos más adecuados, y cuando el docente lo considere oportuno. No hay que olvidar que los principios metodológicos (tales como aprender en familias de movimientos, de la experiencia propia al desarrollo creativo, de lo fácil a lo difícil, de la actividad individual a la de grupos, del conocimiento y juego de reglas sencillas al conocimiento y juego de reglas complejas, de lo natural a lo construido) se constituye en una base de experiencias que el docente debe aplicar en el tratamiento de los diferentes contenidos que se dan en la

Educación Física. Las siguientes recomendaciones metodológicas generales le servirán para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, de programación y planificación de aula, y del encuentro con los escolares (Ministerio de Educación, 2012):

- La Educación Física está orientada fundamentalmente al desarrollo integral del educando, mediante el movimiento, la comparación individual y social, el disfrute o satisfacción de y en las acciones.
- Como en las demás áreas del conocimiento, el educador debe iniciar su acción sobre la base de una investigación diagnóstica del grupo con el que va a trabajar (educandos), a fin de determinar sus capacidades, habilidades, conocimientos, experiencias, necesidades e intereses y proyectar los objetivos.
- La motivación debe ser considerada como base de interés permanente y como estrategia de trabajo durante todos y cada uno de los períodos de clase.
- El tratamiento de la Educación Física requiere de un trabajo planificado, de reflexión y acción, que considere las diferencias individuales, las capacidades, habilidades y aptitudes de los educandos, así como las necesidades o intereses de la comunidad.
- Base fundamental para el desarrollo del área es el aprovechamiento de los conocimientos y experiencias de los educandos, y la formación en su hogar y comunidad.
- La Educación Física requiere la aplicación de **procesos pedagógicos didácticos activos**, que guíen al educando a constituirse en autor de su aprendizaje.
- Es preciso desarrollar la creatividad de los estudiantes en la planificación de las clases, con el fin de asimilar la formación de actitudes, hábitos y valores positivos para sí y para la sociedad.
- **Los recursos didácticos existentes en el medio (natural y reciclable), así como los de bajo costo, constituyen una real**

alternativa para el equipamiento y adecuado tratamiento de la Educación Física.

- Las actividades son flexibles, le permiten al docente adaptar e incluir otras, acordes con las necesidades de los estudiantes y los recursos didácticos disponibles o existentes en el medio.
- Es necesario optimizar el tiempo, recursos y técnicas en pro de un eficiente tratamiento del área.
- El éxito para el desarrollo de la Educación Física depende de la actitud del docente, del nivel de confianza que despierte en los estudiantes, de la calidad y fluidez de su comunicación.
- Es indispensable democratizar el tratamiento del área mediante la participación activa de los educandos en los procesos de planificación, ejecución y evaluación.
- Los conocimientos, las destrezas y las actividades de la Educación Física deben tener íntima relación con las demás áreas.
- Es necesario llegar a un compromiso real con los educandos, para que los aprendizajes y experiencias alcanzados en la Educación General Básica se perfeccionen en el tiempo libre y se compartan en la comunidad.
- Es importante estimular la socialización de los estudiantes mediante el trabajo en parejas y grupos, o mezclándolos con aquellos que demuestran mejores capacidades y aptitudes.
- La evaluación de la Educación Física será permanente (de modo cuantitativo y cualitativo), y se sustentará en principios de comprensión, razonamiento y juicio crítico de los actores educativos, de acuerdo a las sugerencias planteadas (indicadores esenciales)
- Es preciso relacionar teoría y práctica en todos los contenidos y desarrollo de destrezas con criterios de desempeño.

- La integración de los conocimientos del área con actividades educativas, deportivas y recreativas favorecen la valoración e intencionalidad de la Educación Física.
- Los objetivos del área deben estar relacionados con las destrezas con criterios de desempeño, conocimientos, estrategias metodológicas y evaluación.
- Proponer actividades extracurriculares.

¿Qué elementos debe tener una planificación?

La planificación debe iniciar con una reflexión sobre cuáles son las capacidades y limitaciones de los estudiantes, sus experiencias, intereses y necesidades, la temática por tratar y su estructura lógica (seleccionar, secuenciar y jerarquizar), los recursos, cuál es el propósito del tema y cómo se lo abordará. Elementos esenciales para elaborar la planificación didáctica: La planificación didáctica no debe ceñirse a un formato único; sin embargo, es necesario que se oriente a la consecución de los objetivos desde los mínimos planteados por el currículo y desde las políticas institucionales. Por lo tanto, debe tomar en cuenta los siguientes elementos, en el orden que la institución o el docente crean convenientes:

- **Datos informativos:** contiene aspectos como área, año lectivo, año de Educación General Básica o Bachillerato, título, tiempo de duración, fecha de inicio y de finalización, entre otros.
- **Objetivos educativos específicos:** son propuestos por el docente y buscan contextualizar la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y del Bachillerato; estos objetivos se desagregan de los objetivos educativos del año.
- **Destrezas con criterios de desempeño:** su importancia en la planificación estriba en que contienen el saber hacer, los conocimientos asociados y el nivel de profundidad.

- **Estrategias metodológicas:** están relacionadas con las actividades del docente, de los estudiantes y con los procesos de evaluación. Deben guardar relación con los componentes curriculares anteriormente mencionados.
- **Indicadores esenciales de evaluación:** planteados en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y Bachillerato, que deben ser cumplidos por todos los estudiantes del país al finalizar un año escolar. Estos indicadores se evidenciarán en actividades de evaluación que permitan recabar y validar los aprendizajes con registros concretos.
- **Recursos:** son los elementos necesarios para llevar a cabo la planificación. Es importante que los recursos por utilizar se detallen; no es suficiente con incluir generalidades como “lecturas”, sino que es preciso identificar el texto y su bibliografía. Esto permitirá analizar los recursos con anterioridad y asegurar su pertinencia para que el logro de destrezas con criterios de desempeño esté garantizado. Además, cuando corresponda, los recursos deberán estar contenidos en un archivo, como respaldo.
- **Bibliografía:** se incluirán todos los recursos bibliográficos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, los materiales bibliográficos y de Internet que emplearán tanto los estudiantes como los docentes. Es importante generar en el país una cultura de respeto por los derechos de propiedad intelectual. Es cierto que los recursos bibliográficos son muy variados, dependiendo del contexto socio-geográfico de la institución; sin embargo, se sugiere incluir una bibliografía, aunque esta sea mínima.

Es necesario que los docentes seleccionen los indicadores esenciales de evaluación y los relacionen con las destrezas con criterios de desempeño y las estrategias de enseñanza-aprendizaje pertinentes con la situación didáctica que

va a ser planificada, considerando la atención a las diversidades. El docente buscará integrar los conocimientos de su planificación con los de otras áreas cuando sea pertinente y sin forzar o crear relaciones interdisciplinarias inexistentes.

¿Cómo verificar que la planificación se va cumpliendo?

El éxito de una planificación es que sea flexible y se adapte a cambios permanentes según la situación lo requiera. Para comprobar si la planificación planteada se cumple, se debe monitorear constantemente, verificar, replantear y ajustar todos los elementos, de tal forma que los estudiantes alcancen el dominio de las diferentes destrezas con criterios de desempeño. El docente debe, por tanto, estar abierto a realizar los ajustes necesarios, de cara a planificaciones posteriores, para lo que puede agregar un apartado de observaciones.

2.2.2.5 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Según Julia Bladez Ángel (1995), la realidad educativa se encuentra inmersa en un contexto determinado y caracterizada por toda una serie de variables que obligan al equipo de profesores de un centro escolar a diseñar tanto el proyecto educativo como el proyecto curricular del centro. En esta tarea -fruto de un trabajo continuado, sistemático y consensuado- entre otras muchas acciones y determinaciones, se definen las necesidades y el planteamiento de utilización de los materiales y recursos didácticos que se van a utilizar como definidores de una línea concreta de actuación pedagógica.

Los materiales y recursos didácticos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho. En la tradición escolar los recursos han constituido siempre una fuente importante de estrategias didácticas ya que están íntimamente

ligados a la actividad educativa, estimulándola y encauzándola debidamente. El actual sistema educativo considera de suma importancia los materiales y recursos didácticos y su utilización sistemática por parte del profesor. En educación física, los materiales y los recursos se han convertido en un elemento casi necesario e imprescindible para el logro de los objetivos y contenidos y para poder desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje propias del área.

2.2.2.5.1 ¿QUÉ SON LOS RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS?

Los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente. En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. En una perspectiva diferente, los recursos, son también aquellas estrategias que el profesor utiliza como facilitadoras de la tarea docente, referidas tanto a los aspectos organizativos de las sesiones como a la manera de transmitir los conocimientos o contenidos. No debemos pensar que los recursos y materiales didácticos son los elementos más importantes en la educación escolar. Si bien, algunos de ellos, son imprescindibles para poder realizar la práctica educativa, por ejemplo: no podemos realizar actividades acuáticas si no disponemos de un medio adecuado. De todas formas, debemos tener presente la importancia, ante todo, del elemento humano, constituido en este caso por el profesor y los alumnos y, de forma complementaria, por la familia y la propia sociedad.

2.2.2.5.2 LOS RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

En el área de educación física, la utilización y selección de los recursos y materiales didácticos ha sido diferente a lo largo de la historia educativa

realizándose siempre en función de las tendencias y concepciones que de la misma se ha tenido en cada momento. En la actualidad, la educación física está plenamente integrada en el nuevo sistema educativo y forma parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Por este motivo, es necesaria la adecuación y utilización de los materiales y recursos para poder así conseguir que la propuesta educativa sea acorde con el diseño curricular que se propone desde la LOGSE y con la concepción actual de la educación física y en la forma en como ésta debe ser programada y enseñada a los alumnos. Todo este conjunto de elementos que constituyen los recursos y materiales didácticos puede ser muy variado y diferenciado en función de los objetivos que se pretendan conseguir y de los contenidos objeto de enseñanza. Esta variabilidad se acentúa más cuando se trata de recursos y materiales propios de la educación física. Las características del área y el gran número de variables que inciden sobre la misma, hacen que los recursos materiales y didácticos se centren sobre conjuntos de elementos concretos y significativos de la educación física, los cuales, a la vez, constituyen un gran repertorio de posibles materiales y recursos propios de utilización.

2.2.2.5.3 FUNCIONALIDAD PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y de convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje. De manera más concreta y bajo una perspectiva amplia, podemos decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben, entre otras funciones, cumplir con las siguientes:

- **Función motivadora:** deben tener la característica de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.

- **Función estructuradora:** ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.
- **Función estrictamente didáctica:** es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.
- **Función facilitadora de los aprendizajes:** en educación física, muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Por ejemplo, no se puede enseñar a jugar a bádminton si no se dispone de una raqueta y del material adecuado. De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes y otros, que son facilitadores de ciertos aprendizajes pero no imprescindibles. A la hora de seleccionar los materiales curriculares para que cumplan con una función facilitadora de los aprendizajes no podemos perder de vista que por sí solos no son elementos educativos. Estos adquieren pleno significado educativo cuando se combinan con estrategias metodológicas y están integrados en todas las fases de un proyecto educativo y curricular (diseño, interacción y evaluación). El proyecto educativo del centro proporciona la filosofía, los principios pedagógicos y los procedimientos que aparecen en niveles precedentes para conectarlos con la acción docente y los materiales curriculares. Los materiales contribuyen a concretar y orientar la acción docente en la transmisión de los conocimientos o aprendizajes teniendo en cuenta que su elección depende de los requerimientos particulares del proyecto, de las reglas institucionales, y de las particularidades del grupo de clase que determinan las prácticas pedagógicas en los centros escolares. Asimismo, resultaría recomendable preguntarse qué merece la pena

enseñar y por qué, y cómo presentamos la cultura y el contenido seleccionado. Respecto a esta última cuestión deberíamos reflexionar sobre el carácter reproductor/emancipador y conformista/problemático de los materiales. No podemos olvidar que el material curricular comunica de forma codificada la cultura seleccionada en el currículum de la educación física y le da una forma pedagógica.

- **Función de soporte al profesor:** referida a la necesidad que el profesor tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

Dos formas de entender los materiales curriculares:

Las formas de entender los materiales curriculares responden a la propia concepción que el profesor tenga de la enseñanza, es decir, una concepción instructiva y reproductora de modelos concibe los materiales curriculares como simples instrumentos neutros. Por otro lado, una concepción participativa y emancipativa de la enseñanza que defiende metodologías de descubrimiento entiende los 43 materiales como instrumentos de experimentación. Los materiales como instrumentos neutros Esta forma de entender los materiales significa verlos como simples herramientas neutras que tienen una función de transmisión de los contenidos de una forma cerrada, sin introducir variantes o formas alternativas en su utilización. Su uso en las sesiones de educación física se realiza tal y como los ofrecen las empresas comercializadoras y sirven para reproducir habilidades y destrezas que responden a modelos concretos. Esta concepción limita la acción del profesor y éste se convierte en el ejecutor de lo que los materiales dictaminan, es decir, el profesor actúa como mero usuario de la mercancía producida y distribuida por las empresas comercializadoras produciéndose así una homogeneización y uniformidad del currículum de los alumnos. Además, entender los materiales curriculares de esta forma supone creer que éstos asegurarán el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje

sea cual sea la formación del profesor. Es más, se considera que de esta forma los materiales paliarán las posibles deficiencias de preparación o formación de los docentes.

2.2.2.5.4 LOS MATERIALES COMO ELEMENTOS DE EXPERIMENTACIÓN

Desde esta perspectiva se entienden los materiales curriculares como una teoría sobre la escuela (Martínez Bonafé, 1992), de tal modo que no sólo sirven para transmitir conceptos e ideas, sino que son una forma de concebir el desarrollo del currículum y el trabajo del profesorado y del alumnado. Para ello, debemos pensar en la producción y selección de materiales curriculares a partir de la actividad escolar. Los materiales se consideran, así, como elementos de experimentación que pueden comprobarse y modificarse a partir de la práctica y la experimentación permitiendo mejorar la práctica docente. De esta forma, el papel del profesor/a no queda reducido a la selección sino que se amplía a la elaboración y evaluación. Esto requiere un esfuerzo de reflexión sistemática, el trabajo en grupo, una discusión compartida, y un enriquecimiento entre el grupo de profesores/as que los elaboran.

Los materiales deben verse como una forma de sugerir un modo de trabajo, de seleccionar y organizar el conocimiento y como ejemplos de estrategias de calidad que provoquen en el profesorado la emisión de juicios comprometidos sobre su tarea, la reflexión y el debate. Es decir, deben ser abiertos y flexibles de tal forma que permitan al profesorado investigar en su contexto práctico concreto y poder así completar y modificar la información y sugerencias que le ofrecen. Los materiales deberían ofrecer, por una parte, la posibilidad de ser estructurados y adaptados por el profesorado dependiendo de cada contexto en particular y, por otra, la de evaluar el impacto que producen en las situaciones concretas del aula. Esta forma de concebir los materiales respondería más a un proyecto curricular centrado en el dominio de habilidades procesuales que al aprendizaje de contenidos específicos y a un

modelo curricular de proceso, en el que el profesorado adquiriría mayor autonomía mediante la reflexión sobre su propia práctica.

2.2.2.5.5 CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS EN FUNCIÓN DE LA ACTIVIDAD FÍSICA

En la educación física son numerosas las actividades que se pueden realizar. Por ejemplo, los bloques de contenidos de la educación primaria proponen y facilitan una enorme variedad de actividades que se pueden y deben realizar con los alumnos. Por tanto, será conveniente y necesaria la utilización de toda una serie de recursos y materiales didácticos que, aunque monopolizados por las instalaciones y el material deportivo, van a constituir una lista casi interminable de posibles materiales y recursos a utilizar.

Por este motivo es necesario aproximarse a una clasificación de los mismos la cual sea lo suficiente flexible para que no excluya ningún elemento y a la vez lo suficiente rigurosa para que permita establecer criterios claros y precisos.

2.2.2.5.6 INSTALACIONES DEPORTIVAS

Bajo el concepto de instalaciones deportivas debemos contemplar todos aquellos lugares, recintos o instalaciones en donde se practica o se pueden practicar actividades físicas y deportivas. Por encima del concepto de instalación existe una visión más amplia, la cual, no solo contempla las instalaciones propias de la práctica física y deportiva, sino que engloba también aquellos servicios que éstas pueden o deben tener. Nos referimos al concepto de equipamiento deportivo el cual incluye, además de las instalaciones como pueden ser las pistas polideportivas O salas de usos múltiples y otro tipo de servicios tales como los vestuarios, enfermería, saunas, guardarropas, etc.

Centrándonos en el contexto escolar, podemos realizar una primera aproximación a la clasificación de las instalaciones deportivas como recurso material y didáctico a partir de la intencionalidad en el momento en que fueron construidas. Es decir, si las instalaciones se construyeron para la práctica de

actividades físico-deportivas, o por el contrario, si éstas fueron construidas para otros usos o bien si se trata de espacios naturales, en los cuales, realizamos actividades físico-deportivas. De esta forma tenemos la siguiente clasificación:

- Instalaciones
- Instalaciones no convencionales.

La configuración física de las instalaciones nos permite clasificarlas en:

- Instalaciones artificiales: cubiertas y descubiertas.
- Instalaciones naturales: tierra, agua, hielo, nieve y aire.

Otra clasificación puede estar determinada por el tamaño de las mismas y por su dotación, pudiendo establecer las siguientes categorías:

- **Espacios deportivos:** lugares en donde se practican actividades deportivas. Estos pueden ser naturales o artificiales.
- **Espacios complementarios:** lugares o instalaciones que sirven de complemento a la práctica deportiva (vestuarios, enfermería, saunas, etc.).
- **Instalaciones deportivas:** lugares en donde se realizan las actividades físicas (salas cubiertas, polideportivos, pistas, etc.).
- **Complejos deportivos:** son grandes equipamientos deportivos en donde existe una amplia oferta de actividades y, consecuentemente, una amplia gama y variedad de instalaciones.

Las instalaciones deportivas de un centro escolar, por lo general, estarán limitadas a alguna o algunas instalaciones deportivas y a algún espacio complementario, generalmente los vestuarios. Las instalaciones escolares deben permitir la práctica de la mayoría de actividades físico-deportivas o de aquellas más desarrolladas y practicadas en el contexto escolar. Por tanto, para realizar una clasificación de las instalaciones de un centro escolar en base a la actividad física para las que se han de utilizar, es necesario definir en primer

lugar cuales son, potencialmente, esas posibles actividades. Así pues, podemos establecer las siguientes:

- **Sesiones de educación física:** psicomotricidad, educación del esquema corporal, lateralidad, orientación espacial, respiración, percepción, imagen corporal, habilidades y destrezas, juegos, cualidades físicas, expresión, etc.
- **Sesiones de gimnasia:** deportiva, rítmica, artística, de mantenimiento, de recuperación, especial, etc.
- **Deportes individuales:** atletismo.
- **Deportes colectivos:** baloncesto, balonmano, voleibol, fútbol, etc.
- **Deportes de adversario:** lucha, judo, tenis, etc.
- **Actividades lúdicas y recreativas:** llamadas también alternativas.
- **Actividades deportivas extraescolares:** entrenamientos, competiciones, festivales, etc. Los ejemplos propuestos por cada uno de los apartados nos muestra el amplio cúmulo de actividades físico-deportivas que en un centro educativo se pueden realizar. Si además tenemos en cuenta las diferentes edades de los alumnos en función del nivel y ciclo 45 educativo, se concreta que un centro educativo, en general, debería disponer de la siguientes instalaciones como recursos materiales y didácticos del centro en general y de la educación física en particular:
 - Sala o espacio cubierto.
 - Pistas polideportivas (su cantidad estará en función del número de alumnos del centro).
 - Zona de juegos.
 - Vestuarios.
 - Almacén deportivo.
 - Enfermería.

- **Sala o espacio cubierto** En este caso, una sala es todo aquel espacio cubierto destinado a la práctica de actividades físico-deportivas. Es necesario que una sala tenga buenas condiciones de iluminación, acústica, temperatura, pavimento, etc., que esté libre de obstáculos y de elementos que puedan provocar lesiones al alumnado. Pistas polideportivas Pueden ser cubiertas o descubiertas. Frecuentemente, en un centro escolar, serán de tipo descubierta. Este tipo de instalación permite realizar una amplia gama de actividades y el aprovechamiento, en condiciones climatológicas favorables, para la práctica de actividades al aire libre. Al igual que la sala cubierta, las pistas polideportivas deben reunir unas condiciones en la construcción: tipo de pavimento, permeabilidad a la lluvia, orientación, etc.
- **Zona de juegos** Conocida o utilizada como zona de recreo o descanso de los alumnos, es un lugar ideal para la práctica de innumerables actividades físico-deportivas y constituye un verdadero recurso didáctico para la realización de muchas sesiones de educación física.
- **Vestuarios** Los vestuarios son un recurso necesario para la práctica de actividades físico-deportivas y para el logro de ciertos contenidos de tipo actitudinal y normativo, como por ejemplo: cuidado del cuerpo (ducha), hábitos higiénicos, etc. Los vestuarios deben reunir unas condiciones mínimas de higiene y seguridad a la vez que deben estar equipados con los elementos mínimos necesarios e imprescindibles: agua caliente, calefacción, ventilación, bancos, etc.
- **Almacén deportivo** Es éste otro recurso necesario e imprescindible para el almacenaje y conservación de todo el material deportivo que se utiliza en el área de educación física. Es también necesario que reúna unas ciertas condiciones: ubicación, accesibilidad, capacidad, etc.
- **Enfermería** La enfermería, más que un recurso es, a veces, una necesidad para poder atender cualquier tipo de problema relacionado

con la práctica de las actividades físico-deportivas. Ni que decir tiene que ha de estar equipada con los medicamentos y accesorios mínimos y más habituales.

2.2.2.5.7 NECESIDAD DE LAS INSTALACIONES EN UN CENTRO ESCOLAR

La inclusión de la educación física en el currículo oficial de la educación primaria y secundaria hace necesario que cada centro escolar disponga de las instalaciones mínimas y necesarias para poder impartir el área con garantías de calidad y eficiencia. Por este motivo se hace necesario establecer, en cada centro, unas líneas directrices y las consecuentes actuaciones que garanticen los siguientes razonamientos:

a) Necesidad ineludible de disponer de un espacio cubierto como espacio ideal para el desarrollo de los programas de actividad física y deportiva del centro escolar. Igualmente, necesidad de disponer de espacios o instalaciones deportivas descubiertas que permitan la realización de los programas en su totalidad.

b) Disponer de instalaciones que sirvan para los diferentes ciclos y niveles de la educación infantil, primaria o educación secundaria según de que centro se trate.

c) Necesidad de rentabilizar las instalaciones del centro escolar con una utilización polivalente, tanto en horario lectivo como extraescolar.

d) Necesidad de disponer a la vez de un material adecuado como equipamiento de las instalaciones que permita la plena realización de los programas escolares.

2.2.2.5.7.1 MATERIAL DEPORTIVO

El material deportivo lo constituyen todos aquellos utensilios, móviles o elementos que se utilizan en las sesiones de educación física para la realización de las actividades y como vehículo para conseguir los contenidos y objetivos didácticos. Por tanto, el material debe ser considerado como un

valioso recurso didáctico del área de educación física. Es importante no olvidar que el material está al servicio del profesor y del alumno para la realización de las actividades y para el logro de los objetivos, y que éste debe estar supeditado a los mismos y no al revés. Las actividades físicas y deportivas son numerosas y variadas, por tanto, el material, como recurso didáctico, deben contribuir y ayudar a conseguir las siguientes funciones:

- De desplazamiento (conos, aros, picas, obstáculos, etc.).
- De suspensión (anillas, barras, etc.).
- Saltos (potros, plintos, saltómetros, pértigas, bancos, etc.).
- Equilibrios (barra de equilibrio, bancos, vallas, etc.).
- Transportar (palos, patines, carros, patinetes, bicicletas, etc.).
- Obstaculizar (vallas, postes, redes, conos, etc.).
- Golpear (raquetas, bates, palos, etc.).
- Delimitar (el espacio y la superficie).
- Soportar (redes, perchas, etc.).
- Manipular (pelotas, sacos de arena, objetos diversos, etc.).
- Ayudar (utilización de espalderas, cinturones, pesos, etc.).
- Proteger (protecciones utilizadas en ciertos deportes)
- Rodar (patines, tablas de patinar, etc.).
- Realizar ejercicios gimnásticos (colchonetas, plintos, bancos, etc.).
- Realizar estiramientos (materiales apropiados).
- Luchar (tatamis de judo y lucha).
- De evaluación (cinta métrica, cronómetro, etc.).
- Etc.

La gran cantidad y variedad de materiales existentes para la práctica de actividades físicas y deportivas hace difícil poder establecer una clasificación rígida y exhaustiva de los mismos, motivo por el cual existen diferentes clasificaciones en función del autor y de las variables que se contemplan.

La propuesta de clasificación que a continuación se realiza parte de las orientaciones dadas por el M.E.E. en el diseño curricular base del área de educación física. Es la siguiente:

- Material no convencional.
- Material convencional.
- Material convencional usado de forma no convencional.

2.2.2.5.7.2 MATERIAL NO CONVENCIONAL

Este tipo de material se refiere a todo aquel que no ha sido utilizado tradicionalmente en la educación física. Este material puede ser de diferente índole, puede estar diseñado y construido específicamente para la práctica de ciertas actividades físicas y deportivas o, por el contrario, puede consistir en materiales reciclados o que su finalidad primera no era para la práctica de estas actividades. Todo este material puede constituir verdaderas propuestas didácticas, motivo por el cual, lo convierten en un recurso material y didáctico necesario del área de educación física. Como vemos, este material puede tener diferentes procedencias y utilidades, motivo por el cual se hace necesario establecer otra clasificación del mismo.

- **Material construido por los propios alumnos y/o el profesor:** maracas, pelota cometa, zancos, raspa, receptáculo, botellas lastradas, etc.
- **Material tomado de la vida cotidiana:** con esta denominación queremos indicar especialmente materiales cuyo origen para el que han sido creados no es el de realizar actividades físico-deportivas pero que sin embargo son muy útiles para el desarrollo de las mismas. En general, con ellos se pueden desarrollar actividades para todos los bloques de contenidos. A modo de ejemplo tenemos: toallas, bolsas de plástico, sacos, telas, pañuelos, banderas, etc.
- **Material de desecho:** como su nombre indica, aquí se incluyen aquellos materiales que se rescatan de la "basura" (también llamados reciclables),

es decir, que tras su uso normalmente se tiran. Muchos de ellos son muy útiles, pudiendo contribuir al desarrollo de la mayoría de los bloques de contenidos; como ejemplo citamos: cartones de todos los tamaños, cajas de cartón, periódicos, botellas de plástico, botes, neumáticos, envases de detergentes, de yogurt, etc.

- **Material comercializado:** este material está construido y comercializado para la práctica de actividades denominadas alternativas. La utilización del mismo está indicada para la puesta en práctica de actividades referidas a todos los bloques de contenidos propuestos para la educación primaria. Entre los más utilizados y generalizados podemos destacar los siguientes: disco volador (frisbee), zancos, palos del diábolo, palas de plástico, diábolo, cesta tenis, boomerangs, etc.
- **Material facilitador de actividades de enseñanza convencionales:** son todos aquellos materiales pensados para facilitar el aprendizaje de ciertas actividades o habilidades. Todos ellos presentan una serie de características muy similares a los materiales reglamentados, pero por su construcción, composición, facilidad de transporte, menor riesgo en su uso, etc., son más motivantes y facilitan la práctica de dichas actividades. Así, por ejemplo, podemos citar: vallas de PVC, picas multiusos, balones y pelotas de goma, de gomaespuma, de espuma, rugosas, de diferentes formas y tamaños, etc.

2.2.2.5.7.2 MATERIAL CONVENCIONAL

Bajo este concepto se agrupa todo aquel material o recursos didácticos típicos y propios del área de educación física cuya utilización es innata a la práctica de actividades físicas y deportivas tradicionales regladas

O reglamentadas. A su vez, este material se puede clasificar en el siguiente:

Según el tamaño del mismo:

- Pequeño material: es un material muy manipulable por el alumno, como por ejemplo: aros, balones, cuerdas, picas, etc.
- Material mediano: colchonetas, bancos suecos, plintos, potros, etc.
- Gran material: postes de voleibol, canastas de baloncesto, porterías, espalderas, etc.

Según la movilidad del mismo:

- Fijo: material cuya ubicación es permanente y estable a lo largo de un cierto tiempo (varias sesiones, un mes, un curso, etc.)
- Móvil: material que puede cambiar de lugar fácilmente a lo largo de la sesión.
- Mixto: material cuya ubicación es permanente y estable en una sesión pero que posteriormente se cambia de lugar.

Según la utilización:

- Utilización individual: es utilizado por un solo alumno.
- Utilización colectiva: es utilizado por grupos de alumnos: parejas, tríos, etc.

2.2.2.5.7.3 MATERIAL CONVENCIONAL USADO DE FORMA NO CONVENCIONAL

Se trata de utilizar el material que se ha considerado tradicional de una forma alternativa. Aquí las posibilidades del profesor están abiertas a la imaginación de cada uno.

Material fungible y de otro tipo Es todo aquel pequeño material que con el uso se gasta o consume y hay que sustituirlo por otro de nuevo. Por Ejemplo: globos, tizas, dorsales, cintas, etc. Otro material no fungible y propio del área sería aquellos útiles o instrumentos que se utilizan para la realización de pruebas, test, evaluaciones, etc.

Características e importancia del material para la actividad físico-deportiva; Es necesario destacar algunas de las características que todo material debe reunir para que se convierta en un recurso verdaderamente didáctico de la práctica docente en educación física.

Entre las características más importantes destacamos las siguientes:

- Material sencillo y motivante.
- Polivalente
- Seguro y duradero.
- Fácil de trasladar, montar y desmontar.
- Finalmente, cabe resaltar la importancia que el material tiene como recurso didáctico ya que:
 - Facilita el logro de los objetivos y de los contenidos.
 - Es un factor o elemento motivante para la actividad del estudiante.
 - Facilita el control y la organización de la sesión.
 - Ayuda en el desarrollo social, afectivo, psíquico, etc., de los estudiantes.

2.2.2.5.8 EQUIPAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

No hemos de pensar que el material o los recursos didácticos para el desarrollo de las actividades de la educación física es responsabilidad exclusiva del centro escolar y, en su caso, del profesor. Los alumnos deben contribuir con una pequeña aportación y, bajo su responsabilidad, con ciertos elementos o materiales para el desarrollo y participación en las sesiones. Nos referimos al equipamiento deportivo con el cual los alumnos deben acudir a clase. Debemos considerar la vestimenta deportiva y los útiles de aseo como un material y recurso del área de educación física cuya responsabilidad es exclusivamente de los alumnos. Este concepto queda más patente cuando, por motivo de realización de ciertas actividades puntuales (salidas, marchas, actividades en la naturaleza, etc.), se pide a los alumnos la asistencia a las mismas con cierto material específico (mochilas, bañador, ropa de abrigo, etc.).

Por otro lado, cada día es más frecuente pedir a los alumnos, al inicio del curso, la compra o la adquisición de cierto material que se podría considerar personal para su utilización en algunas clases. Nos referimos a que cada alumno debe disponer de cierto material personal como por ejemplo un aro, una raqueta de bádminton, una cuerda de saltar, etc. El profesor, cuando diseña las unidades didácticas o de programación, debe prever y comunicar a los alumnos la utilización y adquisición de este material. A través de estos recursos se consigue, además de facilitar la asistencia del alumno a las sesiones y a las actividades, trabajar contenidos de tipo actitudinal, normativo y de ciertos valores.

2.2.2.5.9 MATERIAL DE SOPORTE AL PROFESOR

Las tareas encomendadas al maestro o profesor son variadas y diversificadas, si bien la más importante es la de enseñar y educar, existen una serie de acciones estrechamente relacionadas y que consisten en aspectos más de gestión y de organización de la asignatura. El proceso -de enseñanza-aprendizaje lleva inherente una serie de tareas que el profesor debe registrar y que conllevan la utilización de cierto material de soporte. Nos referimos a la necesidad de programar, de registrar los datos de los alumnos, de evaluar, de controlar la asistencia, etc. La variedad y complejidad de los aspectos del proceso de enseñanza aprendizaje que el profesor ha de tener en cuenta y controlar, hacen necesario establecer ciertos documentos que garanticen la máxima rentabilidad y eficacia.

Es necesario que el esfuerzo realizado tanto por el profesor como por los alumnos no caiga en saco roto y se registre de forma ordenada y sistemática. Todo ello hace necesario la utilización de una serie de materiales y recursos que faciliten esta tarea. El conjunto de los mismos se puede clasificar en función de los siguientes criterios:

- Documentos que archivan datos e informaciones.

- Documentos que transmiten información.

Documentos que archivan y guardan datos e informaciones. Son todos aquellos utilizados para registrar de forma ordenada y sistemática los datos e informaciones que se desprenden a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo los siguientes:

- Listas para el control de asistencia a clase.
- Expediente de los alumnos (ámbito administrativo del centro).
- Expediente personal acumulativo.
- Cuaderno de evaluación del alumno
- Para registrar el proceso de evaluación:
- Hojas de recogida de datos de test y pruebas de experimentación.
- Hojas de registro de acontecimientos.
- Listas de control.
- Escalas de clasificación.
- Escalas ordinales o cualitativas.
- Escalas numéricas.
- Escalas descriptivas.
- Listas de observación de la conducta. Etc.
- Dossiers de adaptaciones curriculares individualizadas.
- El proyecto educativo del centro.
- El proyecto curricular del centro.
- Las programaciones (unidades didácticas).
- Etc.
- Documentos que transmiten información: Son utilizados generalmente para informar a los padres o al resto de los profesores de la evolución del proceso de aprendizaje de los alumnos o de ciertos aspectos parciales del mismo. Como ejemplo podemos citar los siguientes:
- Boletín de información a los padres.

- Informes de los equipos psicopedagógicos.
- Informes médicos.
- Etc.

Material impreso En este apartado, al igual que en los demás se tiene presente que la clasificación que se realiza esta en función de la actividad para la que se ha de utilizar. Es decir, a pesar de que no siempre es un material propio de utilización por los alumnos en la sesión de educación física, sí representa una valiosa ayuda para el profesor en la selección de los contenidos para la realización de ciertas actividades físicas, consiguiendo así funcionalidad en las mismas.

Este apartado constituye una guía de recursos didácticos de tipo bibliográfico que contiene información acerca de todo tipo de publicaciones (libros, revistas, dossiers, etc.), las cuales son un recurso útil para el desarrollo curricular del área de educación física. No es una información exhaustiva, sino seleccionada, la cual requiere de una constante actualización y adecuación a cada criterio y comunidad autónoma con competencias educativas. A partir de la clasificación que de este material se realiza a continuación, cada profesor debe confeccionarse su propia guía de recursos bibliográficos. Veamos pues una posible clasificación del material impreso:

- **Libros sobre el contenido disciplinar del área:** esta bibliografía hace referencia a aquella que le es útil al profesor en la práctica educativa de los bloques de contenidos a que hacen referencia los diseños curriculares de cada comunidad.
- **Bibliografía para la atención a la diversidad:** dado que el currículo oficial aborda un apartado referido a "la respuesta educativa ante la diversidad de los alumnos/as", pensamos conveniente y necesario conocer una serie de textos que pueden ayudar al profesor a resolver y poner en práctica este apartado.

- **Libros sobre la enseñanza y el aprendizaje de la educación física:** la organización de los libros referidos a la enseñanza y al aprendizaje se puede clasificar a la vez en los siguientes apartados:
- Didáctica del área en general.
- Didáctica de aspectos parciales.
- Evaluación.

Materiales de aula y libros de consulta para el alumno: Todas aquellas publicaciones que pueden ser utilizadas tanto por el profesor como por los alumnos y que pueden constituir una biblioteca del aula de educación física.

- **Revistas:** Se pueden establecer tres grupos de revistas relacionadas con la enseñanza de la actividad física y los deportes:
- Aquellas relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tanto de la educación en general como de la educación física.
- Boletines de sumarios.
- Otras revistas.

Material audiovisual e informático En la misma medida que la escuela ha de reflejar la vida cotidiana en la que los alumnos se desenvuelven para que éstos puedan integrarse como miembros activos de esa sociedad y como agentes de cambio y de creación de una nueva cultura, es lógico que los medios audiovisuales y los informáticos, formen parte de la escuela y del aula. Los recursos audiovisuales e informáticos aparecen pues como verdaderos materiales y recursos didácticos para todas las áreas en general. En educación física, algunos de estos recursos son utilizados en ocasiones puntuales, y otros, se utilizan de una manera más sistemática y continuada. Todo este conjunto de elementos se puede clasificar de la siguiente forma:

- Aparatos audiovisuales.
- Soportes audiovisuales.

- Recursos musicales.
- Programas informáticos.

Aparatos audiovisuales

Son todos aquellos instrumentos, aparatos o artefactos que permiten guardar y/o reproducir imágenes, sonidos, documentos, etc. Los más habituales y utilizados en la escuela son: el televisor, el video, el proyector de diapositivas, el retroproyector, los ordenadores, la radio, el casete, etc.

Soportes audiovisuales

Son todos aquellos medios en los cuales se registra y guarda -para su posterior reproducción en los aparatos respectivos-, imágenes, sonidos, documentos, etc. Los más habituales son: discos, compactos, cintas de casete, disquetes informáticos, cintas de video, diapositivas, transparencias, etc. A continuación se referencia algunos de estos medios propios del área de educación física.

Recursos musicales

La música es un recurso muy válido para desarrollar gran parte de los contenidos de la educación física. Así se puede afirmar que la música ayuda:

- A seguir adecuadamente las pautas de cada ejercicio, tarea o actividad.
- A marcar con exactitud los tiempos respiratorios.
- A hacer más llevaderos los esfuerzos.
- A hacer más estimulantes y agradables, las clases de educación física.
- A trabajar con más rigor y profundidad contenidos de tipo expresivo y perceptivo.
- Etc.

Por todo lo anterior, hemos de considerar la música como algo muy importante, y su selección estará mediatizada por la propia personalidad del profesor, ya que es necesario que busque músicas que sugieran nuevos

movimientos y sensaciones. Es evidente que la música adecuada para cada contenido ayuda a realizar los ejercicios dotándolos de más ritmo, armonía, fuerza o simplemente de calma y de relajación. En resumen, podemos decir que de la música se pueden extraer dos valores fundamentales:

- Aspecto motivacional como facilitador dinámico para otros contenidos.
- La música como contenido específico dentro del currículo de la educación física. A la pregunta de ¿Qué música utilizar?, podemos responder, en líneas generales, de la siguiente forma:
- Para realizar calentamientos y estiramientos, la música que deberíamos utilizar sería aquella que ofrece un ritmo vivo, aunque no demasiado rápido.
- Para ejercicios y tareas de tipo aeróbico utilizaremos música "disco" de ritmo rápido.
- Para actividades de relajación, respiración, yoga, etc., utilizaremos música de ritmo lento, clásica, adagios...

Referente a la forma como se cuenta la música, debe hacerse siempre hasta ocho. Esto es debido a la estructura y composición de las diferentes fases musicales; es decir, en ocho, cuatro o dos tiempos, siguiendo en todo momento el "acento" musical y partiendo de la pauta que nos proporcionan los golpes de percusión. De esta forma se conseguirá ir a "tiempo" y a "ritmo" aprovechando la fuerza e intensidad de la música, y además de tonificar el organismo, se irá educando el ocio y se adquirirá una mejor coordinación de movimientos. En el mercado existe una amplia y variada gama de músicas aptas para cada necesidad y circunstancia.

2.2.2.5.10 OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Bajo el título de "otros recursos" pretendemos dar una idea de cómo resolver posibles situaciones o acontecimientos que se producen en la dinámica propia del área de educación física y que obligan al maestro a actuar de

determinada forma y siempre en función de circunstancias variadas y específicas. Como ejemplo, se expone a continuación algunas de estas posibles situaciones con una propuesta de recurso para su solución. No es una lista cerrada, son sólo algunos ejemplos, y todos ellos, responden a la pregunta:

¿Qué hacer cuando...?

Por razones de lluvia no tengo instalación en donde poder desarrollar la clase: pasar un video, realizar una proyección de diapositivas, clase teórica, actividades y trabajos artísticos, literarios, científicos, etc., relacionados con la educación física.

¿Cómo ganar tiempo en la sesión de clase?

Que los alumnos vengan de casa con la ropa deportiva puesta y se cambien solo al finalizar la clase, ganar tiempo en los trámites de pasar lista, control, etc., evitar explicaciones dilatadas y superfluas, tener el material preparado, etc.

¿Cómo organizo una sesión de evaluación?

Distribuyendo a los alumnos en varios grupos realizando cada uno de ellos una prueba diferente de forma rotativa hasta que todos los grupos han realizado todas las pruebas. Previamente el profesor habrá explicado en que consiste cada una de las pruebas, como se realizan y como se recoge la información o los datos obtenidos. El profesor se limitará a controlar y a recoger los datos al final de la sesión. Esta es una propuesta, evidentemente, existen muchas más.

2.2.2.5.11 CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS RECURSOS, MATERIALES DIDÁCTICOS

La gran diversidad de materiales curriculares existentes en la educación física hace verdaderamente difícil establecer unos criterios claros y generales para su selección, de todas formas podemos tener presentes los siguientes:

- Actualidad: que respondan a las exigencias del nuevo sistema educativo, vigentes y adecuados a los principios psicopedagógicos del currículum. Este criterio no se limita únicamente a los materiales de reciente aparición, pueden existir otros materiales con mayor antigüedad pero que respondan plenamente a la actualidad presente.
- Facilidad de acceso: que se puedan encontrar fácilmente en el mercado y que su localización y adquisición no representen una dificultad.
- Máxima utilidad práctica: seleccionar principalmente aquellos materiales que son realmente prácticos y que sean garantía de una máxima utilización en las clases.
- Contextualizados: que sean fáciles de adaptarse al contexto real de práctica donde van a ser utilizados.
- Relación de congruencia: que los materiales seleccionados respondan a aquello que pretendemos enseñar, es decir que con ellos se consigan los objetivos y contenidos que nos proponemos. Otros criterios para la selección de los recursos y materiales didácticos del área de educación física son aquellos que se vinculan con la mejora y la innovación educativa. De acuerdo con Peiró y Devís (1991) podemos concretar:
- Materiales abiertos y flexibles, de modo que ofrezcan al profesorado posibilidades de análisis y reflexión, y pueda de esta forma adaptarlos mejor a las condiciones sociales y culturales en las que se desenvuelve su trabajo.
- Material que sugieran distintas actividades al profesorado, nuevas formas de cultura y un proceso de perfeccionamiento.

- Materiales que hagan explícitos los principios psicopedagógicos que fundamentan el currículo.
- Materiales que permitan trabajar los tres tipos de contenidos que se establecen en el currículum: conceptos, procedimientos y actitudes, y a ser posible de una manera interrelacionada.
- Materiales que atiendan a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado. Para ello deberán ofrecer una amplia gama de actividades que abarquen distintos niveles de aprendizaje.
- Materiales cuya utilización garanticen la seguridad personal y colectiva.
- Materiales cuya utilización no se limite a un sólo curso escolar, sino concebidos dentro de un proceso más amplio de ciclo, de tal forma que permita un tiempo adecuado de adquisición y consolidación de los aprendizajes según el ritmo del alumno/a y se programe y evalúe de acuerdo con esta noción de ciclo.

2.2.2.5.12 MEDIOS EDUCATIVOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La educación física alcanza sus metas formativas valiéndose de medios o formas de trabajo determinadas. Algunas de ellas son el deporte educativo, el juego motor, la iniciación deportiva, etc. (Domingo Blázquez Sánchez, 2001)

Juego motor. Desde un enfoque antropológico cultural el juego es entendido como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. En educación física se entiende el juego motor como una actividad lúdica (del latín *ludus*, diversión o entretenimiento), encaminada hacia la obtención de un propósito motor en una determinada situación motriz. De esta forma, encontramos diversos tipos de juegos: juegos naturales, juegos de reglas, juegos modificados, juegos

cooperativos, etc. Cabe destacar que el juego no es sólo un medio educativo que permite el logro de los propósitos de la educación física, sino también contiene en sí mismo toda la riqueza y valor educativo de un fin de la educación física.

Iniciación deportiva. Es un proceso de aprendizaje de un deporte teniendo en cuenta, primeramente, la persona que aprende, así como los objetivos que se pretenden alcanzar, la estructura del deporte y la metodología que se utiliza. En el enfoque de la motricidad inteligente se parte de la enseñanza de la estrategia, para después pasar a la técnica. En la iniciación deportiva se adquieren las nociones de un deporte. Al llevar a cabo la iniciación deportiva se puede abonar, por ejemplo, el desarrollo del pensamiento estratégico, la integración de la corporeidad, entre otras competencias educativas a desarrollar.

Deporte educativo. Desde un punto de vista sociológico educativo se puede entender al deporte educativo como medio para cumplir objetivos socializadores, motivador de conductas motrices, etc., a condición de que se evite el carácter excluyente (sólo los buenos juegan) y se implemente un enfoque cooperativo en lugar del competitivo. El deporte, igual que los otros medios de la educación física, contribuye al logro de los propósitos educativos. Las actividades de la Educación física la desarrollaban los profesores de manera voluntaria; estas actividades fueron incrementando y en el año 1912 se nombraron los primeros profesores de la Educación Física luego en 1929 el Estado nombra el primer director general de la Educación Física y Deportes, aun no estaba complementada la información de docentes para laborar en dicha área.

2.2.2.6 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. (Sara Márquez Rosa, 2010).

CAPÍTULO III

2.2.3 LA ACTITUD

2.2.3.1 AUTORES Y TENDENCIAS.

La actitud es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. En este sentido, se puede decir que es su forma de ser o el comportamiento de actuar, también puede considerarse como cierta forma de motivación social -de carácter, por tanto, secundario, frente a la motivación biológica, de tipo primario- que impulsa y orienta la acción hacia determinados objetivos y metas. Eiser define la actitud de la siguiente forma: predisposición aprendida a responder de un modo consistente a un objeto social.

En la Psicología Social, las actitudes constituyen valiosos elementos para la predicción de conductas. Para el mismo autor de la obra fish, la actitud se refiere a un sentimiento a favor o en contra de un objeto social, el cual puede ser una persona, un hecho social, o cualquier producto de la actividad humana. Basándose en diversas definiciones de actitudes, Rodríguez definió la actitud como una organización duradera de creencias y cogniciones en general, dotada de una carga afectiva a favor o en contra de un objeto definido, que predispone a una acción coherente con las cogniciones y afectos relativos a dicho objeto. Las actitudes son consideradas variables intercurrentes, al no ser observables directamente pero sujetas a inferencias observables. Además de las definiciones mencionadas, podemos agregar las siguientes:

Floyd Allport: “Una actitud es una disposición mental y neurológica, que se organiza a partir de la experiencia que ejerce una influencia directriz o dinámica sobre las reacciones del individuo respecto de todos los objetos y a todas las situaciones que les corresponden”.

R. H. Fazio & D. R. Roskos-Ewoldsen: "Las actitudes son asociaciones entre objetos actitudinales (prácticamente cualquier aspecto del mundo social) y las evaluaciones de esos objetos".

C. M. Judd: "Las actitudes son evaluaciones duraderas de diversos aspectos del mundo social, evaluaciones que se almacenan en la memoria".

Kimball Young: "Se puede definir una actitud como la tendencia o predisposición aprendida, más o menos generalizada y de tono afectivo, a responder de un modo bastante persistente y característico, por lo común positiva o negativamente (a favor o en contra), con referencia a una situación, idea, valor, objeto o clase de objetos materiales, o a una persona o grupo de personas".

R. Jeffress: "La actitud es nuestra respuesta emocional y mental a las circunstancias de la vida".

W.I. Thomas y F. Znaniecki: "Es la tendencia del individuo a reaccionar, ya sea positiva o negativamente, a cierto valor social".

Warren: "Una actitud es una específica disposición mental hacia una nueva experiencia, por lo cual la experiencia es modificada; o una condición de predisposición para cierto tipo de actividad".

Droba: "Una actitud es una disposición mental del individuo a actuar a favor o en contra de un objeto definido".

Rokeach: "Puede definirse una actitud como una organización aprendida y relativamente duradera de creencias acerca de un objeto o de una situación, que predispone a un individuo en favor de una respuesta preferida".

Solomon Asch: "Las actitudes son disposiciones duraderas formadas por la experiencia anterior".

Edwin Hollander: "Las actitudes son creencias y sentimientos acerca de un objeto o conjunto de objetos del ambiente social; son aprendidas; tienden a persistir, aunque están sujetas a los efectos de la experiencia; y son estados directivos del campo psicológico que influyen sobre la acción".

David G. Myers: "Actitud es la reacción evaluativa, favorable o desfavorable, hacia algo o alguien, que se manifiesta en las propias creencias, sentimientos o en la intención

Fishbein: "Las actitudes son resúmenes valorativos de las diferentes creencias de una persona acerca de un objeto o concepto".

Jack H. Curtis: "Las actitudes son predisposiciones a obrar, percibir, pensar y sentir en relación a los objetos y personas".

Giancarlo: "La actitud es lo que nos impulsa hacer algo".

Quintero y Bermúdez: "La actitud es una disposición de voluntad manifestada ante el mundo".

Wenddy Neciosup: "La actitud es tu postura para enfrentar las diversas situaciones de la vida, el rostro diario siempre lo das tú con tu actitud". Es necesario tener una actitud positiva frente a cada situación que se presente en nuestras vidas, por más difícil que sea.

Rick Astley: "La actitud es un sentimiento interior expresado en la conducta".

2.2.3.2 DEFINICIÓN

Es así que basándome en estos conceptos podemos definir a la actitud como aquella organización permanente de procesos emocionales, conceptuales y cognitivos con respecto a algún aspecto del mundo del individuo capaz de reflejar posiciones y puntos de vista expresados en el día a día y en su relación con la sociedad.

2.2.3.3 COMPONENTES DE LA ACTITUD

Se puede distinguir tres componentes de las actitudes (Granica, 2000):

Componente cognoscitivo: para que exista una actitud, es necesario que exista también una representación cognoscitiva del objeto. Está formada por las percepciones y creencias hacia un objeto, así como por la información que tenemos sobre un objeto. En este caso se habla de modelos actitudinales de expectativa por valor, sobre todo en referencia a los estudios de Fishbein y Ajzen. Los objetos no conocidos o sobre los que no se posee información no pueden generar actitudes. La representación cognoscitiva puede ser vaga o errónea, en el primer caso el afecto relacionado con el objeto tenderá a ser poco intenso; cuando sea errónea no afectará para nada a la intensidad del afecto.

Componente afectivo: es el sentimiento en favor o en contra de un objeto social. Es el componente más característico de las actitudes. Aquí radica la diferencia principal con las creencias y las opiniones - que se caracterizan por su componente cognoscitivo -.

Componente conductual: es la tendencia a reaccionar hacia los objetos de una determinada manera. Es el componente activo de la actitud.

2.2.3.4 LAS FUNCIONES DE LA ACTITUD

En los procesos cognitivos, emotivos, conductuales y sociales, son múltiples. La principal función resulta ser la cognoscitiva. Las actitudes están en la base de los procesos cognitivos-emotivos propuestos al conocimiento y a la orientación en el ambiente. Las actitudes pueden tener funciones instrumentales, expresivas, de adaptación social (como en los estudios de Sherif sobre la actitud en relación al ingroup, el propio grupo de referencia y el outgroup, el grupo externo), ego defensivo (un ejemplo clásico es el estudio sobre la personalidad autoritaria de Adorno en los años 50). Este concepto resulta central en toda la psicología social porque tiene una aplicación en muchos campos distintos:

- Frente a objetos o conductas específicas con finalidad predictiva de la conducta, en los estudios de mercado.
- Grupos o minorías étnicas, mediante el estudio de los prejuicios y de los estereotipos.
- Fines y objetivos abstractos, donde este tipo de actitud está definido como valor personal.
- La actitud en relación a sí mismo, definida como autoestima.

2.2.3.5 ACTITUD Y VALORES

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. Nos proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestros intereses, sentimientos y convicciones más importantes. Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias. Por ejemplo, aunque seamos injustos la justicia sigue teniendo valor. Lo mismo ocurre con el bienestar o la felicidad.

Los valores valen por sí mismos. Son importantes por lo que son, lo que significan, y lo que representan, y no por lo que se opine de ellos. Valores, actitudes y conductas están estrechamente relacionados. Cuando hablamos de actitud nos referimos a la disposición de actuar en cualquier momento, de acuerdo con nuestras creencias, sentimientos y valores. Los valores se traducen en pensamientos, conceptos o ideas, pero lo que más apreciamos es el comportamiento, lo que hacen las personas. Una persona valiosa es alguien que vive de acuerdo con los valores en los que cree. Ella vale lo que valen sus valores y la manera cómo los vive. Pero los valores también son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. Permiten regular nuestra conducta quizás por esta razón tenemos la tendencia a relacionarlos según reglas y normas de comportamiento, pero en realidad son decisiones. Es decir, decidimos actuar de una manera y no de otra con base en lo que es importante para nosotros como valor. Decidimos creer en eso y estimarlo de manera especial tomándolo como algo muy propio nuestro. (Richard Cox, 2010) Al llegar a una organización con valores ya definidos, de manera implícita asumimos aceptarlos y ponerlos en práctica. Es lo que los demás miembros.

2.2.3.6 ACTITUD Y SOCIOLOGÍA

El concepto de actitud, como una tendencia a responder de igual manera en iguales circunstancias, no sólo es de interés en Psicología Social sino también en Sociología.

Desde el punto de vista afectivo, es posible encontrar algunas actitudes básicas en el hombre, que servirán para describir su comportamiento social del mundo, Baruch de Spinoza, en su "Ética" describe al amor como la tendencia a compartir penas y alegrías de nuestros semejantes, mientras que al odio lo describe como la tendencia a alegrarnos del sufrimiento ajeno y a entristecernos por su alegría.

Si a estas actitudes les agregamos el egoísmo, como tendencia a interesarnos sólo por cada uno de nosotros mismos y a la negligencia como tendencia a desinteresarnos por todos, tenemos prácticamente cubierta la totalidad de las actitudes afectivas posibles. Podemos decir que todo ser humano posee, en distintas proporciones, algo de amor, algo de odio, de egoísmo y de negligencia, preponderando una de ellas en cada caso. Es posible hablar de una “actitud característica” en cada persona, por lo que habrá tantas actitudes distintas como personas existan en el mundo. Dicha actitud, precisamente, caracteriza a cada ser humano y no es algo fijo o permanente, sino que puede cambiar debido a la educación o bien a la influencia recibida desde el medio social.

Tanto en Psicología Social como en Sociología se buscan variables observables y cuantificables que sirvan de soporte a descripciones que puedan encuadrarse en el marco de la ciencia experimental, de ahí que es posible definir a la actitud característica como el cociente entre respuesta y estímulo: $A = R/E$

Así, la actitud del amor implica compartir penas y alegrías (que habría de ser la respuesta), mientras que el estímulo serían las penas y alegrías originales que luego habríamos de compartir.

Si asociamos el bien al amor, mientras que al odio, al egoísmo y la negligencia les asociamos el mal, disponemos de una ética elemental que podrá incluirse en una descripción compatible con el método de la ciencia.

2.2.3.7 LA ACTITUD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Los jóvenes estudiantes merecen un reconocimiento cuando siguen las instrucciones, cuando prestan atención durante el tiempo de instrucción y cuando completan las tareas escolares. Hay muchas maneras de utilizar el refuerzo positivo para motivar a los estudiantes a practicar el buen

comportamiento. Estas recompensas pueden ser tangibles e intangibles. Los estudiantes muestran una actitud más positiva hacia las tareas escolares y el aprendizaje cuando están motivados. Cuando los estudiantes están motivados, el profesor va a ver a los estudiantes y su trabajo con una perspectiva más positiva que, sin dudas, dará lugar a una mejor enseñanza.

Mejorar la actitud de los estudiantes fortalece el registro de asistencia. Los educadores que insisten en el uso de diferentes tipos de motivación para mejorar la actitud de sus estudiantes suelen ver un aumento en el registro de asistencia en su salón de clases. Los estudiantes que disfrutan de la escuela y tienen un sentido de la motivación por estar ahí son más propensos a ir a la escuela. Si un alumno está motivado para aprender, será menos probable que le ruegue a sus padres para quedarse en casa por un problema menor, como la tos. Los estudiantes no querrán estar lejos de la escuela si están muy motivados.

Sistema de comportamiento positivo en el salón de clases Uno de los efectos más importantes de la motivación de los estudiantes es el uso de un sistema actitud positiva. El educador gastará la mayor parte de su energía señalando las actitudes positivas, en lugar de un comportamiento negativo. Por ejemplo, si muchos de los estudiantes no le prestan atención, el educador puede decir: "Realmente me gusta la forma en que Susan está sentada con los ojos fijos en mí y cerró la boca". Inmediatamente, los otros estudiantes imitarán a Susana con el fin de ganar la atención positiva de sus compañeros y maestros. Cuando un maestro incorpora un sistema de comportamiento positivo, los estudiantes están motivados a seguir.

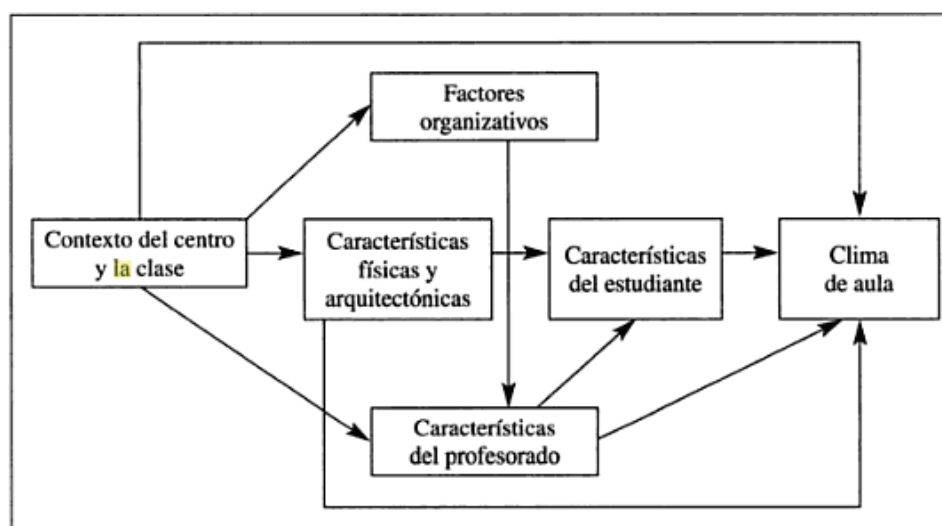
Fomentar el trabajo reflexivo Los educadores pueden utilizar varias recompensas para animar a los estudiantes a trabajar con diligencia en las tareas hasta que llegan a su finalización. Se pueden administrar una gran

variedad de premios de acuerdo con las necesidades de la clase. Por ejemplo, un profesor puede ofrecer un recreo extra si cada estudiante se comporta bien. Otra idea es añadir una canica a un tarro cada vez que la clase trae en sus tareas escolares. Cuando el recipiente esté lleno, los niños podrían ser recompensados con una fiesta.

Hacer posible el aprendizaje intenso La motivación es muy importante tanto para el docente como para los alumnos. Cuando los estudiantes están bien educados y motivados para aprender, el profesor puede dedicar más tiempo a instruir a los estudiantes. Las horas ganadas desde el uso de la motivación permitirá a los estudiantes avanzar en el plan de estudios. Las notas de las pruebas estándares deben subir cuando los estudiantes pasan más tiempo aprendiendo.

2.2.3.7.1 CLIMA DEL AULA

Cuadro 15. Determinantes del clima de aula (Gairín, 1986: 278).



Para promover buenas propuestas en el aula nos interesa reconocer, especialmente, cómo podemos alentar la convivencia y lograr que las vivencias cotidianas en la escuela se transformen en espacios formativos para los

estudiantes. Se trata de reflexionar sobre cómo favorecer en las instituciones educativas el placer de compartir el espacio del estudio y del entretenimiento. Esta preocupación no surge espontáneamente, así como tampoco es una preocupación más. Parte en cambio del reconocimiento que la escuela no debe ni puede abandonar el lugar de la formación en el respeto a los y entre pares para una buena convivencia entre estudiante y maestro y solo de esta manera crear el clima de aula necesario para una formación integral. (Grau y Prat, 2003).

Son numerosos los estudios que analizan el auge de la violencia en los salones de clase, las agresiones, las burlas o el hostigamiento a un compañero. Situaciones de extrema violencia nos han sorprendido en las últimas décadas. Sin embargo, entendemos que una manera de colaborar con su resolución nos remite tanto a acciones preventivas como a las búsquedas por encontrar propuestas favorecedoras de ambientes respetuosos, de ayuda mutua. Frente a las reiteradas preocupaciones por el incremento de la violencia en las instituciones educativas, investigadores, padres y docentes se preguntan si dichas instituciones cambiaron radicalmente, si la sana convivencia es una nostalgia que remite a épocas pasadas. El término “bullying”, por ejemplo, nos remite, especialmente, a un alumno victimizado de forma repetida por otro y durante un tiempo prolongado. Se enmarca en las situaciones de hostigamiento, de maltrato entre compañeros. No se encuentra asociado a los sectores de mayor exclusión o pobreza sino que puede reconocerse en escuelas a la que acuden niños o jóvenes de diversos grupos sociales. Es posible diferenciar el maltrato físico del verbal, el acoso directo –peleas o agresiones- del indirecto, que pretende el aislamiento social del chico o joven. Otros estudios analizan los videojuegos violentos y señalan sus probabilidades de contribuir a aumentar los delitos en el mundo real. Se trata de situaciones ficticias que naturalizan el mal, invitan o compelen a participar en situaciones virtuales de violencia o maltrato. Aun cuando las investigaciones en el campo

no muestran que los aficionados a los videojuegos violentos se conviertan en sujetos violentos y por lo tanto exista una relación causa-efecto entre videojuegos violentos y sujetos violentos, sí encuentran que los videojuegos violentos incrementan las conductas agresivas. Este reconocimiento abre la posibilidad de promover la discusión sobre los aspectos éticos de la producción de juegos violentos. En síntesis, hoy cobran relevancia entre otros estudios, los relativos al maltrato o el hostigamiento en la escuela, los referidos a los videojuegos o entretenimientos que favorecen las conductas agresivas. Es en este marco en el que pretendemos analizar cómo algunas prácticas del trabajo docente podrían colaborar en la construcción de un clima educativo y buena convivencia dentro de la clase (Grau y Prat, 2003).

2.2.3.7.2 EL LUGAR DEL MAESTRO

Philip Jackson (1999) relata en su libro “Enseñanzas implícitas” un trabajo de investigación que efectuó durante dos años observando un aula de primer grado de una escuela de Chicago. La indagación se enmarcaba en un proyecto denominado “Vida moral en las escuelas”. Tenía por propósito considerar las diversas maneras en que lo que sucede en las escuelas y en las aulas puede contribuir al bienestar moral de cada una de las personas que integran esa comunidad educativa. En el relato que desarrolla Jackson transcribe cómo una de las docentes, la Señora Martin, lograba hacer del aula un sitio atractivo, de placer y luminosidad. Lo llama: “clima de la clase” y trata de encontrar las razones y las prácticas que lo provocan. En su descripción reconoce las maneras con las que la señora Martin afronta los relatos que los propios niños hacen de sus problemas de relación interpersonal. Muchos de éstos dan cuenta de las injusticias y crueldades ocurridas en el patio de juegos e implican acusaciones: “Martha le quitó con violencia su peineta a Sarah”, “Freddy empujó a Billy y luego lo pateó cuando estaba en el suelo” (...) y así una calamidad tras otra. No siempre queda claro qué esperan los niños de la señora Martin en relación con sus relatos de infortunios” (Jackson, 1999).

Señala Jackson que la maestra siempre toma en serio los incidentes pero no los trata en privado. Aun cuando reconforta al niño rara vez se dirige a él en un tono bajo. Discute lo ocurrido transmitiendo simpatía y preocupación en un intercambio que puede ser oído y presenciado por todos. La franqueza es la característica de esas conversaciones y la manera de tratarlo parece tener un efecto calmante. Prácticamente, sostiene el autor, resulta imposible distinguir la voz de consuelo de la voz de enseñanza. En otras oportunidades y con la presencia de una ayudante, la señora Martin da cuenta de otra actuación que tiene el mismo sentido que la anterior. Las docentes despliegan una conversación en voz alta, de una punta a otra del salón hablando entre sí cuando en realidad lo que buscan es hablar a los niños. Ellas permiten que los estudiantes oigan “casualmente” sus pensamientos, caracterizados por la franqueza y el candor y en los que se reconocen las conductas inapropiadas de los estudiantes con comentarios aparentemente inocentes pero que dan pie a su rectificación. Nos preguntamos si el lugar asumido por la docente, ni de sanción ni de oprobio, sino al contrario de consuelo, comentando en voz alta las dificultades, no nos ayudaría a crear entornos más acogedores, comprensivos y en sí, óptimos para aprender.

2.2.3.7.3 CREACIÓN DE CÓDIGOS O REGLAMENTOS

En todas las instituciones educativas implícita o explícitamente existen códigos o reglamentos que constituyen un documento que fija las pautas de convivencia, lo que se puede y lo que no se debe hacer, los derechos y obligaciones de los niños o jóvenes y de sus maestros, profesores o directivos... La cuestión sustantiva es la participación de los estudiantes en su renovación o elaboración tratando que el documento refleje los problemas de la vida institucional, y de esta manera permita orientar un modo de trabajo y convivencia democrática. Elaborar o renovar un código o reglamento puede consistir en un proceso para transformarse en una instancia profundamente

educativa. Analizar y hacer cumplir el código o reglamento puede dar cuenta de un proceso de cambios de actitud y de mejorar el clima del aula.

2.2.3.7.4 LA CONSTRUCCIÓN DEL CLIMA DE LA ESCUELA

Frente a las reiteradas preocupaciones por ayudar a que en el aula se consolide un espacio de buena convivencia, la conducta de los docentes aparece sosteniendo un lugar en el que se plantean y afrontan los problemas. Nada va a sustituir la conversación, el escuchar las voces y razones diferentes, el consuelo, la demostración de simpatía y el ofrecer ejemplos de otras escuelas en otras latitudes con diferentes resoluciones y problemas que permitan repensar con mayor perspectiva lo acontecido en el aula. Los comentarios morales espontáneos a lo largo de las clases ayudan a sostener un clima donde la preocupación por el bienestar de los actores implicados en la tarea de la clase es central. El clima también se sostiene con rituales y ceremonias, relatos de vidas ejemplares, muestras visuales de contenido moral, cuentos y narraciones de la literatura universal que dan cuenta de los problemas y tragedias de la humanidad y el análisis de problemas cotidianos acompañados de reflexiones que ayudan a la formación de los jóvenes en búsqueda de mejorar sus actitudes frente a la vida. Entendemos que el desafío de hoy no es combatir la violencia sino ayuda a su prevención y para ello en las instituciones y en las aulas deberíamos preguntarnos cómo sostener un espacio formativo que haga del salón de clase un espacio en esencia moral.

2.2.3.7.4.1 ACTITUD DOCENTE

La actitud equilibrada de los docentes es la mejor herramienta reguladora en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Catalizador en las aulas de clase. El campo de la educación es de gran amplitud, quienes están inmersos en el campo de la educación, cotidianamente se enfrentan a diferentes retos, y necesitan renovarse para enfrentarse a las nuevas generaciones, a su ímpetu, sus intereses, la globalización, en fin, a múltiples variables del contexto.

Todos los recursos que se necesiten conocer, analizar y aplicar son de gran importancia; sin embargo, hay uno que sirve de catalizador para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. Los catalizadores, hablando desde el enfoque de la educación, son formas de actuar frente a los estudiantes cuya finalidad es mejorar la comunicación en dichas reacciones, las cuales pueden modificar la velocidad de la reacción, (ya sea acelerándola o disminuyendo su velocidad) y por ende permitir un mejor convivir en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los maestros frente a grupo muestran diferentes actitudes, todas ellas claras para sus alumnos. Es así como en las aulas, se identifica con facilidad al maestro arrogante, intimidante, autoritario, paternalista (sobreprotector), permisivo, democrático, voluble (inconsistente), juez, paranoico y equilibrado.

Algunas características de esas actitudes se presentan a continuación:

Arrogante: se siente superior a sus alumnos, se considera inalcanzable, sin errores. Tiene grandes dificultades para escuchar las opiniones de sus alumnos y de sus compañeros, incluso de sus directivos. No reconoce errores.

Intimidante: la amenaza lo acompaña en todo momento, de tal forma que al menor intento de algún alumno por cambiar la clase, se puede hacer acreedor a disminución de calificación, reportes escritos de conducta o aprovechamiento, cita para los padres de familia, trabajos extras o canalización con alguna autoridad escolar. Su herramienta no es la estrategia, sino la amenaza y el castigo.

Autoritario: tiene dificultad para escuchar y permitir sugerencias. Lo que él dice se debe hacer sin titubeos. Lo que indique, aunque no tenga la razón, se debe obedecer porque él es el maestro y manda. No reconoce la crítica, se violenta ante la misma.

Paternalista: es sobreprotector, su trato hacia los alumnos es excesivamente cariñoso, con frecuencia repite a los alumnos el afecto que siente por ellos. Defiende a sus alumnos en todos los casos, ya sea frente a los directivos, asesores, psicólogos, orientadores e incluso, de los padres de familia. El vínculo afectivo que establece con sus alumnos (en ocasiones), impide que se cumplan las normas de conducta y trabajo en el aula.

Permisivo: en la mayoría de los casos, evita el esfuerzo de lograr que los alumnos trabajen o se desarrollen bajo normas establecidas, y por lo mismo, permite que la actividad sea libre y la atención se disperse. Evita conflictos con los alumnos dejando que ellos hagan lo que prefieran en clase. Tiene graves problemas de control de grupo.

Democrático: este docente guía su didáctica de acuerdo a lo que digan las mayorías. Pide tarea si la mayoría lo desea, salen a trabajo de campo si la mayoría del grupo tiene interés, trata en clase un tema nuevo si a la mayoría le parece importante, incluso, en ocasiones cambia sus criterios de evaluación de acuerdo a la escala que la mayoría proponga. En este caso, la guía de la clase no es el maestro, sino las mayorías.

Voluble: es inconsistente, puede presentarse a una clase con buen ánimo, entusiasta y motivador, y a la siguiente con temperamento colérico, exigiendo trabajos complicados e innecesarios. Un día puede ser el apoyo del grupo y al otro, su acusador. Este maestro cambia sus criterios con facilidad, lo cual desconcierta a sus alumnos.

Juez: este docente cree saber en todas las situaciones, qué es lo que sucede. Se atreve a juzgar sin fundamento, de tal forma que rechaza tareas porque asegura que el alumno no la hizo, anula presentaciones por creer que el alumno no las diseñó, “adivina” quién hizo alguna avería y le castiga, hasta

impide la entrada a su clase de algún alumno porque según su criterio, no llegará a nada. Hace un juicio de todas las situaciones de clase.

Paranoico: se siente perseguido por sus alumnos y piensa que todo lo que hacen o dejan de hacer, es con la intención de perjudicarlo. Es así como se encuentran docentes que le dicen a sus alumnos “no hicieron la tarea para hacerme enojar”, o “reprobaron para que el promedio de aprovechamiento de mi clase sea bajo, porque quieren perjudicarme con los directivos”. Este docente, lejos de entender las debilidades de los alumnos, cree que todo acto es premeditado y va contra su persona.

Equilibrado: mantiene un adecuado control de emociones, ideas, juicios y didáctica en clase. Es firme en los principios de conducta y de trabajo, sin llegar al autoritarismo de un dictador. Establece vínculos que favorecen el proceso de enseñanza – aprendizaje, sin llegar a sobreproteger a sus alumnos. Escucha con atención y reconoce sus errores. Enseña al alumno a aprender del error. Permite lo necesario y prohíbe lo que daña al proceso y a la persona. No se muestra exageradamente sentimental, pero a la vez, no es frío y rígido. Busca el equilibrio, la justicia, el crecimiento del alumno y la razón.

2.2.3.7.4.2 ACTITUD DEL ESTUDIANTE

Durante los diferentes estudios que han tratado el tema de los diferentes niveles de implicación de los estudiantes y los perfiles socio-actitudinales Richard Cox (2010) se planteó, como objetivo de su estudio, describir algunos aspectos de cómo se establecía la cooperación entre educadores y educandos en las clases de EF en el nivel de Enseñanza Secundaria, determinando el grado de cooperación en base a una serie de conductas del estudiante:

Cooperación completa asociada a una actitud de aplicación. En este caso, los alumnos escuchan atentamente la explicación del profesor, colaboran en la

organización de las actividades y realizan la tarea tal y como el profesor la ha diseñado. Este tipo de conductas permite que los objetivos de aprendizaje se consigan mejor, siempre y cuando el nivel de complejidad de la tarea se adapte al nivel de habilidad de los alumnos.

Cooperación detallada asociada a actitudes de transformación de la tarea. El alumno modifica la situación de la tarea adaptándola a sus capacidades (modificar la dificultad de una tarea hacia parámetros más complejos o más fáciles) y necesidades (hacer competitiva una tarea que no lo era originariamente). También puede adaptar esta tarea hacia comportamientos de poca participación o cooperación. En la determinación de los límites de esta transformación está vinculado también el profesor, así si el profesor manifiesta agrado a través de un gesto o una comunicación verbal se producirá sucesivas modificaciones de la tarea. Lógicamente, el profesor debe controlar que la transformación de la tarea no sea hacia comportamientos esquivos y de poca participación.

Cooperación simulada asociada a actitudes de esquivo. En este caso, son alumnos hábiles o, como Cox los define, "invisibles" que aparentemente están participando en la tarea pero que al observarlos con detenimiento se encuentran casi siempre alejados del lugar en el que se produce la tarea, realizando otra tarea al mismo tiempo que se está produciendo la tarea principal (querer ir a recoger el material, abrocharse los cordones, intentar realizar una pregunta al profesor para que el tiempo pase, etc.). Igualmente, se ofrecen voluntarios para asumir papeles secundarios en las actividades de deportes. Además, delante del profesor se muestran muy participativos. Estos alumnos no tienen ninguna intención de perturbar el ritmo de la clase. Fueron denominados "espectadores competentes".

No cooperación expresa asociada a actitudes de desvío. El alumno rechaza la tarea propuesta y se niega a cooperar, perturbando el desarrollo normal de la clase. Según los autores, estos alumnos se pueden convertir en "invisibles" teniendo conductas de esquivo e incluso aplicar conductas de transformación para adaptar la tarea según las circunstancias, pero siempre con la intención de no participar en las actividades propuestas.

2.2.3.7.4.3 INTERRELACION PROFESOR – ESTUDIANTE

El proceso de enseñanza- aprendizaje se lleva a cabo, mediante numerosas y variadas actividades que se desarrollan en la escuela, como respaldo, consolidación y ampliación de la instrucción y del trabajo educativo. En nuestra asignatura es muy importante, la relación profesor- alumno ya que de la misma dependen los resultados favorables o desfavorables que pueda obtener el profesor con su grupo de estudiantes. Es muy importante e imprescindible una buena comunicación (Habilidad Pedagógica Profesionales) aunque el profesor es quien dirige el proceso, debe facilitar al alumno el aprendizaje, en un clima de intercambio.

En el proceso de enseñanza- aprendizaje, los estudiantes deben ser sujetos de su propio aprendizaje y no objeto de las actividades orientadas por el profesor. La clase debe impartirse en un clima de fraternidad, respeto mutuo, amplia comunicación alumno- profesor, alumno- alumno que favorezca al buen entendimiento y la motivación de las mismas por la actividad que realizan. La educación física es una asignatura que ha sido incluida en el Currículo de programas del Ministerio de Educación desde la creación del mismo y es de obligatorio cumplimiento de 1er grado de la carrera universitaria.

Nuestra asignatura tiene como propósito un desarrollo integral del sujeto por tanto nuestro principal objetivo es mejorar la calidad de vida de nuestros educandos. Carlos Marx y Federico Engels en el siglo pasado entendían por

educación tres elementos importantes: En primer lugar la Educación Mental, en segundo lugar la Educación Física y en tercer lugar la Educación Politécnica, lo que demuestra la importancia que ambos le dieron a la Educación Física al situarla dentro de los aspectos que conforman la Educación Integral de los niños, adolescentes y jóvenes de esa generación.

La Educación Física fortalece al ser humano para que se desarrolle físicamente, perfeccione habilidades motrices básicas y deportivas, y su influencia sustancial en el espíritu del individuo, en sus relaciones interpersonales satisface sus emociones, necesidades, gustos estéticos, desarrolla valores éticos y morales, ofrece a cada persona la posibilidad de superación y perfeccionamiento en general, de libre expresión y autoafirmación en la clase y fuera de ella.

En nuestro país los objetivos de la Educación Física van dirigidos fundamentalmente hacia el perfeccionamiento de la capacidad de rendimiento físico de niños, niñas, adolescentes y jóvenes hacia el fomento de la salud, así como la influencia de rasgos de la personalidad, lo que implica el desarrollo de las capacidades motrices básicas, habilidades vitales, productivas y deportivas, la realización económica y racional de los movimientos, la capacidad de rendimientos deportivos y una adecuada cultura física deportiva higiénica. La clase de Educación Física más allá de transmitir conocimientos lo que persigue es la materialización de un enfoque multilateral e integral, con las clases se requiere que en cada una de estas, se cumpla con las funciones pedagógicas de instrucción-educación y desarrollo de lo que significa trabajar para que los alumnos adquieran sólidos conocimientos relacionados con la actividad físico-deportivo y logren un amplio desarrollo de la capacidad de rendimiento físico y se contribuyen a un óptimo desarrollo morfofuncional y psíquico.

Para lograr que todo lo anteriormente expresado se cumpla se hace necesario que el profesor de Educación Física ponga en práctica el concepto de Habilidades Pedagógicas Profesionales, (Dra. Mirta Echeverría, 2008) “Conjunto de acciones intelectuales, prácticas y heurísticas que realiza el profesor de Educación Física para dar cumplimiento a las tareas educativas y además con éxito.” Dentro de estas las más importante es la habilidad comunicativa, ya que esta es la que permite en el terreno poner en práctica la relación alumno profesor. Desde este enfoque abordamos con mayor exactitud la problemática más adelante.

2.2.3.8 LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA CONTEMPORÁNEA

En la clase de Educación Física contemporánea se ha experimentado un amplio desarrollo de diversos modos o tendencias para practicar el ejercicio físico, que ha estado influido por múltiples factores: el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología a escala universal, los avances experimentados por la Ciencia Sociales, en particular la Psicología y la Pedagogía. La posición acogida por nuestro gobierno en el inicio de la década de los 60 mantiene su vigencia hasta nuestros días, es uno de los más nobles empeños a disposición de todos los miembros de nuestra sociedad y es la práctica deportiva como un derecho del pueblo, donde millones de niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos practican ejercicios físicos y participan en actividades deportivas - recreativas con un solo objetivo mejorar la calidad de vida (salud).

Un hecho establecido desde hace mucho tiempo por la ciencia filosófica, trata sobre la actividad física, que como cualquier otra actividad se incluye en un amplio y variado sistema de relaciones personales cuyo carácter influye de manera notable sobre todos y cada uno de los individuos y se determina en buena medida, estados afectivos favorables o desfavorables, según tales relaciones afectan o favorecen el sistema de necesidades, son específicas las funcionales o espirituales ligadas a las motrices de la actividad física.

De forma significativa se establece así, que las relaciones profesor - alumno son mediatizadas en una forma peculiar por cada persona, lo que se expresa en diferentes actitudes y opiniones (positivas o negativas), que tiene sin embargo influencias comunes. Cuando se habla de la relación profesor - alumno, podemos pensar en tres teorías al respecto:

Autoritaria: Es absolutamente vertical. El profesor da órdenes específicas, claras que se cumplen. Es una manera de relacionarse donde no hay retroalimentación de parte de los alumnos, porque es unilateral y monolítica.

Laissez-faire: En otras palabras “dejar hacer” donde las normas se van asumiendo en la medida que se van necesitando. Hay cosas básicas que se respetan, pero hay un relajamiento en cuanto a las normas disciplinarias.

Democráticas: todos participan. En este método el profesor sabe combinar el afecto con exigir del alumno lo mejor que él pueda dar. “Con una mano tiramos las riendas y con la otra acariciamos, pero con una cancha bien rayada”.

En la actividad física tiene gran importancia la valoración del individuo sobre sí mismo y hacia el resto del colectivo, de lo cual dependerá en buena medida su propio rendimiento, por lo cual debe comenzarse el trabajo eliminando cualquier rasgo negativo, sentimiento de inferioridad o autosuficiencia, rechazo. Al profundizar en esta problemática de las relaciones interpersonales se puede plantear, a partir de la información que aporta la ciencia Psicológica que la posición de un alumno en la clase de Educación Física se encuentra en dependencia del resto de los alumnos valora su personalidad.

A través de sistema de normas elaboradas por el grupo, el sistema de valores morales y la orientación social del grupo se realiza una auto evaluación, una vivencia subjetiva de la posición en el colectivo, que en su extremo negativo se manifiesta como un sentimiento mal educado expresado en vivencias tales como; no deseas dar clases de Educación Física, sentirse mal en el grupo, vivencia de realizar que pueden concluir con manifestaciones neuróticas expresadas en la actividad. Al hacer abstracciones de múltiples vías, mediante las cuales se ejercen la orientación social del colectivo estudiantil, se considera que es el profesor la figura donde se cristaliza y quien dirige la orientación social, por lo que es de gran importancia la capacidad de organización, los conocimientos de la psicología para estas edades, la particularidad de saber evaluar los estados psíquicos de los alumnos durante la interacción con otros alumnos y durante la clase. De lo planteado hasta aquí se pueden realizar algunas inferencias teóricas.

1. El profesor es la figura central de la orientación social en la clase de Educación Física, su objetivo principal es lograr y mantener la cohesión del colectivo de estudiantes.
2. En la Educación Física se establece una compleja red de relaciones interpersonales, donde se crea una atmósfera favorable o desfavorable para el desarrollo de la clase.
3. En las relaciones interpersonales estudiantes - profesor la posición subjetiva de cada alumno con su colectivo depende del carácter de esta unión.
4. La posición inadecuada del profesor en la clase de Educación Física se evidencian estados afectivos desfavorables, formación de rasgos del carácter y actitudes negativas, así como la constitución de los motivos indeseados que hacen peligrar el rendimiento por debajo de las posibilidades reales.
5. Todo alumno valora a su profesor con la función que como tal cumplen durante la relación que establece con él.

TERCERA PARTE

3.1. PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS DE TRABAJO.

3.1.1 Hipótesis general

H1: El juego como herramienta educativa incide 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.

3.1.2. Hipótesis nula

Ho: El juego como herramienta educativa NO incide 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.

3.2. DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.

VI: El Juego.

VD1: La Actitud en clase Educación Física.

3.2.1. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ITEMS
VI: El Juego	El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute. Incluso como herramienta educativa. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.	Juegos con algo (juegos con objetos) Juegos como algo (juegos de imitación) Juegos sobre algo (Juegos con reglas)	Evaluación Subjetiva clase a clase por medio de la observación. Niveles de satisfacción.	Encuesta	¿El juego como herramienta educativa incide en el cambio de actitud de los estudiantes en las clases de Educación Física?
VD1: La Actitud en clase de Educación Física.	La actitud en las clases de Educación Física no difiere mucho con otro tipo de asignaturas, ya que es el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas. También puede considerarse como una forma de motivación social o predisposición convirtiéndose en pilar fundamental dentro de clase ya que de esto dependerá el llegar a un aprendizaje significativo.	Valoración de la asignatura y el profesor Dificultad de la Educación Física. Utilidad de la Educación Física. Empatía con el profesor y la asignatura. Concordancia con la organización de la asignatura. Preferencia por la Educación Física y el Deporte. La Educación Física como deporte	Motivación Conducta Humana	Cuestionario de Actitudes hacia la Educación Física.	¿La Actitud de los estudiantes en las clases de Educación Física se ve afectada de algún modo después de aplicar al juego como herramienta educativa?

CUARTA PARTE

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. METODOLOGÍA UTILIZADA PARA LA CONCRECIÓN DEL PROYECTO

Para la concreción se tuvo acercamiento directo con los directivos de la Institución, los cuales demostraron interés por la realización de esta investigación, razón por la cual es factible su ejecución ya que los directivos van a dar todas las facilidades para que se realice la investigación dentro de la Unidad Educativa.

4.2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.

En Razón de que la presente investigación es de tipo CORRELACIONAL, los métodos a utilizarse para su desarrollo son los siguientes:

4.2.1. MÉTODO A UTILIZARSE EN LA INVESTIGACIÓN:

INDUCTIVO-DEDUCTIVO. Ha de referirse a los resultados obtenidos de una observación o teoría de la que parta la investigación. Este ayudará a operacionalizar los conceptos a los hechos observables de forma directa o indirecta. Será utilizado para desarrollar el marco teórico de la investigación y elaborar las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

HIPOTETICO DEDUCTIVO. Plantea una hipótesis que se puede analizar deductiva o inductivamente y posteriormente comprobar teóricamente, por ello la teoría se relaciona posteriormente con la realidad. Se utilizara en la presente investigación para comprobación de las hipótesis de trabajo.

4.2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

N=Población

n= Muestra

N= 25

n=?

N= n

25=25

n=25 muestra

4.2.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

TÉCNICAS:

Las Técnicas a ser utilizadas en esta investigación son:

- De campo por que permiten recoger la información de la fuente misma.
- Bibliográfica en razón de que se utilizara para la elaboración del marco teórico.

INSTRUMENTOS:

ENCUESTA: Mediante este instrumento podremos ver la calificación que se da de parte de los estudiantes para cada tipo de juego, y con esto determinar cuáles son los tipos de juego que inciden de mayor manera a un cambio de actitud, y en qué nivel.

CUESTIONARIO DE ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA (C.A.E.F.): Este instrumento se lo utilizara para medir de forma cuantitativa y cualitativa el estado de las actitudes de los estudiantes frente a las clases de Educación Física al iniciar el periodo escolar y al finalizar el primer quimestre después de haber aplicado el juego como herramienta educativa.

COEFICIENTE DE COORRELACION: mediante este instrumento se verificara el grado de relación que existe entre los tipos de juego y el cambio de actitud de los estudiantes.

▪ Coeficiente de correlación=1,00 (interrelación funcional).
▪ Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).
▪ Coeficiente de correlación=0,69—0,50 (interrelación media).
▪ Coeficiente de correlación=0,49—0,20 (interrelación débil).
▪ Coeficiente de correlación=0,19—0,09 (interrelación muy débil).
▪ Coeficiente de correlación=0,00 (no hay correlación)

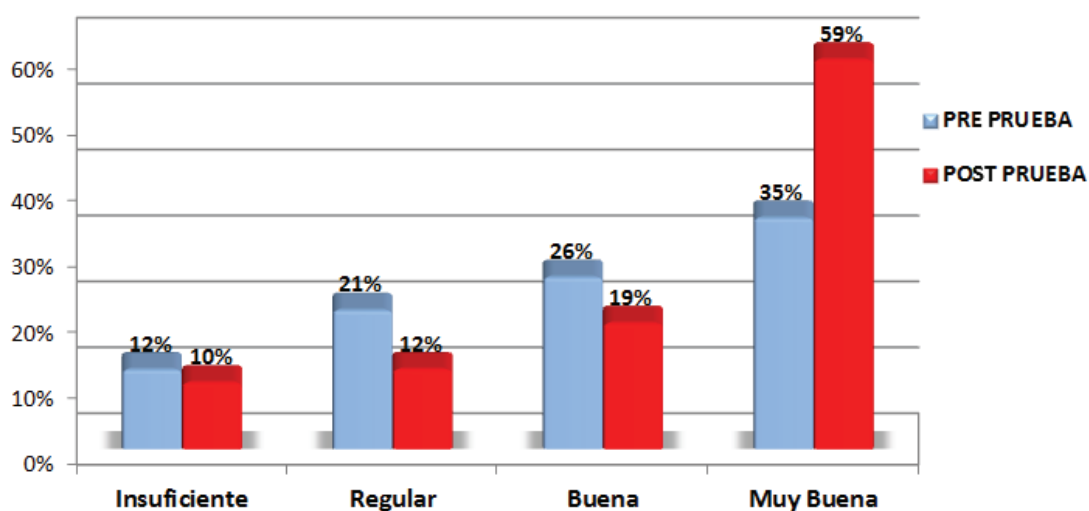
QUINTA PARTE

5. ORGANIZACIÓN, TABULACIÓN, ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

5.1 RESULTADOS OBTENIDOS DEL CUESTIONARIO DE ACTITUDES

5.1.1 VALORACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DEL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA.

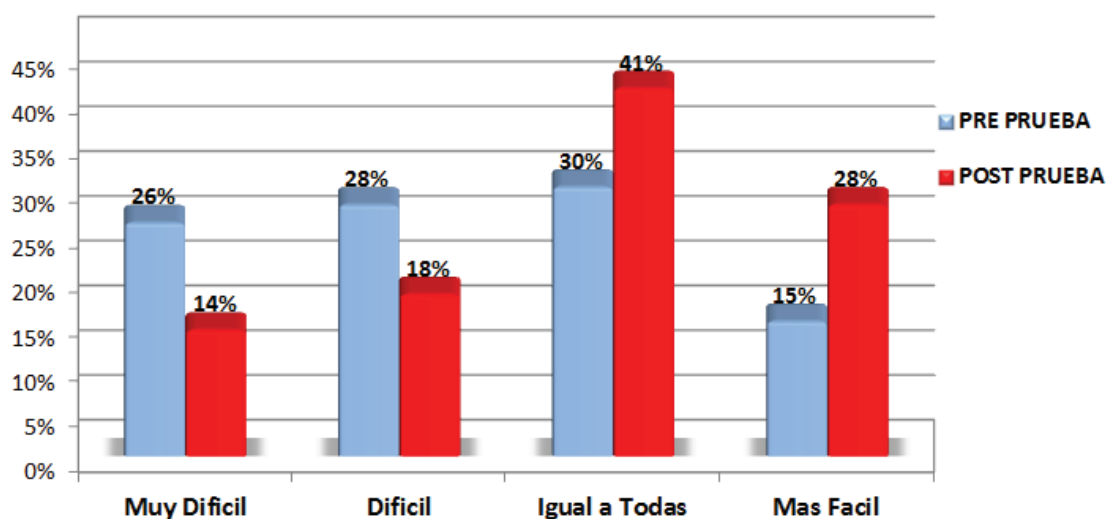
(De acuerdo a las preguntas 6,10,17,18,21,30,37,38,43,51,55.)



Al observar el grado de valoración a la asignatura y al profesor de Educación Física dentro de la pre prueba y post prueba, fácilmente se puede apreciar el incremento en el porcentaje de estudiantes que aprecian mucho más a la materia y al profesor después de haber aplicado el método de juego como herramienta educativa en las clases durante el primer quimestre del año lectivo, siendo este incremento de un 24% más en los que otorgan a la asignatura una calificación de muy buena logrando un global de 78% más de estudiantes afines a la asignatura y a aprueban metodología de juego usada por parte del profesor.

5.1.2 DIFICULTAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

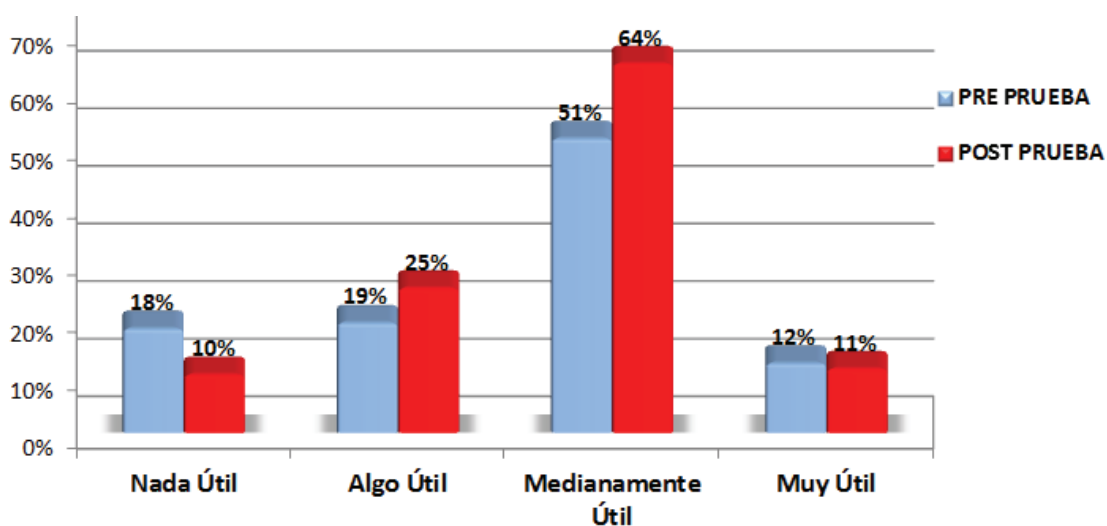
(De acuerdo a las preguntas 4(-), 11(-), 19(-), 26(-), 36(-), 44(-).)



Se aprecia un descenso en el porcentaje de estudiantes que piensan que la Educación Física es muy difícil de un 26% a un 14%, con esto comprobamos que el juego no solo mejora el nivel de autoconfianza sino que ayuda a disminuir barreras mentales como la dificultad al permitir el trabajo en equipo como ayuda dentro de las clases. Además el número de estudiantes que pensaban que la asignatura es difícil, bajo en un 10% mejorando la predisposición de los mismos para participar en clase, y finalmente los estudiantes que pensaban que la asignatura es más fácil que las otras asignaturas, subió, esto no es un dato desfavorable, todo lo contrario, sabiendo intercalar los juegos de menor dificultad con los más complejos, permitimos ver a la asignatura más fácil que las demás asignaturas de esta manera el estudiante se encontrará mucho más motivado durante las clases, y esto, específicamente, disminuye el número de estudiantes inactivos.

5.1.3 UTILIDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

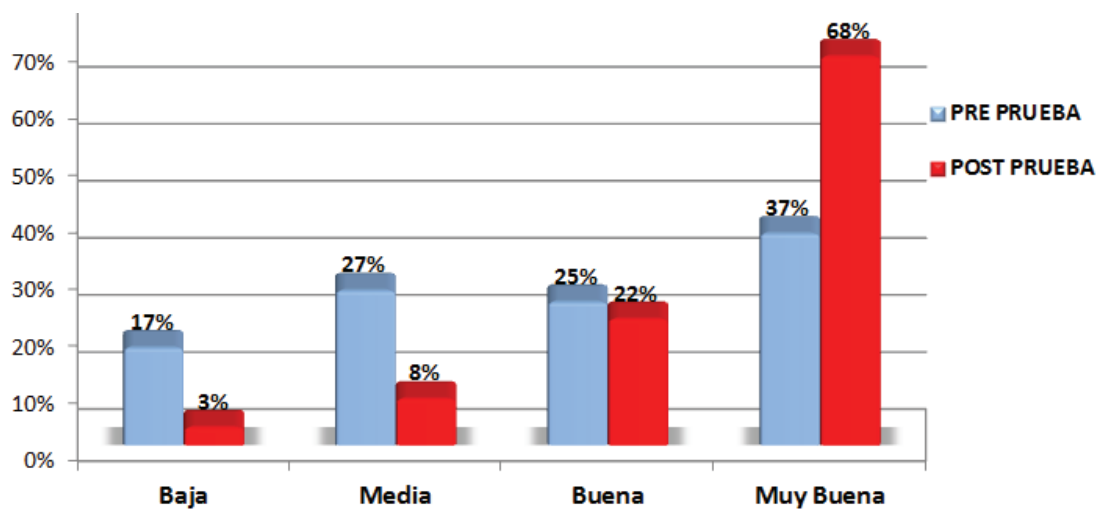
(De acuerdo a las preguntas 1, 5, 12, 15, 16, 31, 32, 35, 40, 42.)



Se Observa que un 75% de estudiantes piensan que la Educación Física es útil o bastante útil para su vida, a comparación de un 63% que pensaba que no lo es, aunque a simple vista parece un leve mejoramiento en la manera de pensar, nos podemos dar cuenta que ahora ratifican su decisión un 13% más que antes, ya que el juego educa a los estudiantes a estar activos en sus tardes y con sus amigos, mientras que el rutinario ejercicio físico que sin quitarle merecimiento es muy útil por ayudar a conservar la salud, es contrarrestado por lo poco atractivo de su práctica, todo lo contrario que el juego, que es un constante motivador para estar saludable y en movimiento.

5.1.4 EMPATÍA CON EL PROFESOR Y LA ASIGNATURA.

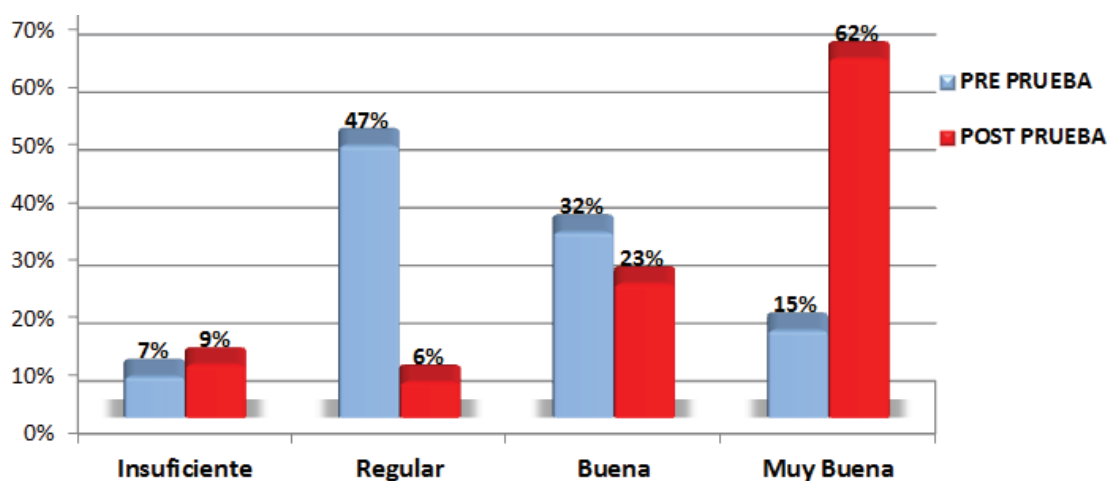
(De acuerdo a las preguntas 2, 3, 7, 8, 23, 48.)



Se puede apreciar claramente la gran diferencia que produce el juego en los estudiantes. Después de haberlo aplicado durante 5 meses en las clases de Educación Física los cambios se pueden palpar a simple vista con un 28% más de afinidad con la materia y el profesor, este cambio es tan grande gracias a una de las características fundamentales del juego, como es la producción de diversión y el permitir a la persona desarrollarse en su entorno, fomentando creatividad en el momento de la resolución de pequeños problemas. Además la creatividad del profesor en el momento de impartir sus clases permitiendo desarrollar la faceta alegre del estudiante junto con la continua comunicación de los jóvenes con el docente usando medios novedosos permitió reducir al mínimo las conductas apáticas del estudiantado.

5.1.5. CONCORDANCIA CON LA ORGANIZACIÓN DE LA ASIGNATURA.

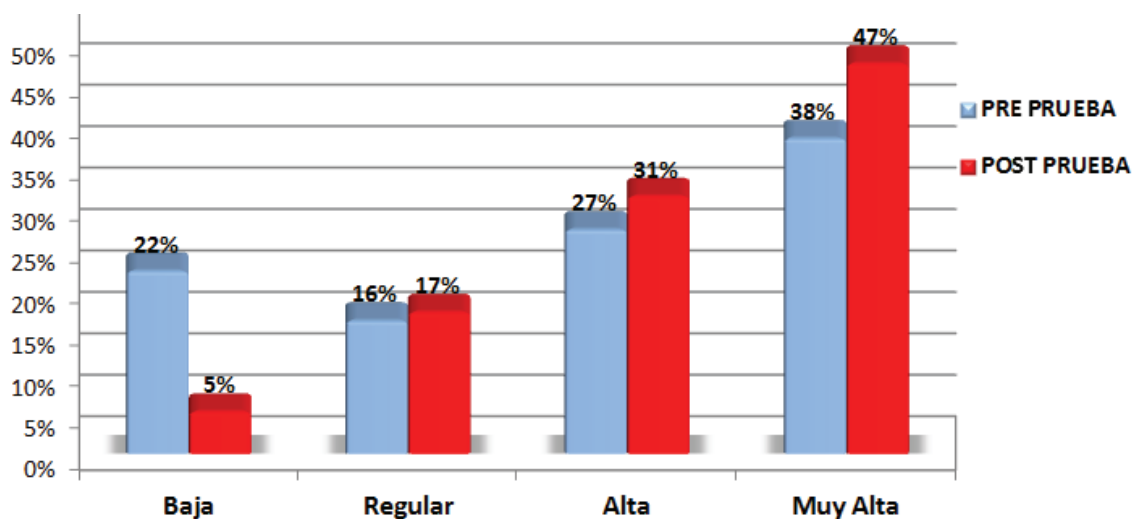
(De acuerdo a las preguntas 13, 14, 24, 52, 54.)



Fácilmente se aprecia que el estudiante mira a la asignatura mejor organizada en un 85%, en comparación al 47% que se apreciaba previamente, el permitir dirigirse a los estudiantes de una manera clara, con unidades y clases previamente planificadas y comunicando los objetivos de cada una de ellas haciéndolo de una manera creativa, ayudó en gran parte a mejorar el modo de como el estudiante mira la concordancia de la asignatura con la organización de cada clase. Es por esto que se refuerza la idea de la programación macro y micro curricular, es decir para que clase a clase los estudiantes sepan hacia donde se dirige la asignatura, comprobando sus objetivos y cumpliendo con lo acordado, además nos podemos ayudar del uso de la tecnología como las redes sociales para una comprensión más didáctica de las metas planteadas.

5.1.6. PREFERENCIA POR LA EDUCACIÓN FÍSICA.

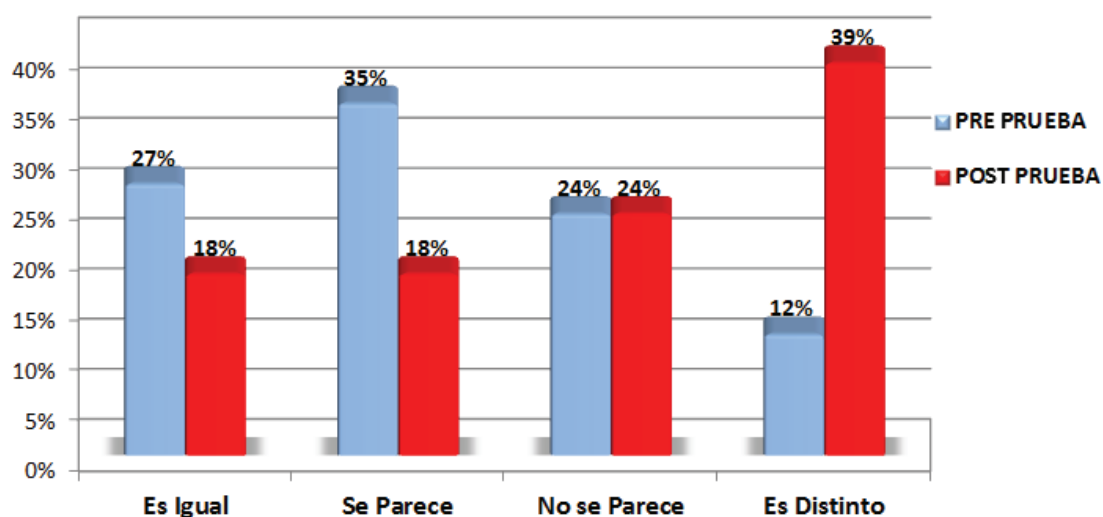
(De acuerdo a las preguntas 20, 28, 34, 50.)



Al observar gráfica comparativa, se puede notar dos grandes diferencias, la primera es que ahora el 78% de los estudiantes prefieren realizar Actividad Física de algún tipo, en comparación de un 65% que lo hacía anteriormente, es decir un 13% más optaron por estar en movimiento después de haber recibido al juego en sus clases de Educación Física y la segunda diferencia, no menos importante, es que un 16% más de los estudiantes ha dejado de lado el sedentarismo y opta por una vida más activa.

5.1.7. LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO DEPORTE.

(De acuerdo a las preguntas 25, 45, 47, 49.)



La Educación Física el Deporte son ramas muy distintas y al mismo tiempo una complementa a la otra, pero llamar Deporte a la Educación Física sería encasillar una asignatura muy amplia, es por ello que comparando los resultados, podemos observar que un 9% menos del estudiantado sigue pensando de esa forma, y por el contrario gracias a la aplicación de juegos tanto competitivos como cooperativos y la explicación de definiciones clave como Actividad Física, Deporte, Juego, y Recreación, los estudiantes han sabido comprender de mejor manera estos términos y usarlos de una manera más coherente, por todo esto el porcentaje que sabe que Educación Física y Deporte no son lo mismo subió un 27%.

5.2 RESULTADOS DE CORRELACIÓN ENTRE TIPO DE JUEGO Y ACTITUD HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

MATRIZ DE RESULTADOS

Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	TIPOS DE JUEGO			ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA						
		Juegos con algo	Juegos como algo	Juegos sobre algo	Valoracion	Dificultad	Utilidad	Empatia	Concoordancia	Preferencia	E.F. como Deporte
1	Almeida Juan	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4
2	Amador Salwa	4	1	4	4	4	4	2	1	1	4
3	Andrade Cinthia	4	1	4	4	4	1	3	2	2	1
4	Arico Victoria	4	1	4	2	4	2	4	3	2	1
5	Arturo Emilia	4	2	4	2	2	1	3	4	2	1
6	Ayala Pedro	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2
7	Beltrán Kevin	4	1	1	3	3	3	2	3	3	3
8	Benavides Camila	4	1	3	3	4	3	3	3	3	2
9	Berni David	4	1	3	1	4	4	4	3	4	3
10	Bolaños Paula	4	1	3	4	3	4	4	4	3	2
11	Cabrera Wladimir	4	4	3	4	3	1	4	1	4	3
12	Carranco Daniela	1	3	4	4	3	4	4	4	3	3
13	Carrera Camila	3	1	4	4	4	4	4	4	3	2
14	Carrera Paula	4	2	4	4	2	4	4	4	3	2
15	Espinosa Jaime	4	1	3	2	1	4	4	4	4	3
16	Estévez Joshep	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
17	Hidrobo Dennis	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4
18	Lopez Steeve	4	3	4	4	2	4	1	4	4	4
19	Mantilla Sofia	4	2	4	4	1	4	4	3	4	4
20	Morejón Cristina	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4
21	Ortiz Kaelin	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4
22	Rosales Dominic	4	1	1	4	3	4	4	4	4	1
23	Velasco Esteban	4	1	4	1	3	4	4	4	4	1
24	Vera Lisbeth	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
25	Vizcaino Luis	4	1	4	4	3	3	4	4	4	4
PROMEDIO		3,7	1,8	3,5	3,4	3,0	3,3	3,5	3,4	3,2	2,8
TOTAL		3,2									

ORDENAMIENTO DE RESULTADOS

TIPOS DE JUEGO			ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA							PROMEDIO de ACTITUDES
Juegos con algo	Juegos como algo	Juegos sobre algo	Valoracion	Dificultad	Utilidad	Empatia	Concoordancia	Preferencia	E.F. como Deporte	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4
4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4
4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4
4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4
4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4
4	1	4	4	3	4	4	4	3	2	3
4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3
4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3
4	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3
4	1	3	2	2	2	3	3	2	1	2
3	1	3	2	2	2	3	3	2	1	2
3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2
2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3,7	1,8	3,5	3,4	3,0	3,3	3,5	3,4	3,2	2,8	3,2

5.2.2 CORRELACION DE RESULTADOS

COORRELACION ENTRE JUEGOS CON ALGO Y ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGOS CON ALGO	PROMEDIO de ACTITUDES	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	3	
4	3	
4	3	
4	3	
4	3	
4	3	
4	2	
3	2	
3	2	
2	1	
1	1	
3,7	3,2	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN 0,81

- Coeficiente de correlación=1,00 (interrelación funcional).
- Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).
- Coeficiente de correlación=0,69—0,50 (interrelación media).
- Coeficiente de correlación=0,49—0,20 (interrelación débil).
- Coeficiente de correlación=0,19—0,09 (interrelación muy débil).
- Coeficiente de correlación=0,00 (no hay correlación)

▪ Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).

Al observar el resultado del coeficiente de correlación de **0.81** entre los juegos con algo y las actitudes hacia la Educación Física podemos identificar que existe una **interrelación fuerte** entre ambas, esto nos permite de que los juegos cooperativos permiten el desarrollo del trabajo en equipo además nos ayudan a motivar a los estudiantes de una manera amplia, por lo que deben ser usados durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, sin olvidar la innovación y el uso de material didáctico para no perder la atención del estudiante hacia dicho tipo de juego.

COORRELACION ENTRE JUEGOS COMO ALGO Y ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGOS COMO ALGO	PROMEDIO de ACTITUDES	
4	4	
4	4	
3	4	
3	4	
3	4	
3	4	
2	4	
2	4	
2	4	
2	4	
2	4	
1	4	
1	4	
1	4	
1	3	
1	3	
1	3	
1	3	
1	3	
1	3	
1	2	
1	2	
1	2	
1	1	
1	1	
1,8	3,2	COEFICIENTE DE CORRELACIÓN 0,57

- Coeficiente de correlación=1,00 (interrelación funcional).
- Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).
- Coeficiente de correlación=0,69—0,50 (interrelación media).
- Coeficiente de correlación=0,49—0,20 (interrelación débil).
- Coeficiente de correlación=0,19—0,09 (interrelación muy débil).
- Coeficiente de correlación=0,00 (no hay correlación)

- Coeficiente de correlación=0,69—0,50 (interrelación media).

Al observar el resultado del coeficiente de correlación de **0.57** entre los juegos como algo y las actitudes hacia la Educación Física podemos identificar que existe una **interrelación media** entre ambas, esto nos da una pauta de uso de este juego, ya que aunque no incide tanta cantidad como los otros dos tipos de juego no es aconsejable dejarlo de lado, ya que este juego permite el desarrollo de la creatividad en el niño en una gran magnitud, por lo que se recomienda dosificarle dentro de las clases de manera apropiada, además de buscar nuevos juegos de este tipo y adaptarlos o fusionarlos con los otros tipos de juego para no perder sus beneficios.

COORRELACION ENTRE JUEGOS SOBRE ALGO Y ACTITUDES HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGOS SOBRE ALGO	PROMEDIO DE ACTITUDES	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
4	4	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	3	
3	2	
3	2	
3	2	
1	1	
1	1	
3,5	3,2	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px;"> COEFICIENTE DE CORRELACIÓN 0,93 </div>

▪ Coeficiente de correlación=1,00 (interrelación funcional).
▪ Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).
▪ Coeficiente de correlación=0,69—0,50 (interrelación media).
▪ Coeficiente de correlación=0,49—0,20 (interrelación débil).
▪ Coeficiente de correlación=0,19—0,09 (interrelación muy débil).
▪ Coeficiente de correlación=0,00 (no hay correlación)

▪ Coeficiente de correlación=0,99—0,70 (interrelación fuerte).
--

Al observar el resultado del coeficiente de correlación de **0.93** entre los juegos sobre algo y las actitudes hacia la Educación Física podemos identificar que existe una **interrelación fuerte** entre ambas, y no solo esto, esta interrelación es la más fuerte entre los tres tipos de juego, de esta manera se puede tomar a los juegos sobre algo como el que genera la mejor actitud hacia la Educación Física por esta razón los juegos grandes, pequeños y pre deportivos son los que deben ser usados con mayor frecuencia dentro de clase, pero de manera prudente, es decir sin realizándolo de manera en que todos disfruten, por ejemplo sin distinción de género y sin fomentar en exceso la competitividad.

5.3 CONCLUSIONES

- * El juego como herramienta educativa incide positivamente mejorando en todo aspecto la actitud de los estudiantes hacia las clases de Educación Física.
- * Los juegos sobre algo son los juegos que mas motivan a los estudiantes.
- * La falta de material didáctico incide de manera negativa en la actitud de los estudiantes
- * El repertorio de juegos de los estudiantes para su tiempo libre es muy limitado.

5.4 RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- * Usar el juego como herramienta pedagógica dentro de las clases de Educación Física. Priorizando los tipos de juego que motivan mas a los estudiantes.
- * Implementar una bodega de material didáctico dentro de la institución.
- * Ampliar el repertorio de juegos con los estudiantes, realizando torneos de juegos tradicionales y de juegos nuevos, así como actividades extracurriculares.
- * La permanente planificación por parte de los docentes del área de Educación Física
- * Incentivar la constante actualización docente
- * Acoger la propuesta curricular de Juegos, incorporados a las clases de Educación Física, expandirla y mejorarla si es necesario.

SEXTA PARTE

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. PROPUESTA ALTERNATIVA.

“Propuesta para la elaboración de juegos a realizarse durante las clases de Educación Física en la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la Ciudad de Ibarra

6.2 INTRODUCCION.

Múltiples investigaciones realizadas han demostrado que el juego tiene un efecto muy positivo en los conocimientos y hábitos de práctica físico-deportiva desde una perspectiva de salud en alumnos de Educación Secundaria, ya que su práctica puede hacer que el ejercicio y los hábitos de vida saludables resulten más atractivos para los adolescentes y por ende tener una mejor actitud al momento de realizarlos.

Después de haber aplicado por cinco meses el juego como herramienta educativa dentro de las clases de educación física los resultados fueron totalmente alentadores ya que se pudo observar que la gran mayoría de los estudiantes tuvieron un cambio positivo de actitud dentro de las clases. Los resultados de este proyecto demostraron que el juego representa una metodología “idónea” como alternativa al modelo tradicional de Educación Física, ya que al término de la intervención se produjo una mejora altamente significativa en los conocimientos y hábitos de práctica saludable del alumno y, además, el grado de satisfacción de éstos con la metodología desarrollada fue muy elevado.

No podemos olvidar que las prácticas de estas actividades dentro de la vida estudiantil son prácticas sociales que se desarrollan en la comunidad en el tiempo libre con diversas finalidades, así como también en su entorno laboral para que los beneficios sean más elevados.

Los juegos pueden enriquecer la vida de los estudiantes y de su familia, este es el momento para incorporar y fortalecer el hábito hacia la sistemática higiene muscular e intelectual, mediante la ejercitación de nuevos juegos durante las clases, los cuales posibilitan de una forma amena el desarrollo motivacional en cada adolescente con el fin de contribuir al desarrollo de la educación, el deporte, la cultura y la recreación. Para realizar esta investigación se realizó un estudio con el estudiantado del Noveno Año de Educación Básica de la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto "Atahualpa" en la Ciudad de Ibarra, esto permitió conocer algunas problemáticas y limitaciones que afectan desde el punto de vista social y educativo.

A partir de las apreciaciones antes mencionadas se pudo observar que es escaso el desarrollo de buenas actitudes hacia la Educación Física por parte del estudiante. Esta propuesta nos permitirá transmitir de forma asequible conocimientos y desarrollar habilidades de vital importancia en los jóvenes de la unidad educativa a través de la estimulación de sus potencialidades, estableciendo un vínculo entre el profesor y sus compañeros, logrando la integración de una manera plena y satisfactoria para el uso del tiempo libre y de ocio en actividades físicas alternativas todo gracias a los grandes beneficios que el juego nos brinda permitiendo a la vez que los estudiantes sean entes de masificación de la actividad física dentro de sus hogares y la sociedad.

6.3 ANTECEDENTES.

Cuando se habla del Juego es necesario referirse al origen etimológico de la palabra la cual procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión. Como lo explica Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y

va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo en la vida corriente.

De esta manera se define al juego como: Una actividad inherente al ser humano en donde todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través de este. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

A través del juego se pueden obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos, al contribuir a un estado físico y emocional saludable. Cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y luego, aunque cansados, nos sentiremos renovados y con una gran satisfacción. El juego en el niño, es un medio a través del cual representa varios roles que luego podrá interpretar en la vida real, se relaciona con los demás, ejercita la habilidad viso - espacial, al mismo tiempo, pone y recibe límites, todo esto contribuye a su adaptación al medio social y desarrollo integral. El juego en el adulto también es importante, aunque se tienda a creer que hace parte exclusivamente de la etapa infantil. Los adultos, que durante su infancia no jugaron mucho, pueden presentar dificultades para desarrollar con seguridad sus relaciones sociales, podrán experimentar incomodidades frente a situaciones divertidas o miedo a experimentar situaciones nuevas controladas.

Dentro de los beneficios del juego, están: el desarrollo del aprendizaje, y además de esto, como se mencionó antes, contribuye a aliviar el estrés del día a día, por el exceso de trabajo y las necesidades diarias; ayuda a activar nuestro cuerpo y nuestra mente. Aunque el trabajo y las obligaciones en exceso, puede ser perjudicial, en cambio, la seriedad no es incompatible con la diversión (ejemplo: el ajedrez). A través del juego nos podemos comunicar por medio del lenguaje corporal, se propicia un espacio de aceptación de las

diferencias, favorece los vínculos entre las personas, se adquiere mayor flexibilidad y autoconfianza. Por otra parte, hay un juego que es de carácter terapéutico: el que es realizado por un psicólogo con su consultante, para ayudarlo a revelar emociones y conflictos internos, para buscar que proyecte la forma como la persona se relaciona con los demás, para luego tomar conciencia sobre éstas y buscar soluciones. A través del juego terapéutico se fomenta la manifestación de los sentimientos que suelen estar relacionado con recuerdos conscientes o inconscientes de la infancia, lo cual ha contribuido a ir estructurando la propia personalidad.

El juego en la clase de Educación Física

El juego como medio de la Educación Física adquieren una gran importancia para el desarrollo multilateral en los diferentes periodos evolutivos, constituyen medios significativos para el desarrollo de cualidades positivas de la personalidad de los escolares, incluso los más sencillos a pesar de sus peculiaridades y de ejecución, tienden a despertar satisfacciones y alegrías, representan formas adecuadas para una formación atlética variada y como medio de entrenamiento en la preparación de formar juegos superiores, abarcan la mayor parte de los movimientos fundamentales como: correr, saltar, atrapar, empujar entre otros, si se aplican adecuadamente posibilitan que los niños/as vayan adquiriendo una movilidad general, desarrollen agilidad y destreza, y lleguen a realizar combinaciones de movimientos que puedan ser aprovechados para desarrollar diferentes capacidades y para el aprendizaje de diferentes juegos deportivos. Constituyen los juegos para los niños/as una necesidad a través de la cual realizan su primer aprendizaje de la vida social.

En la clase, el profesor facilita, orienta, guía la actividad instructivo-educativa de sus alumnos teniendo en cuenta las diferencias individuales de estos y utilizando adecuadamente estrategias de aprendizaje y educativas en su labor pedagógica, con lo cual crea las condiciones propicias para que todos los

alumnos alcancen los niveles de desarrollo físico-motriz, cognoscitivos y actitudinal previstos.

6.4 JUSTIFICACION.

El juego es una herramienta que a través de la cual el estudiante desarrolla su proceso de formación, esta herramienta debe manejarse de forma equilibrada de acuerdo a las necesidades y características del estudiantado, materiales y recursos didácticos de la institución y combinado en su diseño con el logro de objetivos específicos como educación, salud, diversión y socialización.

Valores del Juego

Cuando hablamos de los valores del juego es inevitable coincidir en que están íntimamente relacionados con los valores del hombre, sus costumbres, su conducta, sus principios y su cultura en general, esto nos permite relacionar al juego con la acción que promueve y genera valores dirigidos a la preservación y la optimización de la calidad de vida de quién lo juega.

Valores Sociales

Se traducen en comportamiento, aceptación, ajuste y ambientación del hombre al medio socio-cultural a través de actividades que permiten la relación, interacción y comunicación.

Valores Físicos: se traducen en el desarrollo armónico del cuerpo humano y todos sus sistemas, produciendo un incremento general y una compensación al esfuerzo rutinario del trabajo y al stress social en función de su salud.

Valores Psicológicos

El jugar genera satisfacción, agradabilidad y entrega; convirtiéndose en un mecanismo de liberación de stress y de energía psíquica así como la liberación catártica al renovar una fuente agotada de presiones sociales por una

fuentes de energía refrescantes. Así mismo, el juego se convierte en una herramienta terapéutica capaz de lograr un equilibrio psíquico del hombre. Propicia alegría, entusiasmo, autorrealización y autoconfianza así como también la oportunidad para despertar inquietudes, enriqueciendo la calidad de vida.

Valor Educativo

Se convierte en un laboratorio vivencial de experiencias de aprendizaje ya que el hombre aprende en la medida que se siente satisfecho, pues las experiencias adquiridas a través de la participación en actividades que generan satisfacción perduran en el tiempo.

Valor espiritual

Permite el fortalecimiento del espíritu y de la confianza en sí mismo y se intensifica la comunicación interior, manifestándose de la siguiente manera:

- Búsqueda de identidad social, espiritual y moral.
- Crecimiento personal en una vida de armonía y tranquilidad.
- Claridad de pensamiento honesto, sincero y desmedido.
- Respeto así mismo y a los demás.
- Admiración por la naturaleza y la importancia de su conservación.

Valor Ambiental

Preservación del medio ambiente, lo que se traduce en el mantenimiento de nuestra esencia biológica y al mismo tiempo de la especie humana así como también el mantener una limpieza social de nuestras formas de vida social sin olvidar la preservación del equilibrio ecológico.

Es substancial señalar que no existe material didáctico ni actividades atractivas en las clases de Educación Física, y por ende se carece de una buena actitud de los estudiantes de la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto

“Atahualpa”, lo que hace imperiosa la necesidad de aplicar un programa de Juegos dirigidos dentro de la Asignatura.

El juego, es un fenómeno fundamental de la evolución psíquica de la persona puede ser funcional al proveer una satisfacción por sí mismo a través de la eficiencia sensorial motora y una forma de comunicación por ser una actividad que posibilita la identificación de diversas actitudes mentales con diferentes variedades de juego, destreza, fuerza, velocidad, resistencia, comportamientos lúdicos variados que se caracterizan por la plasticidad, la sociabilización, la adaptación y la libertad.

6.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Propuesta para la elaboración de juegos dirigidos durante las clases de Educación Física en la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la Ciudad de Ibarra.

La presente propuesta está encaminada para que el estudiante de la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la Ciudad de Ibarra mejore su actitud dentro de las clases de Educación Física y además amplíen su repertorio de actividades para realizar en el su tiempo libre, incluyendo al juego como herramienta educativa dentro de la asignatura antes mencionada, de esta forma Incrementar la motivación, además de disminuir la ansiedad, el estrés, la agresividad y la depresión causadas por la adolescencia y sobre todo mejorar la interrelación entre compañeros.

Estas actividades se las realizará en coordinación con el Docente y el Área de Educación Física de la institución durante los periodos asignados para la asignatura. El Docente estará encargado de planificar sesión tras sesión los juegos a realizarse, los cuales estarán sujetos a cambios dentro del transcurso

de las horas clase esta planificación será aplicada durante el año lectivo, buscando el desarrollo integral del estudiante.

6.5.1 FINALIDAD.

Respecto a la finalidad del juego, se considera una doble vertiente: por una parte, la que es característica esencial y universalmente reconocida, el que el juego lleva en si un fin: el triunfo, la victoria. Sin embargo, la experiencia demuestra que la obtención del triunfo o la consecución del premio hacen más que la simple participación; hacen experimentar una emoción de diferente categoría.

Encontramos diferentes teorías que intentan explicar la razón del juego:

- El juego como esparcimiento, recreo, descanso, utilizado en el tiempo libre como contraposición al trabajo.
- El juego como liberación de tensiones y de energías acumuladas.
- El juego como preparación para la vida de adulto.
- El juego como evasión, como expansión de la fantasía.

6.5.2 OBJETIVO GENERAL

Crear en los estudiantes amor hacia la actividad física y de esta manera mejorar su estilo de vida, usando el juego como herramienta educativa dentro de las clases de Educación Física.

6.5.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Mejorar la actitud de los estudiantes dentro de las clases de Educación Física.
- Organizar, planificar y evaluar a los estudiantes de una manera en la que ellos se sientan motivados.

- Permitir a los estudiantes disfrutar de las clases de Educación Física creando en ellos hábitos saludables y mejorando su estilo y calidad de vida.

6.5.4. BENEFICIOS

- Reducir niveles de estrés en los estudiantes.
- Ampliar el repertorio de juegos de los estudiantes para su tiempo libre.
- Optimizar el uso de recursos como tiempo y espacio mediante la planificación macro y micro curricular.
- Actitud proactiva y motivante de parte de los estudiante y docente, creando un ambiente agradable e idóneo dentro de clases.

6.5.5. LOCALIZACIÓN

La propuesta está diseñada para la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la ciudad de Ibarra.

6.5.6 COBERTURA ESPACIAL

Está dirigido tanto a los estudiantes de educación básica como a los estudiantes del bachillerato general unificado de la Fundación Unidad Educativa Pensionado Mixto “Atahualpa” de la ciudad de con las respectivas adaptaciones que el docente sepa aplicar, en cuanto a dificultad como a uso de material didáctico.

6.5.7 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

6.5.7.1 BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS EN LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVAS

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad. (Doménech, 2008).

6.5.7.2 PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.

- **La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia o meta:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia o meta no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

6.5.7.3 SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DEL JUEGO.

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En

la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

6.5.7.4 EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DEL JUEGO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

6.5.7.5 VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

6.5.7.6 MEDIOS EDUCATIVOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La educación física alcanza sus metas formativas valiéndose de medios o formas de trabajo determinadas. Algunas de ellas son el deporte educativo, el juego motor, la iniciación deportiva, etc. (Domingo Blázquez Sánchez, 2001)

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

tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. En educación física se entiende el juego motor como una actividad lúdica (del latín *ludus*, diversión o entretenimiento), encaminada hacia la obtención de un propósito motor en una determinada situación motriz. De esta forma, encontramos diversos tipos de juegos: juegos naturales, juegos de reglas, juegos modificados, juegos cooperativos, etc. Cabe destacar que el juego no es sólo un medio educativo que permite el logro de los propósitos de la educación física, sino también contiene en sí mismo toda la riqueza y valor educativo de un fin de la educación física.

- **Iniciación deportiva.** Es un proceso de aprendizaje de un deporte teniendo en cuenta, primeramente, la persona que aprende, así como los objetivos que se pretenden alcanzar, la estructura del deporte y la metodología que se utiliza. En el enfoque de la motricidad inteligente se parte de la enseñanza de la estrategia, para después pasar a la técnica. En la iniciación deportiva se adquieren las nociones de un deporte. Al llevar a cabo la iniciación deportiva se puede abonar, por ejemplo, el desarrollo del pensamiento estratégico, la integración de la corporeidad, entre otras competencias educativas a desarrollar.
- **Deporte educativo.** Desde un punto de vista sociológico educativo se puede entender al deporte educativo como medio para cumplir objetivos socializadores, motivador de conductas motrices, etc., a condición de que se evite el carácter excluyente (sólo los buenos juegan) y se implemente un enfoque cooperativo en lugar del competitivo. El deporte, igual que los otros medios de la educación física, contribuye al logro de los propósitos educativos.

6.8. MACRO Y MICRO PLANIFICACIÓN.

FUNDACION UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO MIXTO “ATAHUALPA”

Ibarra – Imbabura – Ecuador

PLANIFICACIÓN ANUAL

1.- DATOS INFORMATIVOS

ASIGNATURA : Educación Física

CURSO : Educación Básica y Bachillerato General Unificado.

RESPONSABLE : Paúl Terán

AÑO LECTIVO : 2012 - 2013

2.- DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Desde el punto de vista general, la educación es el conjunto de manifestaciones con que se puede modificar la vida de un grupo poblacional; una de esas manifestaciones es la Educación Física entendida como el acopio de conocimientos adquiridos por el ser humano a través de la práctica de la Actividad Física, el Deporte y la Recreación.

La Educación Física es el proceso formativo de los estudiantes ya que aporta al mejoramiento de la calidad de vida; contiene un aprendizaje sistemático orientado al logro de las destrezas fundamentales y contribuye a la formación integral de la persona.

3.- OBJETIVOS

3.1.- OBJETIVO GENERALES: Comprender, valorar, y practicar la Educación Física en todas sus manifestaciones y en el contexto social, psicológico, educativo, emocional, ambiental y cultural del país.

3.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar habilidades y destrezas necesarias para el buen vivir de los estudiantes.
- Ampliar el repertorio de juegos de los estudiantes para ser aplicados en su tiempo libre.
- Mejorar la actitud de los estudiantes frente a las clases de Educación Física.

4.- CÁLCULO DEL TIEMPO (Quimestre).-

Días Laborables	:	105 Días
Semanas Laborables	:	20 Semanas
Imprevistos	:	5% (1 Semanas)
Exámenes y Estudios Dirigidos	:	1 Semanas
Semanas Disponibles	:	19 Semanas
Total de Periodos	:	34 Periodos

5.- SELECCIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE	TITULO	TIEMPO (PERIODOS)
Nro1	Juegos de Habilidad	4
Nro2	Juegos Pre-Deportivos	5
Nro3	Juegos Tradicionales	5
Nro4	Juegos Deportivos Nuevos	5
		TOTAL 19

6.- RECURSOS

HUMANOS: Profesores, estudiantes, autoridades, padres de familia

MATERIALES: Cronómetro, silbato, conos, palos de escoba, reglamentos impresos, cuerdas, redes, telas, elástico, ligas, platos, frisbees, cintas, libros, audiovisuales, computador, películas

7.- EVALUACIÓN

- Asistencia
- Trabajo en clase
- Uniforme
- Participación en eventos deportivos internos y externos, actividades afines a la asignatura.

8.- OBSERVACIONES

El orden de ejecución de los bloques presentados en la planificación puede variar, para que de esta manera los docentes que integran el área de Educación Física coordinen el uso de la infraestructura e implementos deportivos

PLAN DE CLASE N°1

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paúl Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos para desarrollar capacidades físicas.
TEMA:	Juegos cooperativos

2. OBJETIVO:

Obtener un breve diagnóstico del grupo de estudiantes y sus capacidades físicas.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Palos de escoba, pelotas de tenis, conos y platos

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes observen el nivel de sus capacidades físicas, y reconozcan cuales de ellas son las que deben priorizar al trabajar.
- Permitir realizar una prueba rápida de diagnóstico para observar el comportamiento y demás actitudes y capacidades de los estudiantes en clase, sin que se sientan evaluados.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación óculo manual - Trabajo en equipo - Actitud en clase - Rapidez de reacción - Agilidad
CONTENIDOS	Juegos cooperativos: Lanza granadas y Pasando la Barita
ACTIVIDADES	<p>Permitir que los Estudiantes se relacionen con los Materiales. Explicar las reglas del Juego</p> <p>Reglas: Se Ponen 6 estudiantes en círculo, cada uno con una pelota, el profesor tiene pone órdenes y según el silbato se realizan las Acciones cogiendo el implemento de su compañero, del mismo modo se realizara con el palo de escoba.</p> <p>1 Sonido: Todos Giran a la Derecha 2 Sonidos: Todos Giran a la Izquierda. 3 Sonidos: Todos en sus lugares Sonido Largo: Giro en su sitio</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y estudiantes; Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Palos de escoba, Pelotas de tenis, Conos, Platos, Silbato
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Participación. -Trabajo en equipo -Ejecución de las actividades por grupos.

PLAN DE CLASE N°2

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paúl Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos para desarrollar capacidades físicas
TEMA:	Evaluación de juegos cooperativos

2. OBJETIVO:

Observar el nivel de progreso coordinativo de los estudiantes.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Palos de escoba, pelotas de tenis, silbato, conos, platos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes practiquen en casa o recreos los juegos enseñados, usando la evaluación como motivador.
- Que los estudiantes disfruten estudiando para una evaluación y de esta manera mejoren en todos los ámbitos.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación óculo manual - Trabajo en equipo - Actitud en clase - Rapidez de reacción - Agilidad
CONTENIDOS	Juegos cooperativos: Evaluación de Lanza granadas y Pasando la Barita
ACTIVIDADES	<p>Explicar el objetivo y tema de clase, evaluar, y de esta manera sacar los mejores resultados de cada grupo, además permitir que los Estudiantes se relacionen con los Materiales. Explicar las reglas del Juego Evaluado</p> <p>Reglas: Se Ponen 6 estudiantes en círculo, cada uno con una pelota, el profesor tiene pone órdenes y según el silbato se realizan las Acciones cogiendo el implemento de su compañero, del mismo modo se realizara con el palo de escoba.</p> <p>1 Sonido: Todos Giran a la Derecha</p> <p>2 Sonidos: Todos Giran a la Izquierda.</p> <p>3 Sonidos: Todos en sus lugares</p> <p>Sonido Largo: Giro en su sitio</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y estudiantes; Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Palos de escoba, Pelotas de tenis, Conos, Platos, Silbato
EVALUACIÓN	<p>Puntos a Evaluar: Evaluación Grupal, se realizará un promedio en el que la nota máxima sea el número máximo de aciertos consecutivos en cada juego, y de allí se promediaran las demás calificaciones. Otros puntos que tendrán valor adicional serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación. -Trabajo en equipo -Ejecución de las actividades por grupos.

PLAN DE CLASE N°3**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paúl Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos para el desarrollo de capacidades
TEMA:	Juegos de velocidad de reacción

2. OBJETIVO:

Observar y diagnosticar como se encuentra el nivel de rapidez para reaccionar del estudiante, además de apreciar posibles talentos deportivos

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Platos, conos, silbato, pelotas de tenis y tesoros (objetos como pelota, dulces o animales de juguete).

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes se diviertan
- Fomentar el trabajo en equipo
- Ampliar el repertorio de juegos del estudiante.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Rapidez de reacción - Trabajo en equipo - Atención - Aceptación (ganar y perder)
CONTENIDOS	Juegos competitivos: para desarrollar rapidez de reacción.(Bolita caliente y Piensa rápido)
ACTIVIDADES	<p>-Formar 4 equipos. Se Enfrentaran de dos en 2, Un Equipo Frente Al Otro. Se procede a Numerar a los estudiantes de tal manera que los Numero 1 estén en los extremos contrarios, el profesor empezará a decir numero al azar y los estudiantes cuyo número sea nombrado deberá coger la pelota de tenis que se encuentra en el medio de los dos equipos. El Juego se complicara con sumas y restas.</p> <p>-Los Cuatro equipos compiten entre sí, se formará a los equipos divididos en dos a cada lado de la cancha de futbol, a la señal sale el primer participante de cada equipo, quien deberá entregar una pelota en la mano del segundo participante quien se encuentra al otro lado de la cancha, el equipo que termine primero ganará</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y estudiantes; Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cancha - Conos -Platos -Pelotas de tenis -Tesoros (objetos como pelota, dulces o animales de juguete).
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Actuación en clase -Participación -Ejecución de las actividades

PLAN DE CLASE N°4

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos para el desarrollo de capacidades
TEMA:	Evaluación de Unidad.

2. OBJETIVO:

Observar el nivel de mejora dentro de las capacidades físicas del estudiante como en su trabajo en equipo.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Silbato, canchas, pelotas de tenis, conos, platos, tesoros, palos de escoba.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Apropiación del estudiante por el juego.
- Motivación constante del estudiante por simple autosatisfacción al jugar.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Rapidez de reacción - Coordinación óculo manual - Trabajo en equipo - Atención - Aceptación (ganar y perder)
CONTENIDOS	<p>Juegos pequeños (Olimpiadas): Todos los juegos vistos en la primera unidad.</p> <p>Pasando la Barita</p> <p>Lanza granadas</p> <p>Bolita caliente</p> <p>Piensa rápido</p>
ACTIVIDADES	<p>Las puntuaciones se dará por juego ganado, es decir</p> <p>Ganador · Puntos</p> <p>Empate 1 Punto</p> <p>Al sumar la tabla acumulada se determinará un equipo vencedor, a quien se le premiara con doble dulce.</p> <p>En caso de empate en la primera posición se realizará un desempate en el juego que los equipos empatados decidan.</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y estudiantes; Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cancha - Conos - Platos - Pelotas de tenis - Palos de escoba -Silbato
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en clase -Mención especial para los campeones de las olimpiadas.

PLAN DE CLASE N°5

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes
TEMA:	Juegos pre deportivos (Fútbol)

2. OBJETIVO:

Familiarizar a los estudiantes con el deporte pero de manera integradora y adaptando los deportes a ser juegos mixtos.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Silbato, cronometro, canchas, balones de futbol y baloncesto.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Permitir el disfrute de los estudiantes sin distinción de género.
- Mejorar el trabajo de equipo y compañerismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Valores -Trabajo en Equipo -Coordinación -Resistencia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Adaptaciones al Fútbol.
ACTIVIDADES	<p>Se procede a realizar 4 equipos, los estudiantes jugarán de manera simultánea en las canchas, pero con la condición de que deberán cumplir cada orden del profesor. Ordenes:</p> <p>Se juega en parejas (cogidos de la Mano)</p> <p>Solo pueden hacer goles las mujeres</p> <p>Solo goles de cabeza</p> <p>Solo goles con izquierda</p> <p>Todos deben topar la bola antes de hacer un gol</p> <p>Estatuas (en sus lugares)</p> <p>Nota: El Profesor pondrá y quitará las órdenes según se vayan desarrollando el partido. Además de inventar nuevas</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Canchas -Silbato -Cronometro -Chalecos -Balones
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Seguir instrucciones -Participación en clase -Compañerismo -Trabajo en equipo

PLAN DE CLASE N°6

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes
TEMA:	Juegos pre deportivos (Baloncesto)

2. OBJETIVO:

Familiarizar a los estudiantes con el deporte pero de manera integradora y adaptando los deportes a ser juegos mixtos.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Silbato, cronometro, canchas, balones de futbol y baloncesto.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Permitir el disfrute de los estudiantes sin distinción de género.
- Mejorar el trabajo de equipo y compañerismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Valores -Trabajo en Equipo -Coordinación -Resistencia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Adaptaciones al Baloncesto.
ACTIVIDADES	<p>Se procede a realizar 4 equipos, los estudiantes jugarán de manera simultánea en las canchas, pero con la condición de que deberán cumplir cada orden del profesor. Ordenes:</p> <p>Se juega en parejas (cogidos de la Mano)</p> <p>Solo pueden encestar las mujeres</p> <p>Solo aros con izquierda</p> <p>Todos deben topar la bola antes de anotar</p> <p>Estatuas (en sus lugares)</p> <p>Nota: El Profesor pondrá y quitará las órdenes según se vayan desarrollando el partido. Además de inventar nuevas instrucciones</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Canchas -Silbato -Cronometro -Chalecos -Balones
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Seguir instrucciones -Participación en clase -Compañerismo -Trabajo en equipo

PLAN DE CLASE N°7**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes
TEMA:	Juegos pre deportivos (Ecu-Vóley)

2. OBJETIVO:

Familiarizar a los estudiantes con el deporte pero de manera integradora y adaptando los deportes a ser juegos mixtos.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Silbato, cronometro, canchas, balones de Volley-Ball, red de vóley, sabanas.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Permitir el disfrute de los estudiantes sin distinción de género.
- Mejorar el trabajo de equipo y compañerismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Valores -Trabajo en Equipo -Coordinación -Resistencia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Adaptaciones al Ecuá vóley.
ACTIVIDADES	<p>Con las mismas reglas del Ecuá Vóley.</p> <p>Se realizan 4 equipos de 3 parejas cada uno, cada pareja sostiene una sábana con la cual deberá atrapar e impulsar al balón para lograr hacer los puntos, la pareja que reciba el balón tiene que realizar obligatoriamente los tres topes, además la pareja que recibe el balón ya sea del otro equipo o de sus compañeros no puede moverse para lanzar o pasar.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Canchas -Silbato -Cronometro -Chalecos -Balones -Red -Sábanas
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Seguir instrucciones -Participación en clase -Compañerismo -Trabajo en equipo

PLAN DE CLASE N°8**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes
TEMA:	Juegos pre deportivos (Campeonato)

2. OBJETIVO:

Disfrutar y probar sus habilidades aprendidas dentro de la unidad.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Silbato, cronometro, canchas, balones de futbol y baloncesto.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Permitir el disfrute de los estudiantes sin distinción de género.
- Mejorar el trabajo de equipo y compañerismo.
- Diversión en busca de ganar el campeonato.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Valores -Trabajo en Equipo -Coordinación -Resistencia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Campeonato de los juegos pre deportivos vistos previamente...
ACTIVIDADES	<p>Las puntuaciones se dará por juego ganado, es decir</p> <p>Ganador · Puntos</p> <p>Empate 1 Punto</p> <p>Al sumar la tabla acumulada se determinará un equipo vencedor, a quien se le premiara con doble dulce.</p> <p>En caso de empate en la primera posición se realizará un desempate en el juego que los equipos empatados decidan.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Canchas -Silbato -Cronometro -Chalecos -Balones -Sabanas -Red
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Seguir instrucciones -Participación en clase -Compañerismo -Trabajo en equipo

PLAN DE CLASE N°9

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	Salto de Cuerda

2. OBJETIVO:

Permitir a los estudiantes conocer juego que han pasado de generación tras generación y de esta manera desarrollar habilidades, destrezas y aprecio por este tipo de juegos.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Cuerdas cortas y cuerdas largas para saltar en grupos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar - Resistencia - Resistencia a la fuerza - Coordinación
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (Salto de la cuerda)
ACTIVIDADES	Se realiza una serie de acercamientos al juego como. Primero saltar la cuerda mientras esta solamente oscila de lado a lado. Después el estudiante debía empezar con tres saltos a la cuerda y salir sin topar la cuerda, Luego mientras se bate la cuerda el estudiante debe entrar y salir sin topar la cuerda, para finalizar se deberá realizar el ejercicio completo. Entrar, saltar hasta recoger un objeto ubicado en el suelo, y salir.
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (preferencia césped) - Cuerda larga - Música (ayuda a darle ritmo) - Señalizadores por precaución
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Trabajo en equipo</i> - <i>Perseverancia</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°10

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	Salto de Cuerda

2. OBJETIVO:

Permitir a los estudiantes conocer juego que han pasado de generación tras generación y de esta manera desarrollar habilidades, destrezas y aprecio por este tipo de juegos.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Cuerdas cortas y cuerdas largas para saltar en grupos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar - Resistencia - Resistencia a la fuerza - Coordinación
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (Salto de la cuerda)
ACTIVIDADES	Se realiza una serie de acercamientos al juego como. Primero saltar la cuerda mientras esta solamente oscila de lado a lado. Después el estudiante debía empezar con tres saltos a la cuerda y salir sin topar la cuerda, Luego mientras se bate la cuerda el estudiante debe entrar y salir sin topar la cuerda, para finalizar se deberá realizar el ejercicio completo. Entrar, saltar hasta recoger un objeto ubicado en el suelo, y salir.
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (preferencia césped) - Cuerda larga - Música (ayuda a darle ritmo) - Señalizadores por precaución
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Trabajo en equipo</i> - <i>Perseverancia</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°11

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	Salto de Cuerda (Evaluación)

2. OBJETIVO:

Evaluar el progreso de los estudiantes con respecto a los juegos realizados con la cuerda.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Cuerdas cortas y cuerdas largas para saltar en grupos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar - Resistencia - Resistencia a la fuerza - Coordinación
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (Salto de la cuerda)
ACTIVIDADES	<p>Se realiza la evaluación de los acercamientos :</p> <p>Primero saltar la cuerda mientras esta solamente oscila de lado a lado. Después el estudiante debía empezar con tres saltos a la cuerda y salir sin topar la cuerda, Luego mientras se bate la cuerda el estudiante debe entrar y salir sin topar la cuerda, para finalizar se deberá realizar el ejercicio completo. Entrar, saltar hasta recoger un objeto ubicado en el suelo, y salir.</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (preferencia césped) - Cuerda larga - Música (ayuda a darle ritmo) - Señalizadores por precaución
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Trabajo en equipo</i> - <i>Perseverancia</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°12**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	El Trompo

2. OBJETIVO:

Familiarizar y enseñar a los estudiantes el juego del trompo

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Trompos, piolas, tizas.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	- Lanzar - Coordinación -Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (El Trompo)
ACTIVIDADES	El Juego a realizar es el trompo, por su complejidad, se procede a enseñar la manera de envolver al trompo, y luego de lanzarlo para hacerlo bailar, se deja a los estudiantes practicar unos minutos, después de les explica las reglas del juego se sacar los trompos del circulo y a los menos experimentados realizar el baile más largo. Mientras se divierten jugando van aprendiendo de a poco a hacer bailar su trompo.
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : - espacio libre (Cemento) - Trompos - Pionalas - Tizas
EVALUACIÓN	- <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°13**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	EL Trompo (evaluación)

2. OBJETIVO:

Evaluar a los estudiantes el juego del trompo, lanzamiento y giro.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Trompos, piolas, tizas, cronometro.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	- Lanzar - Coordinación -Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (El Trompo)
ACTIVIDADES	El Juego a realizar es el trompo, por su complejidad, se procede a evaluar la manera de envolver al trompo, y luego de lanzarlo para hacerlo bailar, se deja a los estudiantes practicar unos minutos, después de les explica las reglas de la evaluación, además se realiza un pequeño torneo del trompo que más tiempo baila. Mientras se divierten jugando van aprendiendo de a poco a hacer bailar su trompo.
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : - espacio libre (Cemento) - Trompos - Pielas - Tizas
EVALUACIÓN	- <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i> - <i>Progreso</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°14**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos pequeños: Juegos Tradicionales
TEMA:	La Cometa

2. OBJETIVO:

Llevar a los estudiantes a un espacio abierto, puede realizarse una corta caminata, y allí enseñar a hacer volar la cometa.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Cometa, piola.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes aprecien los juegos tradicionales
- Rescatar los juegos tradicionales y evitar su desaparición.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	- Lanzar - Coordinación -Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos pequeños: Juegos tradicionales (La cometa)
ACTIVIDADES	Se pide a los estudiantes que lleven una cometa por cada dos personas, se realiza una caminata a un lugar con viento (no muy alejado) y se procede a intentar hacer volar la cometa. Luego se retorna al colegio. S realiza una pequeña competencia de quien hace volar la cometa más alto.
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : - espacio libre - Cometa - Piola
EVALUACIÓN	- <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

4. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo de Educación Física para educación básica y bachillerato general unificado, 2012.
- www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador

PLAN DE CLASE N°15**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes: Juegos Nuevos
TEMA:	Ultimate Frisbee

2. OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes una serie de juegos nuevos que pueden ser jugados en su tiempo libre.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Frisbees, elástico, platos, conos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes prueben nuevas formas de divertirse y las usen en sus tiempo libre
- Motivar al estudiante a jugar y alejarse del sedentarismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar - Atrapar - Correr - Saltar - Juego en equipo - Coordinación - Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Juegos Nuevos (El Frisbee)
ACTIVIDADES	<p>Se procede a armar el terreno de juego y a familiarizar al estudiante con el implemento, realizando 4 equipos y enseñándoles los 3 tipos de pases, después de haber realizado un buen número de pases simples entre equipos, se realizan los primeros encuentros pequeños y monitoreados para su aprendizaje.</p> <p>Con las Reglas del Ultimate Frisbee.</p> <p>Al ser un deporte mixto y de alto espíritu deportivo este juego que luego fue transformado en deporte permite incluir a todo tipo de género y faja etaria, las reglas pueden ser adaptadas, como el tamaño de la cancha, y el número de participantes.</p>
RECURSOS	Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales : Espacio libre(césped),Frisbees, Elástico(30m), Conos, Platos, Silbato, Cronometro
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

4. BIBLIOGRAFÍA: *Ultimate* (deporte) - Wikipedia, la enciclopedia libre

PLAN DE CLASE N°16

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes: Juegos Nuevos
TEMA:	Ultimate Frisbee (evaluación)

2. OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes una serie de juegos nuevos que pueden ser jugados en su tiempo libre.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Frisbees, elástico, platos, conos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes prueben nuevas formas de divertirse y las usen en sus tiempo libre
- Motivar al estudiante a jugar y alejarse del sedentarismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar - Atrapar - Correr - Saltar - Juego en equipo - Coordinación - Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Juegos Nuevos (El Frisbee)
ACTIVIDADES	Habiendo aprendido en la clase anterior las reglas, y después de un breve acercamiento a la manera de jugar, se Realizará un Mini Torneo de Ultimate Frisbee, en donde se otorgaran las calificaciones además de un punto y un pequeño incentivo al equipo ganador.
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y alumnos/as</p> <p>Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (césped) - Frisbees - Elástico (30m) - Conos - Platos - Silbato - Cronometro
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

4. BIBLIOGRAFÍA: *Ultimate* (deporte) - Wikipedia, la enciclopedia libre

PLAN DE CLASE N°17

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes: Juegos Nuevos
TEMA:	Quemados (Dodgeball)

2. OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes una serie de juegos nuevos que pueden ser jugados en su tiempo libre.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Pelotas d hule, elástico, platos, conos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes prueben nuevas formas de divertirse y las usen en sus tiempo libre
- Motivar al estudiante a jugar y alejarse del sedentarismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar - Atrapar - Correr - Saltar - Juego en equipo - Coordinación - Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Juegos Nuevos (Quemados)
ACTIVIDADES	<p>Se procede a armar el terreno de juego y a familiarizar al estudiante con el implemento, realizando 4 equipos y enseñándoles las reglas del Dodgeball, para iniciar con pequeños encuentros donde se explicaran las reglas más a fondo.</p> <p>Con las Reglas del Dodgeball.</p> <p>Al ser un deporte mixto este juego que luego fue transformado en deporte permite incluir a todo tipo de género, las reglas pueden ser adaptadas, como el tamaño de la cancha, y el número de participantes.</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (césped) - Pelotas de Hule - Elástico (30m) - Conos, Platos - Silbato - Cronometro
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Participación - Actuación en clase - Perseverancia -Materiales

PLAN DE CLASE N°18**1.- DATOS INFORMATIVOS:**

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes: Juegos Nuevos
TEMA:	Quemados (Dodgeball) Evaluación

2. OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes una serie de juegos nuevos que pueden ser jugados en su tiempo libre.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Pelotas d hule, elástico, platos, conos.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes prueben nuevas formas de divertirse y las usen en sus tiempo libre
- Motivar al estudiante a jugar y alejarse del sedentarismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar - Atrapar - Correr - Saltar - Juego en equipo - Coordinación - Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Juegos Nuevos (Quemados) Evaluación
ACTIVIDADES	<p>Habiendo explicado las reglas del juego y familiarizado al estudiante en la clase anterior con este juego, se procede a realizar un mini torneo para que puedan demostrar lo aprendido.</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (césped) - Pelotas de Hule - Elástico (30m) - Conos - Platos - Silbato - Cronometro
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

PLAN DE CLASE N°19

1.- DATOS INFORMATIVOS:

AREA:	Educación Física
INSTITUCIÓN:	Pensionado Mixto "Atahualpa"
ASIGNATURA:	Educación Física
AÑO DE E.BÁSICA:	Novenos
GRUPO(S):	Paralelo A - B
PROVINCIA:	Imbabura
CANTÓN:	Ibarra
PARROQUIA:	San Antonio
JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
DOCENTE:	Paul Terán
AÑO LECTIVO:	2012-2013
MODELO PEDAGOGICO:	Constructivista
UNIDAD:	Juegos Grandes: Juegos Nuevos
TEMA:	Football Americano Con cintas

2. OBJETIVO:

Enseñar a los estudiantes una serie de juegos nuevos que pueden ser jugados en su tiempo libre.

2.1. HERRAMIENTAS A APLICARSE:

Pelotas d hule, elástico, platos, conos, cintas.

2.2. RESULTADO ESPERADO:

- Que los estudiantes prueben nuevas formas de divertirse y las usen en sus tiempo libre
- Motivar al estudiante a jugar y alejarse del sedentarismo.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE CLASE

DESTREZAS Y HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar - Atrapar - Correr - Saltar - Juego en equipo - Coordinación - Perseverancia
CONTENIDOS	Juegos Grandes: Juegos Nuevos Football Americano con cintas
ACTIVIDADES	<p>Se procederá a informar a los estudiantes sobre las reglas, estas deberán ser respetadas en todo momento, al primer intento de causar daño a otro estudiante será separado de la clase, consiste en adaptar las reglas del futbol americano a un juego donde se eliminan las tacleadas y se remplazan con quitar las cintas que los estudiantes tendrán colgando en la parte de atrás, se puede realizar un solo partido con revancha u organizar cuatro equipos.</p>
RECURSOS	<p>Talento humano- Docente y alumnos/as Materiales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espacio libre (césped) - Pelotas de Hule - Elástico (30m) - Conos - Platos - Silbato - Cronometro - Cintas
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación</i> - <i>Actuación en clase</i> - <i>Perseverancia</i> - <i>Materiales</i>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Madrid: Laboratorio Educativo.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: Juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Blázquez Sanchez, D. (2001). *La Educación Física*. Madrid: INDE.
- Cañal de León, P. (2005). *La innovación educativa*. Barcelona: EUROPA.
- Casis Seanz, L., & Zamalabe, J. (2008). *Fisiología u psicología de la actitud y el deporte*. Madrid: El Sevier.
- Cohan, A. (2002). *Educación Inicial*. Recuperado el Marzo de 2013, de <http://www.educacióninicial.com>
- Contreras, J. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Barcelona: Un Enfoque Constructivista.
- Cox, R. (2010). *Psicología del deporte: Conceptos y aplicaciones*. Madrid: Panamericana.
- De Restrepo, J. F. (2012). *El juego frente a la diversión*. JLM Recreación INEM.
- Ferlad, F. (2005). *El juego como fuente de aprendizaje*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Flor, I. (2005). *Manual de Educación Física, deportes y recreación por edades, Primera Edición*. Madrid: Cultural.
- Galeon. (s.f.). Recuperado el Febrero de 2013, de <http://juegoscompetitivos.galeon.com>
- Gonzales Arévalo, C., Leixá Arribas, T., & Coords. (2010). *Didáctica de la Educación Física*. Barcelona: Graó.
- Granica. (2000). *La Actitud: La esencia de la actitud*. GRANICA S.A.
- Grasso, A. (2009). *La Educación Física cambia*. Buenos Aires: Biblioteca Didáctica.
- Hernandez Alvarez, J. L., & Velasquez Buendía, R. (2010). *La Educación Física a estudio: El profesorado, el alumnado, y los procesos de enseñanza*. Barcelona: Graó.
- Loos, S., & Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. Barcelona: Narcea Ediciones.
- Lopez, J. (2003). *Educación Física y deportes, Primera Edición*. Barcelona: España.
- Marques Escamez, J. L. (2012). *La Educación Física en el aula: Cuaderno del alumno*. Barcelona: Paidotribo.
- Marquez Rosa, S. (2010). *Actividad física y salud*. Barcelona: Diaz de Santos.
- Miller, K. (2013). Juegos competitivos divertidos que todos pueden jugar. *E HOW revista en línea*, 1.
- Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Pavia, V. (2005). *El juego en libertad vigilada*. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- Prat, M., Prat Grau, M., & Soler Prat, S. (2003). *Actitudes, valores y normas en la Educación Física: Reflexiones y propuestas didácticas*. Madrid: INDE.
- Rudik, P. A. (1976). *Psicología de la Educación Física y el deporte*. Buenos Aires: Stadium.
- Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- Vaello Orts, J. (2011). *Como dar clase a los que no quieren*. Barcelona: Graó.

ANEXOS

Anexo N°1: C.A.E.F

C.A.E.F.	
Cuestionario de Actitudes hacia la Educación Física	
Mi profesor de educación física es: Hombre <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/>	
Edad.....años	
Nombre del Centro.....	Público <input type="checkbox"/> Privado <input type="checkbox"/>
Localidad:.....	Provincia:.....

1. Edad.....años

2. Curso escolar.....

3. Género:

Chico Chica

4. Clases de E. F. a la semana:

1 Clase 2 Clases 3 Clases

5. Nota media de E. F. y nota media del curso pasado:

	E. F.	Curso
Insuficiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Suficiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sobresaliente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Tus clases de E.F. son por la:

Mañana Tarde Mañana y Tarde

7. ¿Practicas algún deporte-s en horas extraescolares?

No Si ¿cuál-es?.....

¿cuántas horas a la semana?.....

8. ¿Tus padres practican algún deporte?

No Si ¿cuál-es?.....

9. ¿Tienes algún hermano?

No Si ¿qué deporte-s practican?.....

10. En tu etapa escolar, ¿has tenido siempre profesor de E.F.?

No Si

11. Tus clases de E.F. son:

Separadas (Chicos-as) Mixtas

Señala el grado de conformidad con las siguientes cuestiones.

	1	2	3	4
1: En desacuerdo 2: Algo de acuerdo 3: Bastante de acuerdo 4: Totalmente de acuerdo				
1. La E. F. es aburrida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. La E.F. es más importante que el resto de asignaturas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. El profesor de E.F. se preocupa más por nosotros que los demás profes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Las actividades de E.F. son fáciles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Lo que aprendo en E.F. no sirve para nada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. El profesor de E.F. intenta que sus clases sean divertidas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. La E.F. es la asignatura que más me gusta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Las clases de E.F. mejoran mi estado de ánimo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Soy perezoso cuando tengo que cambiarme de ropa en E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Considero que el profesor se esfuerza en conseguir que mejoremos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Aprobar en E.F. es más fácil que en otras asignaturas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. No deberían existir las clases de E.F. en los colegios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. El profesor de E.F. debe trabajar con calentador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Prefiero más las clases de E.F. en horario de mañana que de tarde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Se podría mejorar la asignatura de E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Para mí es muy importante la E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. El número de horas de clases de E.F. semanales es suficiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Los conocimientos que recibo en E.F. son necesarios e importantes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. La asignatura de E.F. es difícil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. En E.F. deberían darnos más conocimientos teóricos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Estoy satisfecho con las clases prácticas que desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Suspender E.F. es igual de importante que en otras asignaturas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Con el profesor de E.F. me llevo mejor que con el resto de profesores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. En E.F. me relaciono con mis compañeros más que en otras clases	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Educación Física y Gimnasia es lo mismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Sacar buena nota en E.F. es fácil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Tu profesor domina las materias que imparte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Prefiero practicar algún deporte antes que irme con los amigos, etc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Cuando se termina la clase de E.F. me cambio de ropa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. La evaluación en E.F. es justa y equitativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31. Me cuesta realizar los ejercicios que propone mi profesor de E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32. En E.F. no se aprende nada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33. Mi profesor de E.F. sería mejor profesor si fuese más fuerte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34. Me gustaría llegar a ser profesor de E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35. Las clases de E.F. me serán válidas para el futuro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36. El trabajo del profesor de E.F. es muy sencillo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37. Mi profesor me anima a hacer ejercicio físico fuera de clase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38. Me parecen bien los exámenes teóricos de E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39. El profesor de E.F. es más rígido que los demás profesores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40. La E.F. es la asignatura menos importante del curso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4
41. Valoro menos a mi profesor de E.F. que a los demás profesores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

42. La asignatura de E.F. no me preocupa como el resto de asignaturas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43. Me parecen bien los exámenes prácticos de E.F.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44. En E.F. es más fácil obtener buenas notas que en el resto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45. Educación Física y Deporte es lo mismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46. Cuando suspendo E.F. asisto a clases de recuperación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47. En E.F. siempre competimos unos contra otros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48. El profesor de E.F. es más divertido que el resto de profesores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49. En clases de E.F. sólo practicamos deportes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50. Prefiero hacer algún deporte antes que ver la televisión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51. En las clases de E.F. utilizo mucho material (balones, aros, picas, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52. En las clases de E.F. el profesor me obliga a ir con ropa deportiva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53. Cuando suspendo otra asignatura asisto a clases de recuperación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
54. Prefiero las clases prácticas a las clases teóricas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55. El profesor trata igual a los chicos que a las chicas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
56. La práctica del ejercicio físico mejora mi salud	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Valoración de la asignatura y del profesor de Educación Física: 6, 10, 17, 18, 21, 30, 37, 38, 43, 51, 55
 Dificultad de la Educación Física: 4 (-), 11(-), 19(-), 26(-), 36(-), 44(-)
 Utilidad de la Educación Física: 1, 5, 12, 15, 16, 31, 32, 35, 40, 42
 Empatía con el profesor y la asignatura: 2, 3, 7, 8, 23, 48
 Concordancia con la organización de la asignatura: 13, 14, 24, 52, 54
 Preferencia por la Educación Física y el Deporte: 20, 28, 34, 50
 La Educación Física como Deporte: 25, 45, 47, 49

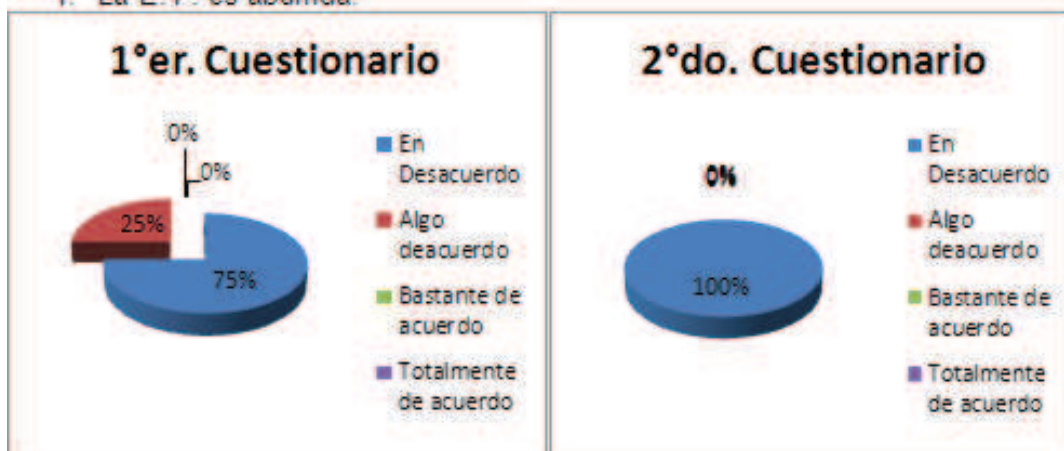
Moreno, J. A.; Rodríguez, P. L. y Gutiérrez, M. (2003). Intereses y actitudes hacia la Educación Física.
Revista Española de Educación Física, XI, 2, 14-28.

ANEXO 2: Encuesta, Tipos de juegos

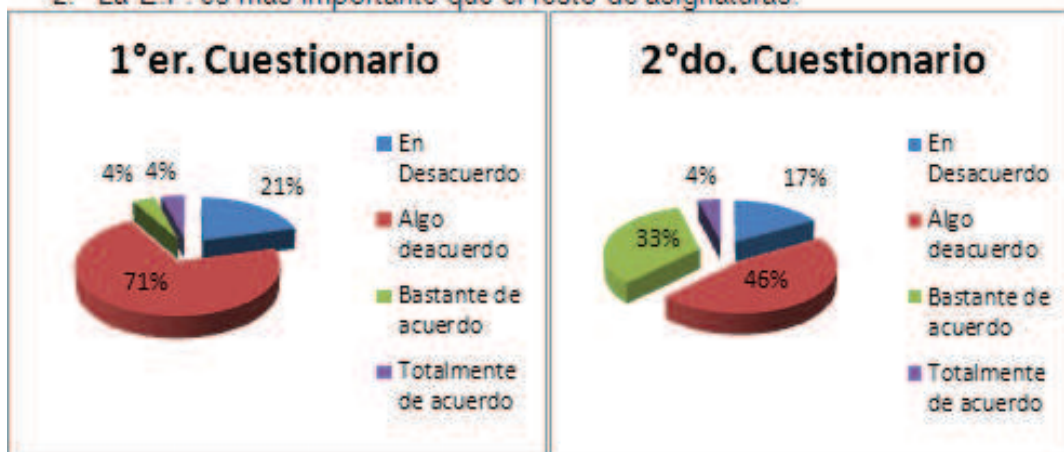
ESCUELA POLITECNICA DEL EJÉRCITO		
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN.		
La presente encuesta está dirigida a los estudiantes, quienes evaluarán los juegos realizados durante las horas clase y de esta manera poder obtener un rango de aceptación para cada uno de estos tipos de juegos. Los parámetros de evaluación son:		
Muy Bueno (4 puntos), Bueno (3 puntos), Regular (2 puntos), Malo (1 punto)		
Nota: Marque con una (X) la casilla correspondiente.		
TIPO DE JUEGO	JUEGOS	CALIFICACIÓN
Juegos con algo (Juegos con Objetos)	Juego con pelotas: Bolitas Calientes	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
	Juegos con varas: Pasando el palito	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
	Juegos con raquetas y pelotas: Que no se te caiga	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
TIPO DE JUEGO	JUEGOS	CALIFICACIÓN
Juegos como algo o alguien (Juegos de imitación)	Las Estatuas	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
	Actuando y adivinando	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
TIPO DE JUEGO	JUEGOS	CALIFICACIÓN
Juegos sobre algo (Juegos de con ideas y reglas)	Doge-Ball (Los Quemados)	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo
	Ultimate Frisbee	Muy bueno
		Bueno
		Regular
		Malo

ANEXO N° 3: Tabulacion y Graficas de resultados del Pre y Post Test

1. La E. F. es aburrida.



2. La E. F. es más importante que el resto de asignaturas.



3. El profesor de E. F. se preocupa más por nosotros que los demás profesores.



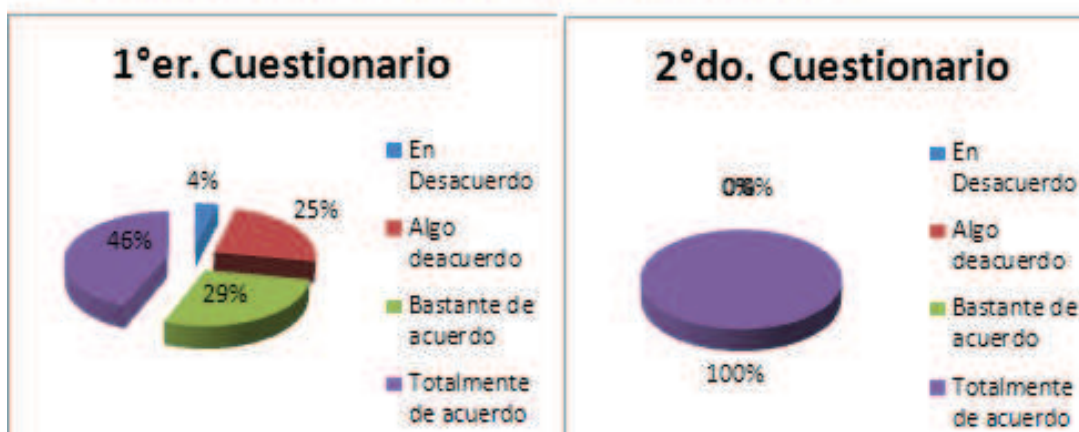
4. Las actividades de E.F. son fáciles.



5. Lo que aprendo en E.F. no sirve para nada.



6. El profesor de E.F. intenta que sus clases sean divertidas.



7. La E.F. es la asignatura que más me gusta.

1°er. Cuestionario



2°do. Cuestionario

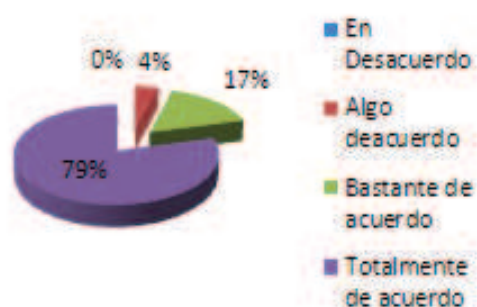


8. Las clases de E.F. mejoran mi estado de ánimo.

1°er. Cuestionario

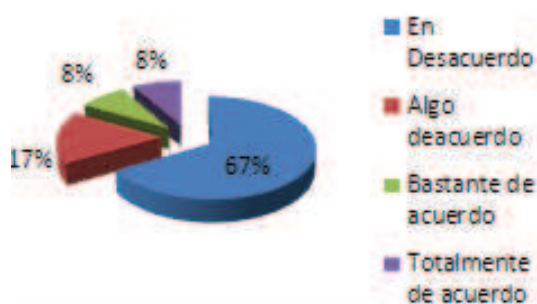


2°do. Cuestionario

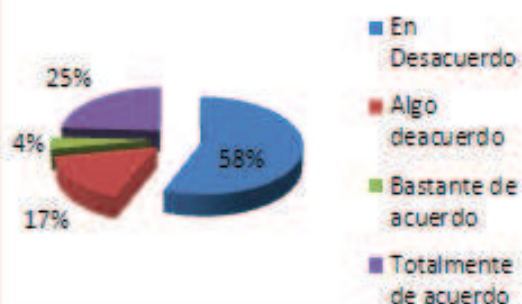


9. Soy perezoso cuando tengo que cambiarme de ropa en E.F.

1°er. Cuestionario

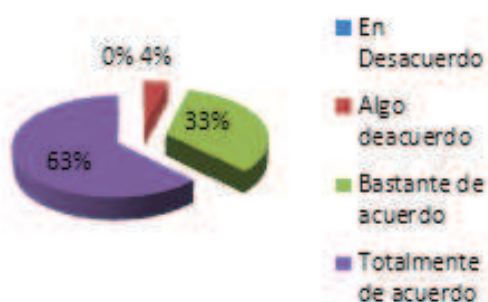


2°do. Cuestionario



10. Considero que el profesor se esfuerza en conseguir que mejoremos.

1°er. Cuestionario

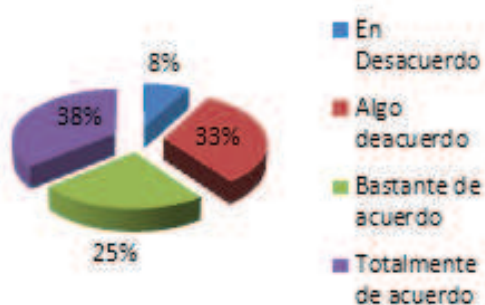


2°do. Cuestionario

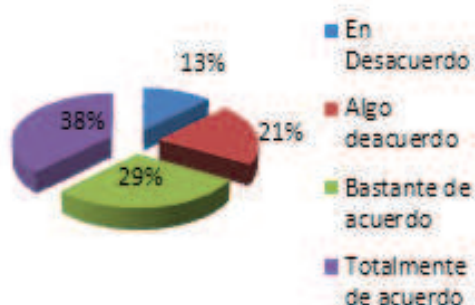


11. Aprobar en E.F. es más fácil que en otras asignaturas.

1°er. Cuestionario

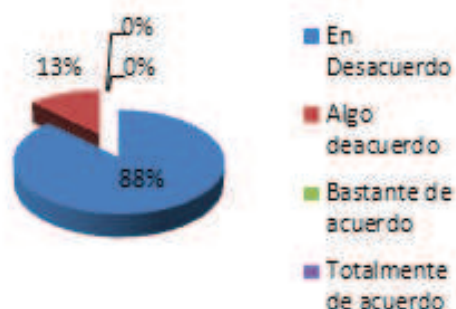


2°do. Cuestionario

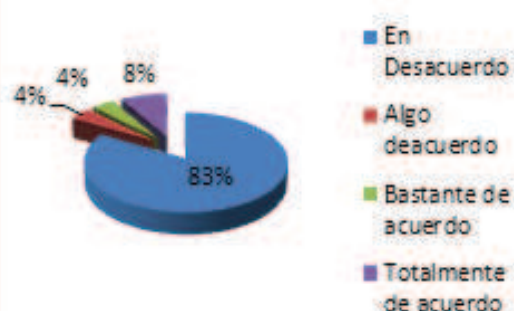


12. No deberían existir las clases de E.F. en los colegios.

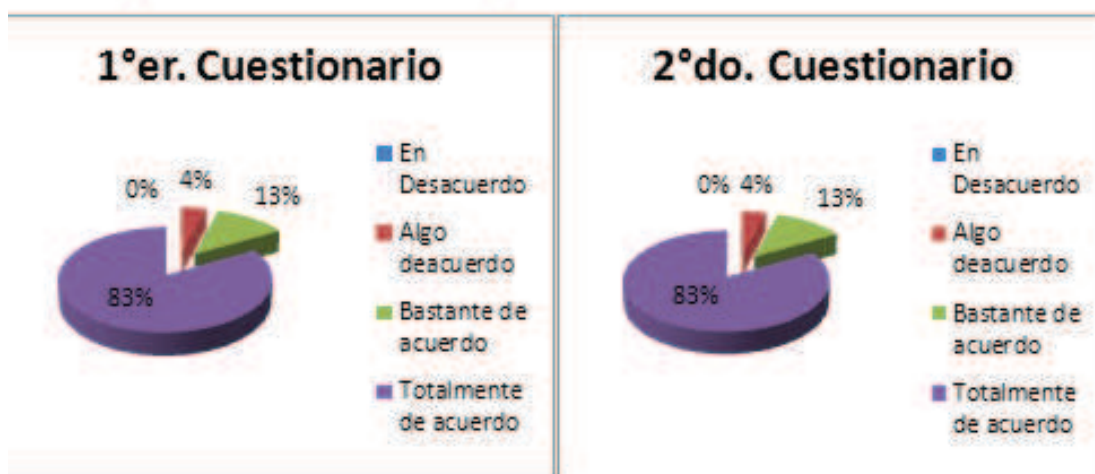
1°er. Cuestionario



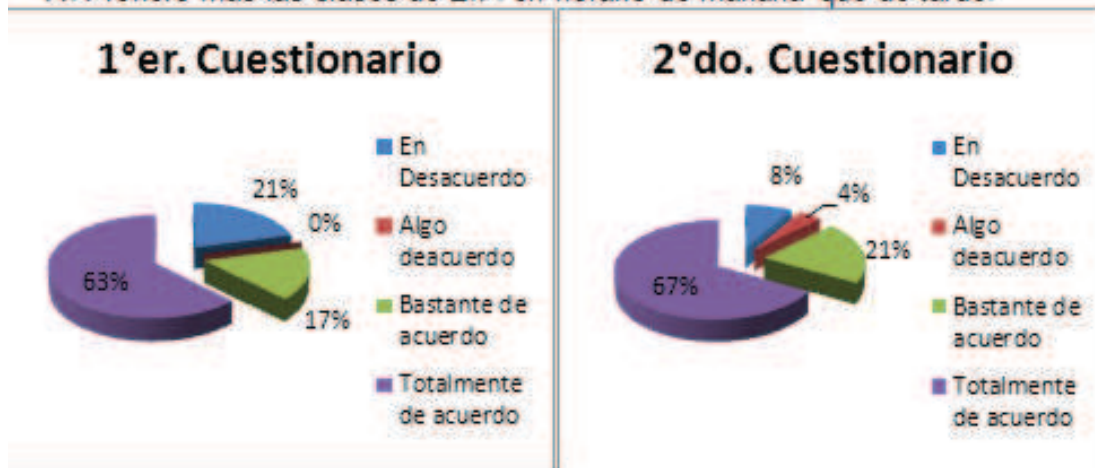
2°do. Cuestionario



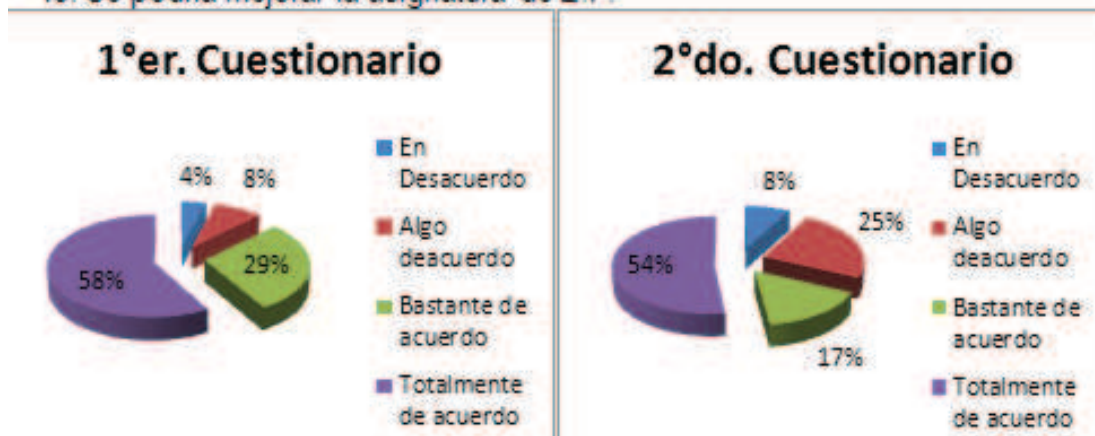
13. El profesor de E. F. debe trabajar con calentador.



14. Prefiero más las clases de E.F. en horario de mañana que de tarde.

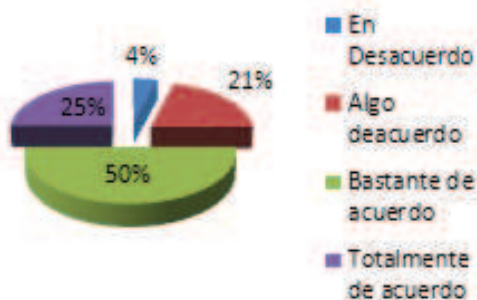


15. Se podría mejorar la asignatura de E.F.

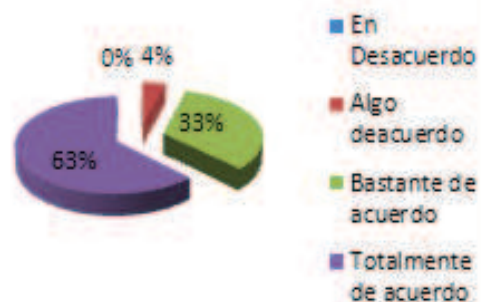


16. Para mí es muy importante la E.F.

1°er. Cuestionario

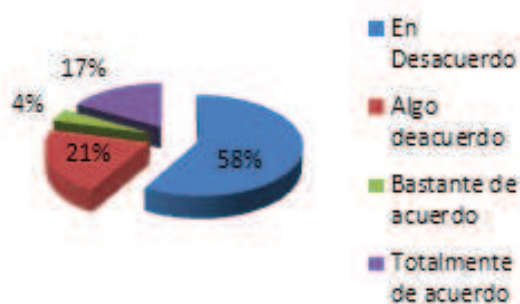


2°do. Cuestionario

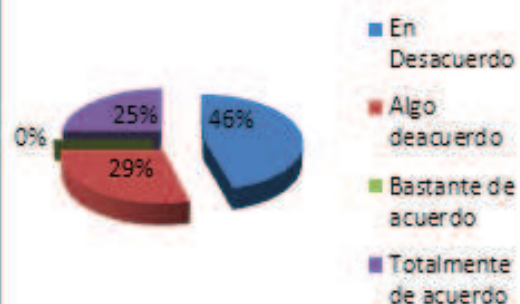


17. El número de horas de clases de E.F. semanales es suficiente.

1°er. Cuestionario

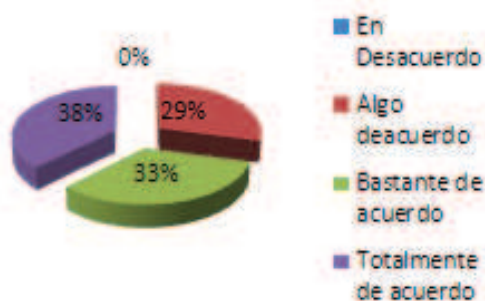


2°do. Cuestionario

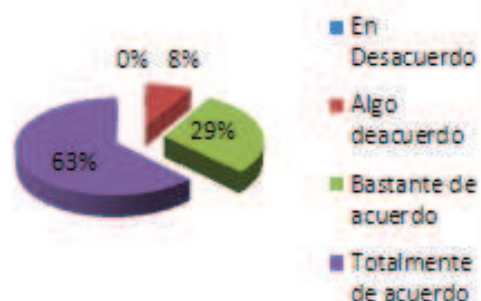


18. Los conocimientos que recibo en E.F. son necesarios e importantes.

1°er. Cuestionario

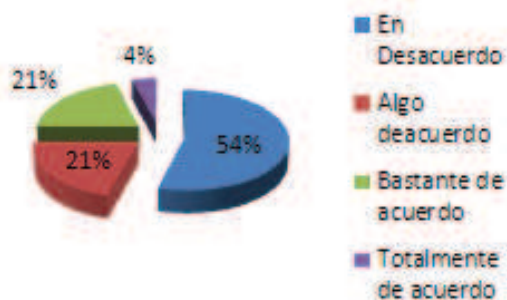


2°do. Cuestionario

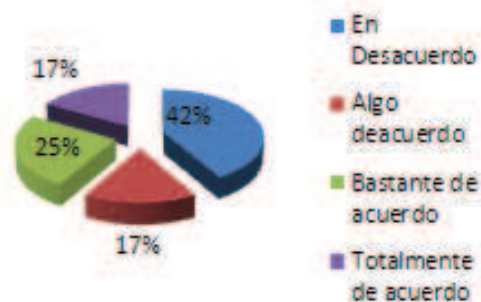


19. La asignatura de E.F. es difícil.

1°er. Cuestionario

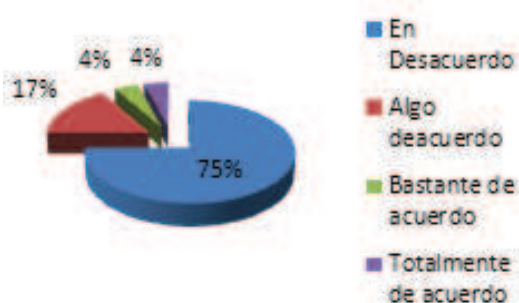


2°do. Cuestionario

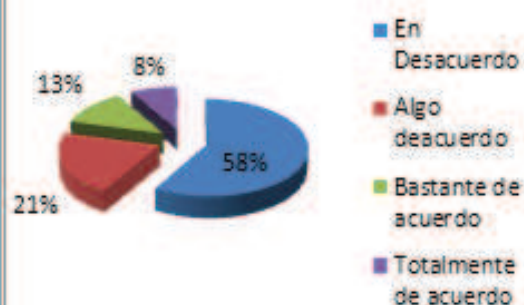


20. En E.F. deberían darnos más conocimientos teóricos.

1°er. Cuestionario

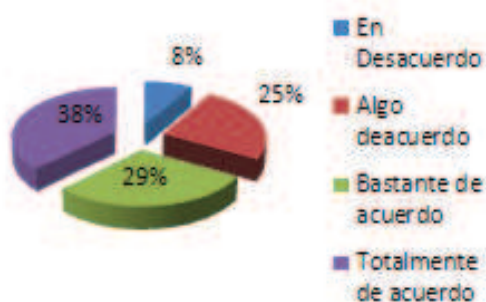


2°do. Cuestionario

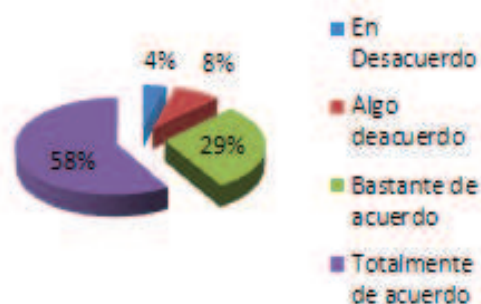


21. Estoy satisfecho con las clases prácticas que desarrollo.

1°er. Cuestionario



2°do. Cuestionario

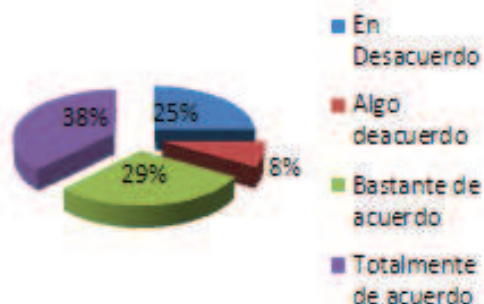


22. Suspender E.F. es igual de importante que en otras asignaturas.

1°er. Cuestionario

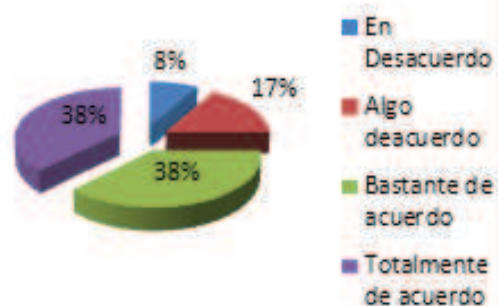


2°do. Cuestionario

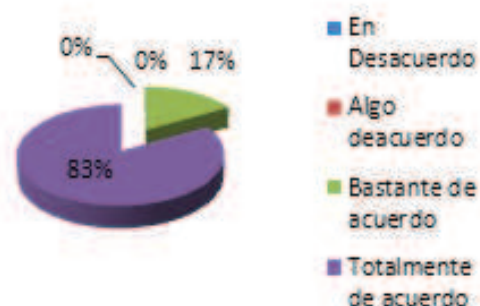


23. Con el profesor de E.F. me llevo mejor que con el resto de profesores.

1°er. Cuestionario

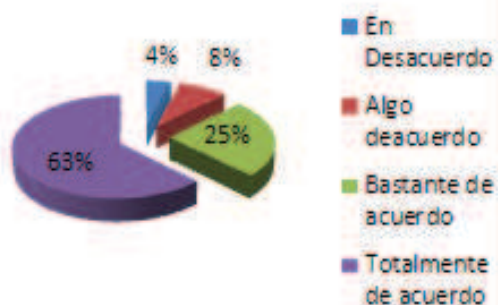


2°do. Cuestionario

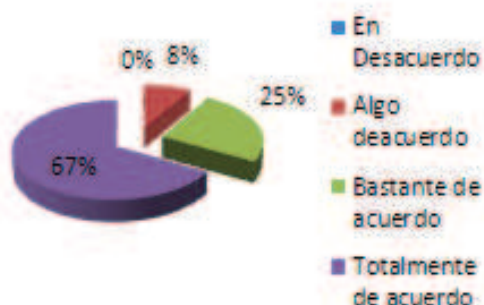


24. En E.F. me relaciono con mis compañeros más que en otras clases.

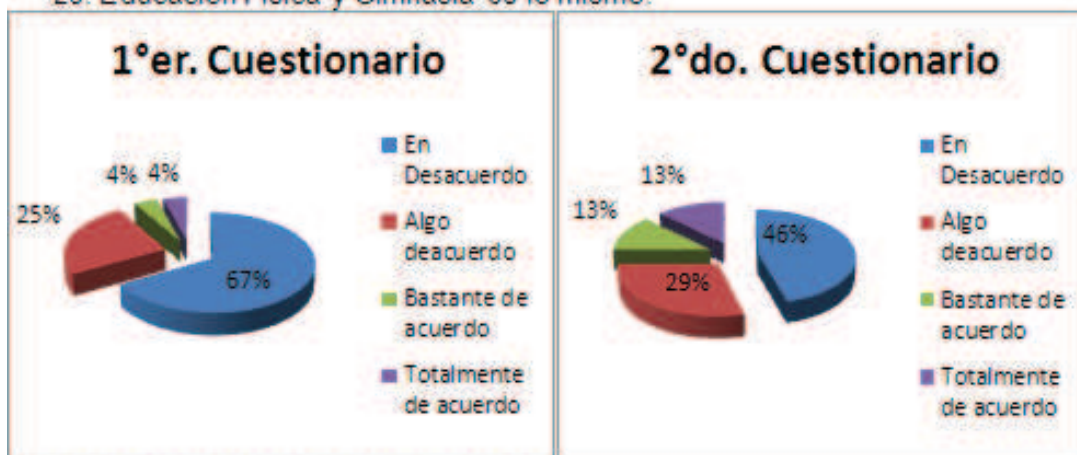
1°er. Cuestionario



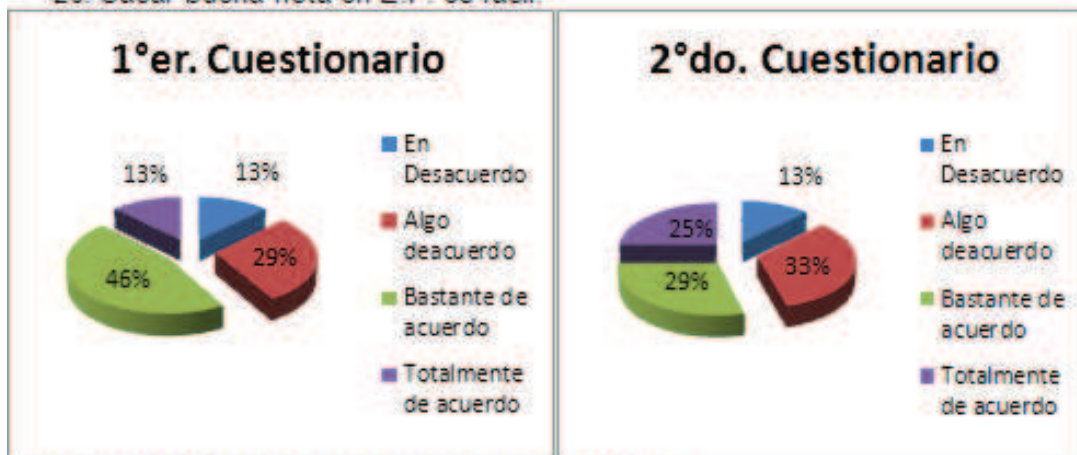
2°do. Cuestionario



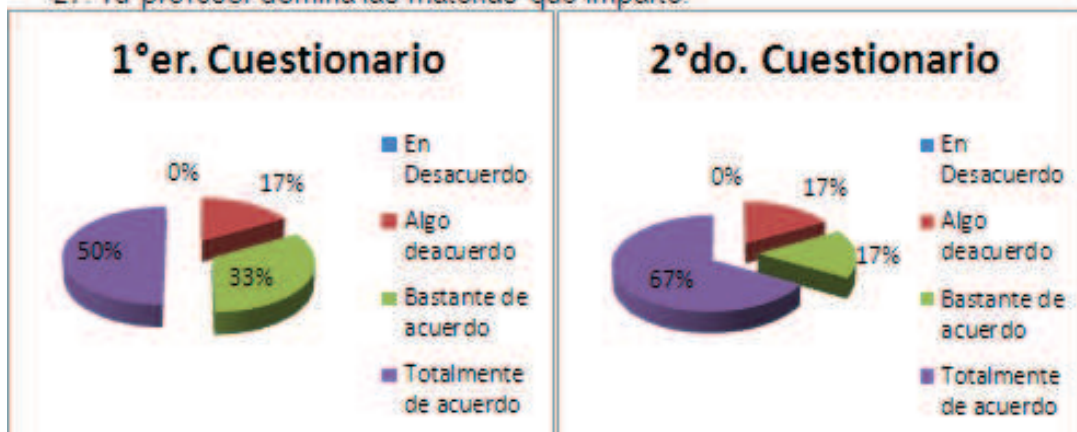
25. Educación Física y Gimnasia es lo mismo.



26. Sacar buena nota en E.F. es fácil.



27. Tu profesor domina las materias que imparte.



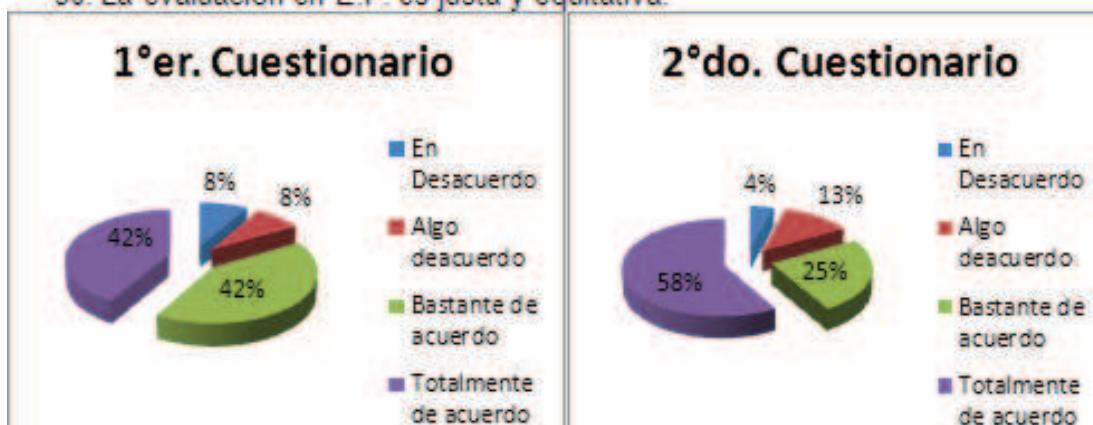
28. Prefiero practicar algún deporte antes que irme con los amigos, etc.



29. Cuando se termina la clase de E.F. me cambio de ropa.

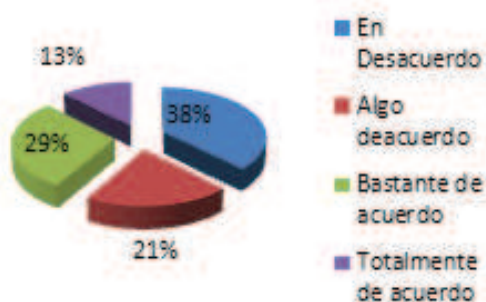


30. La evaluación en E.F. es justa y equitativa.

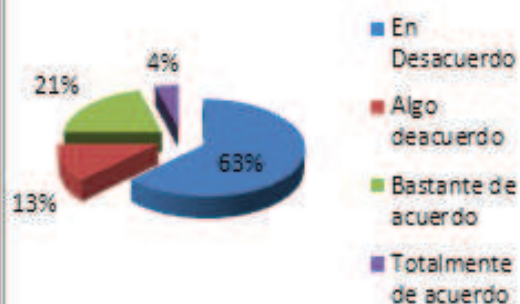


31. Me cuesta realizar los ejercicios que propone mi profesor de E.F.

1°er. Cuestionario

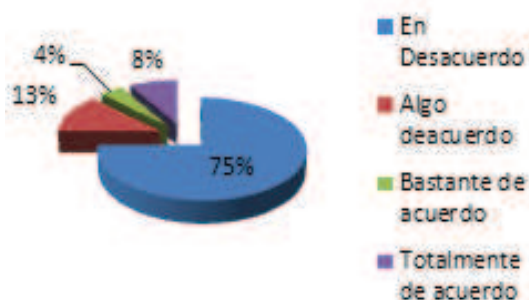


2°do. Cuestionario

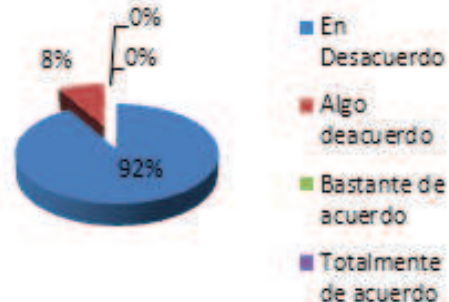


32. En E.F. no se aprende nada.

1°er. Cuestionario

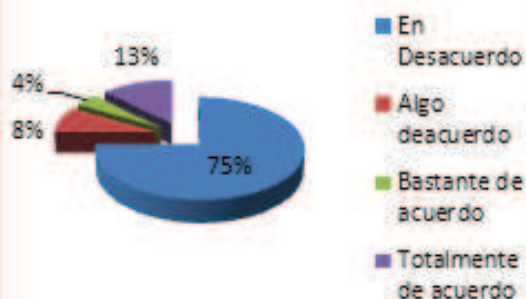


2°do. Cuestionario

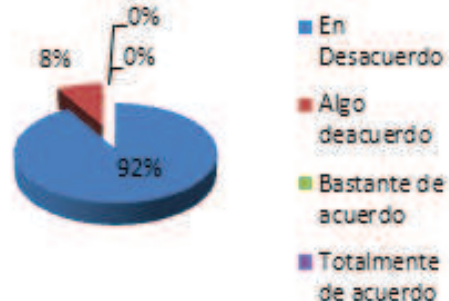


33. Mi profesor de E.F. sería mejor profesor si fuese más fuerte.

1°er. Cuestionario



2°do. Cuestionario

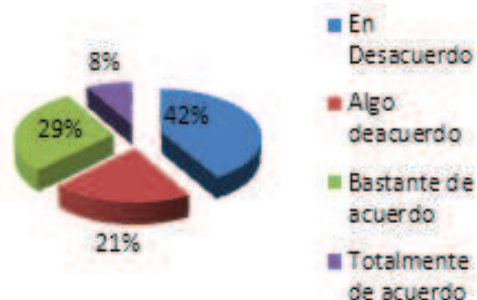


34. Me gustaría llegar a ser profesor de E.F.

1°er. Cuestionario

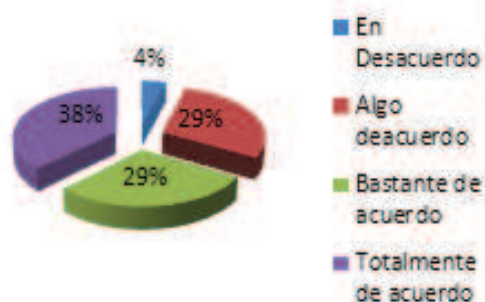


2°do. Cuestionario

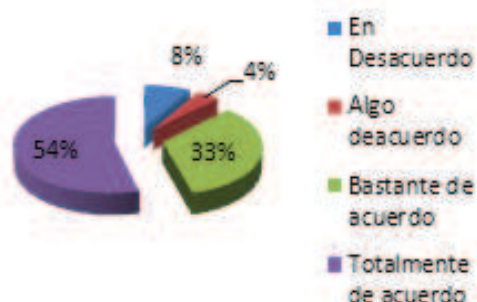


35. Las clases de E.F. me serán válidas para el futuro.

1°er. Cuestionario

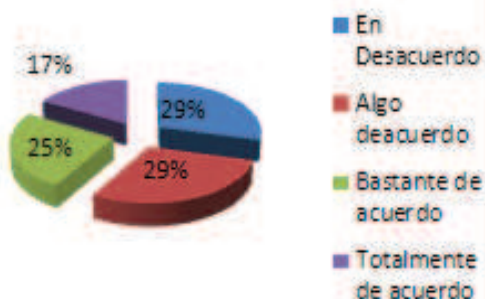


2°do. Cuestionario

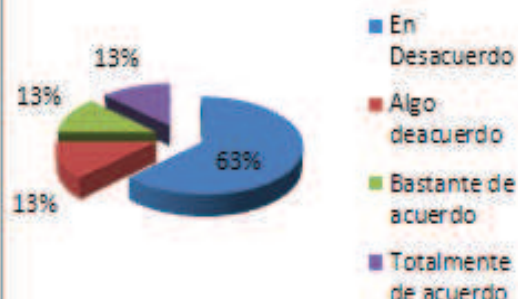


36. El trabajo del profesor de E.F. es muy sencillo.

1°er. Cuestionario

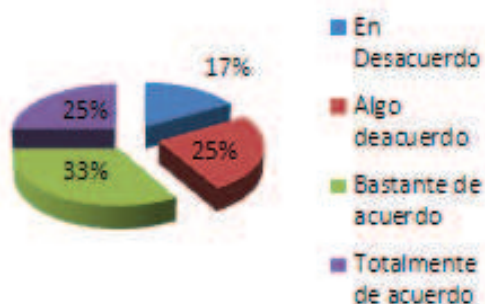


2°do. Cuestionario

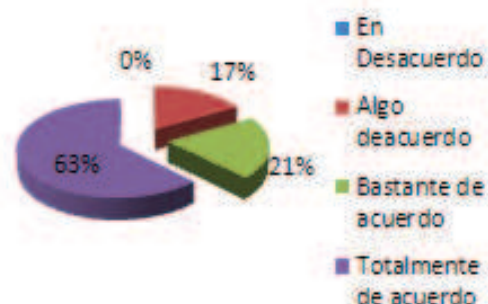


37. Mi profesor me anima a hacer ejercicio físico fuera de clase.

1°er. Cuestionario



2°do. Cuestionario

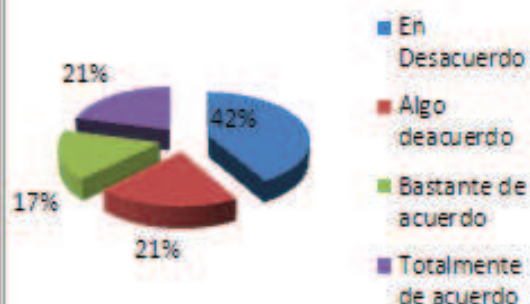


38. Me parecen bien los exámenes teóricos de E.F.

1°er. Cuestionario

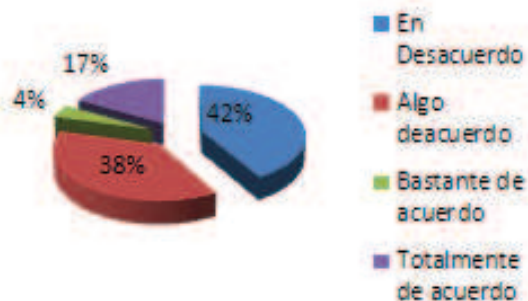


2°do. Cuestionario

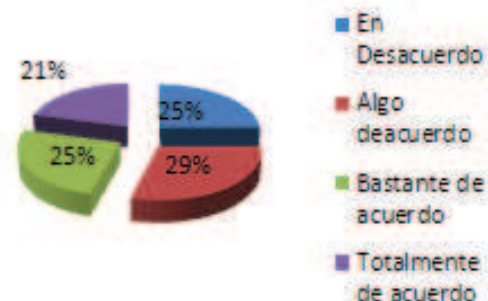


39. El profesor de E.F. es más rígido que los demás profesores.

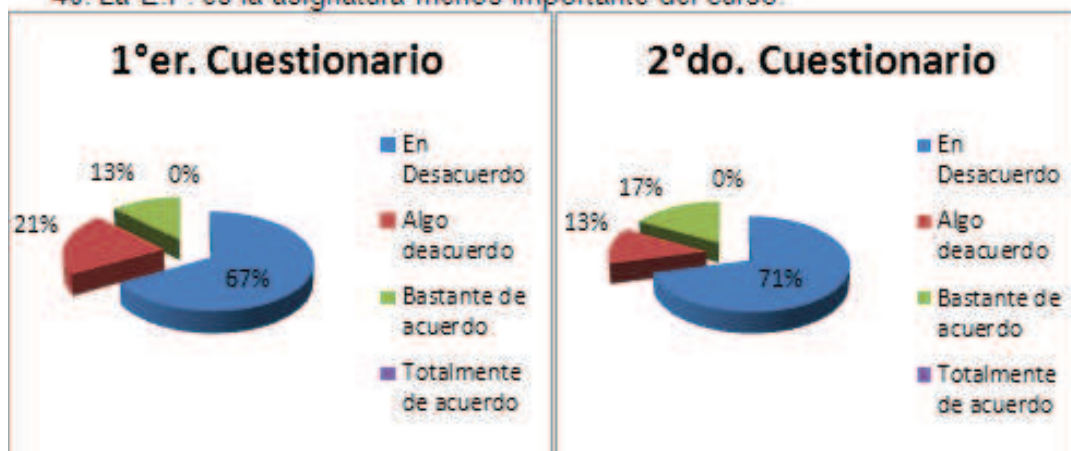
1°er. Cuestionario



2°do. Cuestionario



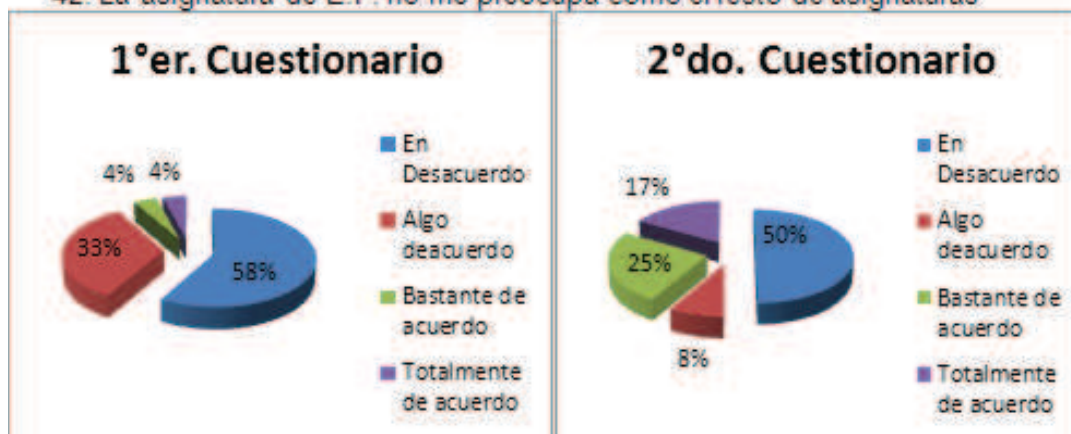
40. La E.F. es la asignatura menos importante del curso.



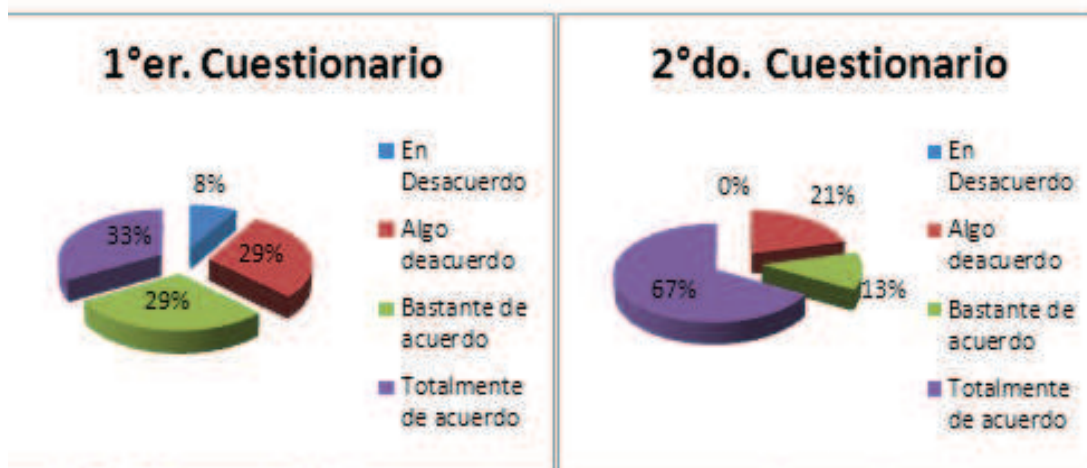
41. Valoro menos a mi profesor de E.F. que a los demás profesores.



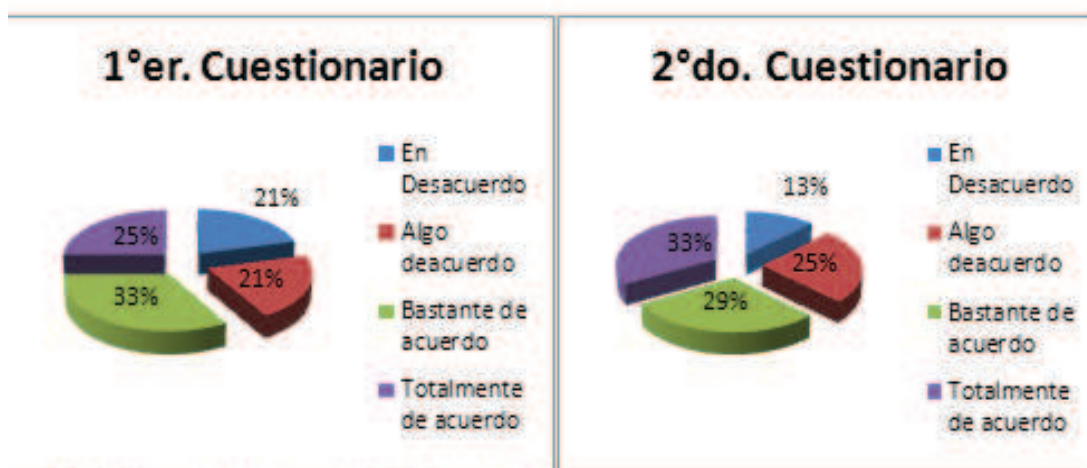
42. La asignatura de E.F. no me preocupa como el resto de asignaturas



43. Me parecen bien los exámenes prácticos de E.F.



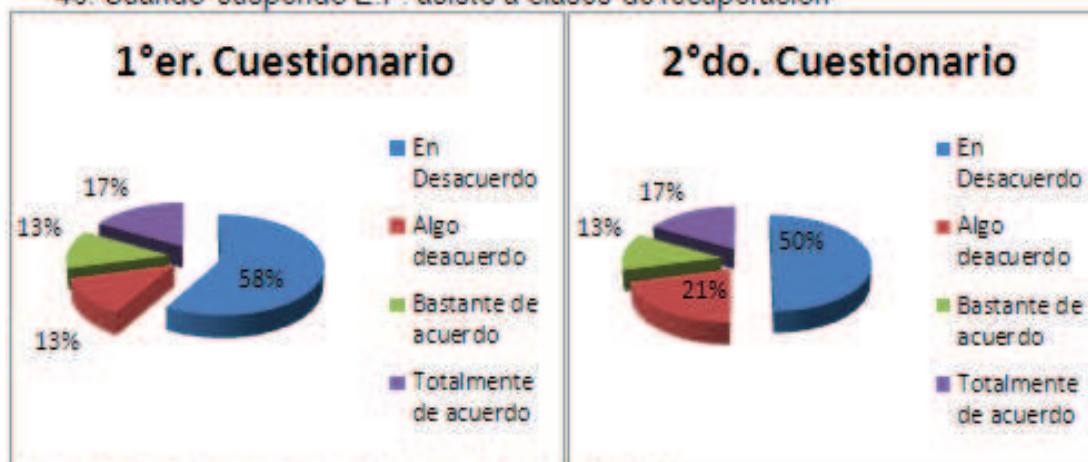
44. En E.F. es más fácil obtener buenas notas que en el resto de asignaturas.



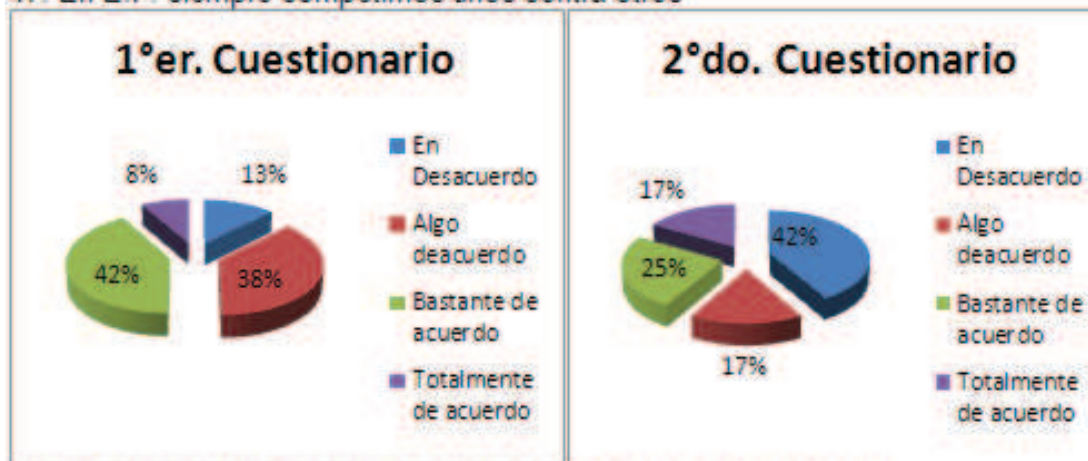
45. Educación Física y Deporte es lo mismo



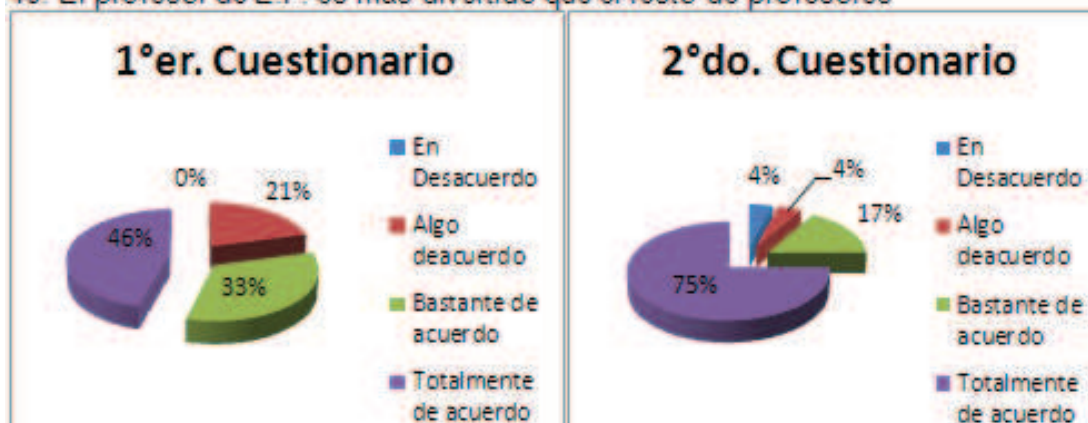
46. Cuando suspendo E.F. asisto a clases de recuperación



47. En E.F. siempre competimos unos contra otros



48. El profesor de E.F. es más divertido que el resto de profesores



49. En clases de E.F. sólo practicamos deportes



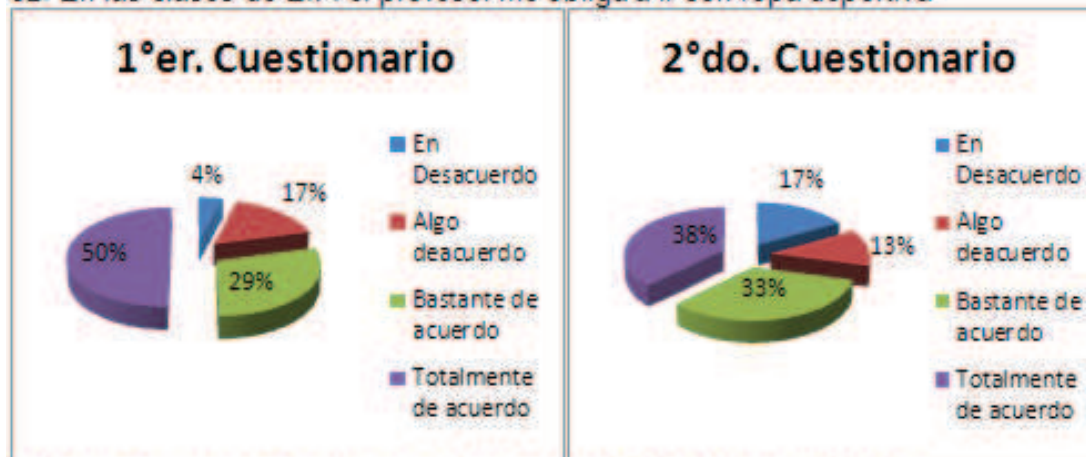
50. Prefiero hacer algún deporte antes que ver la televisión



51. En las clases de E.F. utilizo mucho material (balones, aros, picas, etc.)



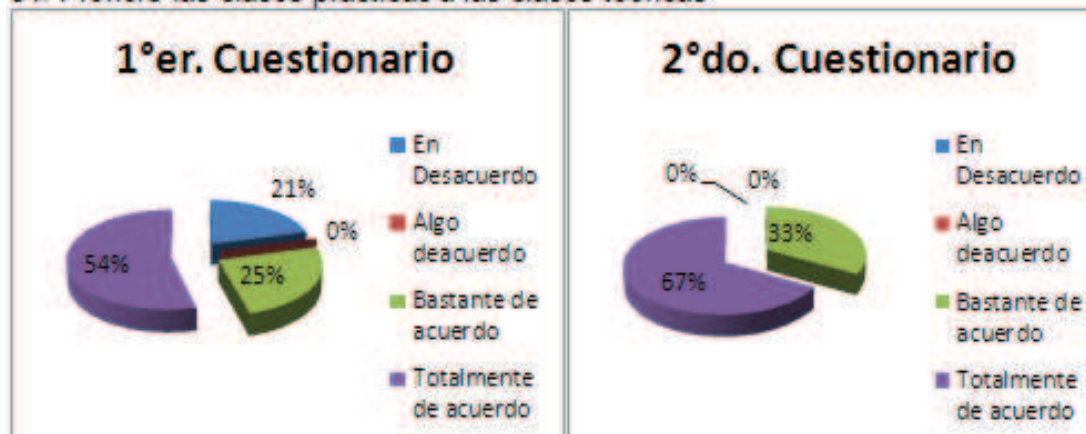
52. En las clases de E.F. el profesor me obliga a ir con ropa deportiva



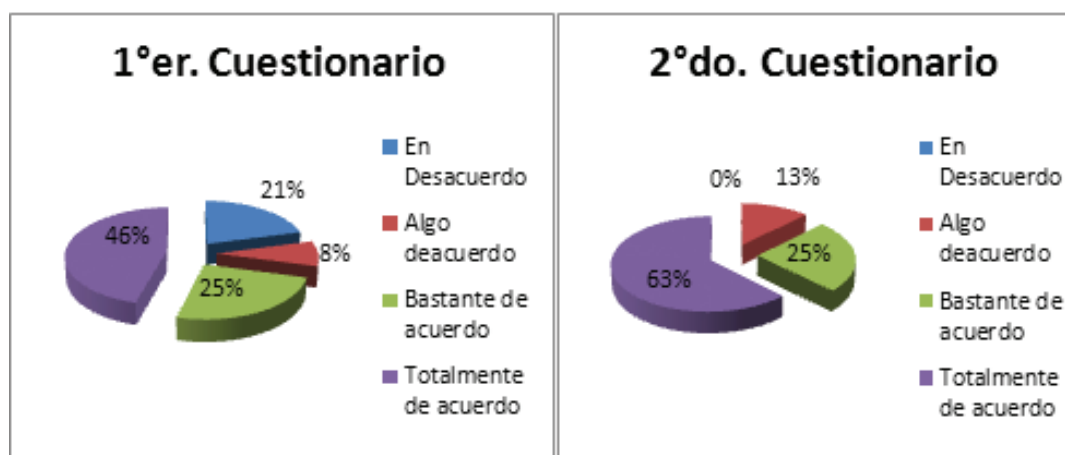
53. Cuando suspendo otra asignatura asisto a clases de recuperación



54. Prefiero las clases prácticas a las clases teóricas



55. El profesor trata igual a los chicos que a las chicas



56. La práctica del ejercicio físico mejora mi salud

