

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

TEMA: “LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de
Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo

Autora: Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta

Director: Doctor Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg.

Ambato - Ecuador

2017

A la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg. e integrado por los señores: Licenciada Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg, Licenciado Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg, y Doctora Marina Zenaida Castro Solórzano Mg. designados por la Unidad Académica de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI”**, elaborado y presentado por la señora: Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta, para optar por el Grado Académico de Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación, el Tribunal aprueba y remite para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente y Miembro del Tribunal



Lcda. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez Mg.
Miembro del Tribunal



Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg.
Miembro del Tribunal



Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI”**, le corresponde exclusivamente a la: Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta, Autora; bajo la Dirección del Doctor Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg. Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta
c.c. 0200984508
AUTORA



Doctor Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg.
c.c. 1801600261
DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta
c.c. 0200984508

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

PORTADA.....	i
A la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xiii
AGRADECIMIENTO	xiv
DEDICATORIA	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
EXECUTIVE SUMMARY.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.2. Árbol de problemas	7
1.2.3. Análisis crítico.....	8
1.2.4. Prognosis	9
1.2.5. Formulación del problema.....	10
1.2.6. Interrogantes	10
1.2.7. Delimitación de la investigación	10
1.2.7.1. Delimitación de contenidos	10
1.2.7.2. Delimitación temporal	11
1.2.7.3. Delimitación espacial.....	11
1.2.7.4. Unidades de observación	11

1.3.	Justificación.....	11
1.4.	Objetivos	12
1.4.1.	Objetivo General	12
1.4.2.	Objetivos Específicos	13

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes investigativos	14
2.2.	Fundamentación filosófica	17
2.2.1.	Fundamentación ontológica	18
2.2.2.	Fundamentación epistemológica	19
2.2.3.	Fundamentación axiológica.....	19
2.2.4.	Fundamentación sociológica	20
2.2.5.	Fundamentación pedagógica	20
2.3.	Fundamentación legal.....	21
2.4.	Categorías fundamentales.....	22
2.4.1.	Constelación de ideas: Variable Independiente.....	23
2.4.2.	Constelación de ideas: Variable Dependiente	24
2.4.3.	Variable Independiente: Metodología lúdica	25
2.4.3.1.	Métodos teóricos.....	25
	Método deductivo.....	26
	Método inductivo	26
	Método analítico.....	27
	Método global	28
	Método pasivo.....	28
	Método sintético.....	29
	Método intuitivo.....	29
	Método asociacionista.....	29
2.4.3.2.	Métodos activos	30
	Método del aprendizaje por descubrimiento	31
	Método socializante o socializado	31

Método del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).....	32
Método de activo – participativo.....	33
Método de la enseñanza recíproca	34
Método de equipos cooperativos.....	34
Método del movimiento	34
2.4.3.3. El juego	35
Diferencia entre juego y deporte	36
Importancia del juego en el aprendizaje.....	36
Juegos psicomotores	37
Juegos cognitivos	38
Juegos sociales	38
Juegos afectivos - emocionales	39
El juego en la infancia.....	40
2.4.3.4. Metodología lúdica	40
Génesis de la educación lúdica	40
La lúdica como instrumento metodológico.....	43
La metodología lúdica en el proceso de formación	44
Importancia de la metodología lúdica	44
Planificación de las actividades lúdica.....	45
Rol del maestro/a en la metodología lúdica	45
Ventajas de la metodología lúdica	46
Desventajas de la metodología lúdica	46
2.4.4. Variable Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje.....	47
2.4.4.1. Didáctica	47
Didáctica general.....	48
Didáctica especial.....	49
Comunicación didáctica	49
Didáctica de la Educación Física	50
La Educación Física en la fase intuitiva.....	51
2.4.4.2. Estilos de enseñanza	52
Estilos de enseñanza tradicional de la Educación Física	53
Estilos de enseñanza contemporánea de la Educación Física	54

2.4.4.3. Tipos de aprendizaje	57
Aprendizaje auditivo	57
Aprendizaje visual.....	58
Aprendizaje kinestésico	58
Aprendizaje por descubrimiento	58
Aprendizaje significativo	59
Aprendizaje motor.....	60
Aprendizaje lúdico	60
Aprendizaje cooperativo	61
2.4.4.4. Proceso de enseñanza - aprendizaje.....	62
Pilares de la educación para el aprendizaje.....	62
La actividades en el proceso de enseñanza - aprendizaje	63
Recursos materiales para el proceso de enseñanza - aprendizaje	64
Evaluación del proceso de enseñanza - aprendizaje	64
El proceso de enseñanza - aprendizaje en Educación Física.....	65
Condiciones para el aprendizaje de la Educación Física	66
Ambientes de aprendizaje para Educación Física.....	67
2.5. Hipótesis	68
2.6. Señalamiento de variables	68
2.6.1. Variable Independiente.....	68
2.6.2. Variable Dependiente	68

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación	69
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	69
3.2.1. Documental o bibliográfica	69
3.2.2. De campo.....	70
3.3. Niveles o tipos de investigación	70
3.3.1. Exploratoria	70
3.3.2. Descriptiva.....	70

3.3.3.	Asociación de variables	71
3.4.	Población y Muestra	71
3.5.	Operacionalización Variable Independiente: Metodología Lúdicas	72
3.5.1.	Operacionalización Variable Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje	74
3.6.	Recolección de la información	76

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.	Análisis de resultados	77
4.1.1.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “A” Matutina	78
4.1.2.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “B” Matutina	79
4.1.3.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “C” Matutina	80
4.1.4.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “A” Vespertina	81
4.1.5.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “B” Vespertina	82
4.1.6.	Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “C” Vespertina	83
4.1.7.	Análisis general de la ficha de observación al Subnivel Preparatoria....	84
4.1.8.	Análisis e interpretación de resultados de la observación	85
4.2.	Verificación de la hipótesis	105

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones	112
5.2.	Recomendaciones	113
CAPÍTULO VI.....		114
PROPUESTA.....		114
6.1.	Datos informativos:	114
6.2.	Antecedentes	115
6.3.	Justificación.....	116
6.4.	Objetivos de la propuesta	117

6.4.1.	Objetivo general	117
6.4.2.	Objetivos específicos	117
6.5.	Análisis de factibilidad	118
6.6.	Fundamentación teórica	119
6.7.	Metodología: Modelo operativo	121
6.8.	Administración de la propuesta	123
6.9.	Previsión de la evaluación	123
6.10.	Guía Metodológica Lúdica	125
	BIBLIOGRAFÍA	163
	ANEXOS:	171

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de cumplimiento general de política 2 por provincia, año 2010 ..	4
Figura 2: Relación causa – efecto	7
Figura 3: Inclusiones Conceptuales	22
Figura 4: Constelación de ideas de la variable independiente	23
Figura 5: Constelación de ideas de la variable dependiente	24
Figura 6: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje	85
Figura 7: Niño/a asiste con vestimenta adecuada a clase de Educación Física ...	86
Figura 8: Niño/a demuestra predisposición y entusiasmo	87
Figura 9: Niño/a interactúa con los compañeros	88
Figura 10: Niño/a manipula y utiliza el material didáctico	89
Figura 11: Niño/a se siente cómodo en el ambiente de aprendizaje.....	90
Figura 12: Niño/a logra comunicación con sus compañeros y maestro	91
Figura 13: Niño/a desarrolla actividades lúdicas en proceso de aprendizaje	92
Figura 14: Niño/a se divierte con actividades de aprendizaje	93
Figura 15: Niño/a respeta indicaciones del maestro/a	94
Figura 16: Niño/a demuestra cansancio en las actividades de aprendizaje	95
Figura 17: Niño/a demuestra aburrimiento en las actividades de aprendizaje	96
Figura 18: Niño/a participa voluntariamente en las actividades didácticas.....	97
Figura 19: Niño/a mantiene buen comportamiento durante la clase	98
Figura 20: Niño/a se mantiene motivado durante la clase	99
Figura 21: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje	100
Figura 22: Niño/a participan activamente en actividades metodológicas.....	101
Figura 23: Niño/a pierde el interés por las actividades de la clase	102
Figura 24: Niño/a logra los objetivos de aprendizaje en tiempo programado ...	103
Figura 25: Niño/a necesita actividades de realimentación de aprendizajes.....	104
Figura 26: Zona de aceptación y rechazo de la hipótesis	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población	71
Tabla 2: Resultado parcial Preparatoria “A” Matutina	78
Tabla 3: Resultado parcial Preparatoria “B” Matutina.....	79
Tabla 4: Resultado parcial Preparatoria “C” Matutina.....	80
Tabla 5: Resultado parcial Preparatoria “A” Vespertina	81
Tabla 6: Resultado parcial Preparatoria “B” Vespertina.....	82
Tabla 7: Resultado parcial Preparatoria “C” Vespertina.....	83
Tabla 8: Resultado general observación al Subnivel Preparatoria.....	84
Tabla 9: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje	85
Tabla 10: Niño/a asiste con vestimenta adecuada a clase de Educación Física...	86
Tabla 11: Niño/a demuestra predisposición y entusiasmo	87
Tabla 12: Niño/a interactúa con los compañeros	88
Tabla 13: Niño/a manipula y utiliza el material didáctico	89
Tabla 14: Niño/a se siente cómodo en el ambiente de aprendizaje.....	90
Tabla 15: Niño/a logra comunicación con sus compañeros y maestro	91
Tabla 16: Niño/a desarrolla actividades lúdicas en proceso de aprendizaje	92
Tabla 17: Niño/a se divierte con actividades de aprendizaje	93
Tabla 18: Niño/a respeta indicaciones del maestro/a	94
Tabla 19: Niño/a demuestra cansancio en las actividades de aprendizaje	95
Tabla 20: Niño/a demuestra aburrimiento en las actividades de aprendizaje	96
Tabla 21: Niño/a participa voluntariamente en las actividades didácticas	97
Tabla 22: Niño/a mantiene buen comportamiento durante la clase	98
Tabla 23: Niño/a se mantiene motivado durante la clase.....	99
Tabla 24: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje.....	100
Tabla 25: Niño/a participan activamente en actividades metodológicas	101
Tabla 26: Niño/a pierde el interés por las actividades de la clase.....	102
Tabla 27: Niño/a logra los objetivos de aprendizaje en tiempo programado.....	103
Tabla 28: Niño/a necesita actividades de realimentación de aprendizajes.....	104
Tabla 29: Distribución Chi Cuadrado X^2 tabulado	107
Tabla 30: Frecuencia observada.....	108
Tabla 31: Chi Cuadrado X^2 calculado.....	110

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Metodología lúdica	73
Cuadro 2: Proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física.....	75
Cuadro 3: Plan de recolección de datos	76
Cuadro 4: Datos Informativos	114
Cuadro 5: Modelo Operativo	122
Cuadro 6: Resumen administración de la propuesta.....	123
Cuadro 7: Previsión de la evaluación	124
Cuadro 9: Planificación del método lúdico de reglas	127
Cuadro 8: Método lúdico de reglas.....	129
Cuadro 11: Planificación del método lúdico con juegos tradicionales.....	136
Cuadro 10: método lúdico con juegos tradicionales.....	138
Cuadro 13: Planificación del método lúdico con la ronda.....	145
Cuadro 12: Método lúdico con la ronda	147
Cuadro 15: Planificación del método lúdico físico - cognitivo	155
Cuadro 14: Planificación del método lúdico físico - cognitivo	157

AGRADECIMIENTO

La presente Investigación va dirigido con expresión de gratitud a Dios, a la Universidad Técnica de Ambato, por haberme dado la oportunidad de crecer como persona, a mis distinguidos Maestros que, con su nobleza y entusiasmo compartieron sus conocimientos y a todas las personas que de alguna manera contribuyeron al desarrollo y culminación de este trabajo.

Rocío

DEDICATORIA

Con el alma rebosante de gratitud y cariño, dedico este trabajo de investigación a Dios, por permitirme continuar por el camino de la superación; a mi querida familia que con su amor, esfuerzo y mucha paciencia me brindaron el apoyo para lograr alcanzar mi objetivo propuesto.

Rocío

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

TEMA:

**“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA
VÁSNEZ CUVI”**

AUTORA: Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta

DIRECTOR: Doctor Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg.

FECHA: 13 de Marzo de 2017

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación denominado “La metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásneez Cuvi” de la ciudad de Latacunga. En este subnivel se inicia un problema cuando el Ministerio de Educación, en el nuevo Currículo Nacional 2016, incrementó la carga horaria de 2 a 5 horas académicas en la asignatura de Educación Física. El diseño curricular de ésta asignatura no ha sido socializado entre los maestros y maestras y ni han recibido capacitación en esta área, muy aparte que no existe el recurso humano especializado para cubrir la demanda de maestros y maestras especiales. Además las instituciones educativas no cuentan con la infraestructura necesaria ni los materiales lúdicos, didácticos y equipamiento para desarrollar las clases; para cubrir la falta de profesores de Educación Física tuvieron que asumir esta responsabilidad los docentes de preparatoria o de Primer Grado de Educación General Básica. Para el estudio investigativo se planteó como objetivo general: Analizar la incidencia de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Victoria Vásneez Cuvi”. Para este

trabajo de formuló la una hipótesis: La metodología lúdica incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria. La investigación se realizó con enfoque mixto, apoyado por los tipos de investigación documental y de campo. Entre los hallazgos más importantes de la observación de clase se resume así: los niños y niñas a veces logran la participación voluntaria y la comunicación con sus compañeros; demuestran cansancio, aburrimiento cuando realizan las actividades didácticas perdiendo el interés por las actividades de la clase. Nunca manipulan, ni utilizan material lúdico, no realizan juegos y a veces logran los objetivos de aprendizaje en el tiempo programado.

Descriptores: Metodología, lúdica, proceso, enseñanza, aprendizaje, educación física, niños, juegos.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

THEME:

**"THE LUDDIC METHODOLOGY IN THE TEACHING PROCESS -
PHYSICAL EDUCATION LEARNING OF CHILDREN IN THE
EDUCATIONAL UNIT" VICTORIA VÁSCONEZ CUVI"**

AUTHOR: Licenciada Odalia del Rocío Armijo Moreta

DIRECTED BY: Doctor Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg.

DATE: March 13, 2017

EXECUTIVE SUMMARY

The research work called entitled "The playful methodology in the teaching - learning process of physical education of the children of the preparatory school of the" Victoria Vásconez Cuvi "Educational Unit of the city of Latacunga. In this sub-level begins a problem when the Ministry of Education, in the new National Curriculum 2016, increased the workload of 2 to 5 academic hours in the subject of Physical Education. The curricular design of this subject has not been socialized among teachers and has not received training in this area, apart from the fact that there is no specialized human resource to meet the demand of special teachers. In addition, educational institutions do not have the necessary infrastructure or play materials, didactic materials and equipment to develop classes; To cover the lack of Physical Education teachers had to assume this responsibility the teachers of high school or First Grade Basic General Education. For the investigative study it was proposed as a general objective: To analyze the incidence of the playful methodology in the teaching - learning process of Physical Education of the children of the Educational Unit "Victoria Vásconez Cuvi". For this work he formulated the hypothesis: The playful methodology affects the teaching - learning process of Physical Education of the children of high school. The research was

carried out with a mixed approach, supported by the types of documentary and field research. Among the most important findings of classroom observation are summarized as follows: boys and girls sometimes achieve voluntary participation and communication with peers; Show tiredness, boredom when they do the didactic activities losing interest in the activities of the class. They never manipulate or use play material, do not play games and sometimes achieve the learning objectives in the programmed time.

Keywords: Methodology, play, process, teaching, learning, physical education, children, games.

INTRODUCCIÓN

Con el propósito de llegar a la calidad de la educación, se han producido cambios en el Sistema Educativo Nacional, especialmente en lo que corresponde al Diseño Curricular de Educación General Básica. En el año 2016, nuevamente se presenta una nueva propuesta curricular prescriptiva para el Subnivel de Preparatoria, elevando la carga horaria de dos a cinco períodos en la asignatura de Educación Física; a la falta de docentes especiales en ésta área, los maestros de grado se ven obligados a tomar esta responsabilidad, luego de un análisis y experiencias educativas anteriores se plantea la siguiente investigación: “La metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”.

La mencionada investigación está estructurada en seis capítulos importantes como se detallan a continuación:

Capítulo I, hace referencia al problema de investigación, planteamiento del problema, contextualización, árbol de problemas, análisis crítico, pronóstico, formulación del problema y sus interrogantes; delimitación, justificación y objetivos planteados para el trabajo de investigación.

Capítulo II, en éste párrafo se desarrollan los antecedentes de la investigación, sus fundamentaciones, se enuncian ordenadamente las categorías fundamentales con sus constelaciones de ideas de las variables determinadas en el estudio, para desarrollar y desglosar cada uno de los temas y subtemas en un amplio marco teórico, culmina esta parte científica con la presentación de la hipótesis y las variables.

Capítulo III, corresponde a la directriz metodológica del trabajo de investigación en el cual se determina el enfoque, la modalidad de la investigación la población a estudiarse y se exhibe la operacionalización de las variables independiente y dependiente.

Capítulo IV, le corresponde a la investigación de campo en el cual se presenta el análisis e interpretación de resultados individuales y generales encontrados en la observación de clases mediante la ficha de observación, para culminar con la comprobación estadística de la hipótesis mediante el chi cuadrado.

Capítulo V, luego del análisis cuantitativo y cualitativo y en función de los objetivos formulados en el trabajo de investigación, se plantean las conclusiones para mediante ellas emitir las sugerencias respectivas y pertinentes a cada uno de los involucrados en el proceso investigativo.

Capítulo VI, finalmente en éste epígrafe se construye o elabora el producto denominado también propuesta la misma que se desarrolla en la “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria” cuyo objetivo es mejorar los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas.

Finamente concluye el trabajo de investigación o con la bibliografía y los anexos correspondientes al contexto.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

“La metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”

1.2. Planteamiento del Problema

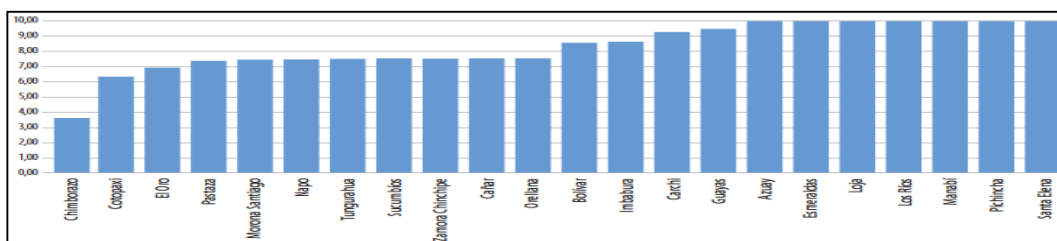
1.2.1. Contextualización

A nivel de Ecuador la educación ha tenido transformaciones curriculares muy notables en los últimos seis años; en el año 2012 el Ministerio de Educación dispone la aplicación de un nuevo diseño curricular para Educación General Básica y Bachillerato General Unificado, transcurrido apenas seis años nuevamente se presenta una nueva propuesta curricular obligatoria exigiendo a todas las instituciones educativas tanto públicas como privadas su estricto cumplimiento. Los docentes sin ninguna haber recibido ninguna socialización ni capacitación inician su gestión docente improvisando el desarrollo del currículo. Tal es el caso que casi en la mayoría de los niveles y subniveles no existen textos o guías de ayuda para el maestro y muy especialmente para el subnivel de preparatoria, este aspecto negativo obliga a las maestras y maestros a auto prepararse tanto en la planificación como en la búsqueda de herramientas pedagógicas, didácticas y metodológicas que puedan ayudar eficientemente al proceso de enseñanza – aprendizaje y específicamente de la Educación Física.

El anterior examen nacional, Aprendo, administrado entre 1996 y 2007, medía el nivel de avance de los estudiantes de tercero, séptimo y décimo grado de Educación General Básica” (EGB) en el dominio de las destrezas básicas en Lenguaje y Comunicación y Matemática. Los resultados de Aprendo mostraron un bajo nivel de aprendizaje. Según los informes del Ministerio, en 2007, las calificaciones promedio en Matemáticas, tanto en tercero y séptimo de EGB como en décimo de EGB, no pasaron de 10 sobre 20 puntos (un puntaje de 12 sobre 20 se considera el mínimo aceptable). En lenguaje, aunque los resultados fueron mejores, no sobrepasaron 12 sobre 20 en ninguno de los niveles evaluados. Las calificaciones son sobre 20. Un puntaje de 12 sobre 20 se considera el mínimo aceptable según los informes sobre los resultados. (PREAL, Fundación Ecuador, Grupo FARO, 2010, p. 12).

A nivel nacional (gráfico 1), los resultados muestran un alto cumplimiento de la política (9,43). A nivel provincial, se observa que la mayoría de las regiones se encuentran por encima de la media (Pichincha y Santa Elena tienen los niveles más altos). Chimborazo y Cotopaxi se encuentran rezagadas como las provincias con mayores desafíos en alcanzar la universalización de la Educación General Básica. (Salazar, Borja, & Enríquez, 2011, p. 10).

Figura 1: Nivel de cumplimiento general de política 2 por provincia, año 2010



Fuente: Informe 2 Ed ciudadanía 2011

Como se puede deducir del texto y del gráficos 1, el Ministerio de Educación ha dado importancia a cuatro áreas fundamentales de nivel cognitivo: Lenguaje y comunicación, matemática, estudios sociales, y Ciencias Naturales, la pregunta del caso es: que sucede con los resultados de asignaturas que son parte fundamental en la formación integral de los niños como es la Educación Física.

En la ciudad de Latacunga, el Distrito Educativo 05D01, mediante reuniones dirigidas por los Administradores Circuitales con los Vicerrectores y Directores de las instituciones educativas, hacen referencia a la obligación de cumplir con el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A publicado el 17 de

febrero de 2016, que corresponde a Los Currículos de educación General Básica para los Subniveles de Preparatoria, Elemental, Media y Superior; y el Currículo de Nivel de Bachillerato General Unificado, con sus respectivas cargas horarias. Iniciado el nuevo año lectivo 2016 – 2017 los docentes de todos los niveles no reciben ninguna capacitación y ayuda pedagógica, a más la disposición que deben cumplir con los currículos que están publicados en la en la página web del Ministerio de Educación, a tal punto que ni los estudiantes recibían los cuadernos de trabajo para iniciar las actividades escolares, además, existió malestar en los docentes ya que, no existían documentos importantes en las instituciones como Los Plan Curricular Institucional, herramienta importante para planificar los ejes transversales, entre otros.

La Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”, ubicada en el centro de la ciudad de Latacunga, se caracterizaba por la educación para adolescentes y jóvenes estudiantes de sexo femenino entre la edad de 11 a 18 años, actualmente se han unificado a esta institución, varios establecimientos educativos que tenían la labor de educar a niños y niñas entre los 3 a 12 años, es decir que su oferta académica consistía en Educación Inicial, Preparatoria y Educación Básica hasta séptimo año.

Esta unificación de establecimientos educativos exigió una nueva distribución de labores en lo que corresponde al Área de Cultura Física en la asignatura de Educación Básica.

Los nuevos distributivos de trabajo docente, causó inestabilidad y malestar entre los docentes que no tenían experiencia para trabajar con niños y niñas de Educación Inicial, Preparatoria, Básica Elemental, Media y Superior pero que tenían la comisión de cumplir con su responsabilidad.

A estos se une las disposiciones del Ministerio de Educación del incremento de la carga horaria de 2 a 5 horas académicas en la asignatura de Educación Física, el diseño curricular de esta materia no ha sido socializado entre los maestros y maestras y ni han recibido capacitado docentes en esta área. Entre otros problemas

de índole educativo es la falta de material lúdico, didáctico, equipamiento para desarrollar las clases es esta signatura tan importante que es parte fundamental en la formación integral de los niños y niñas de preparatoria o Primer Grado de Educación General Básica.

1.2.2. Árbol de problemas

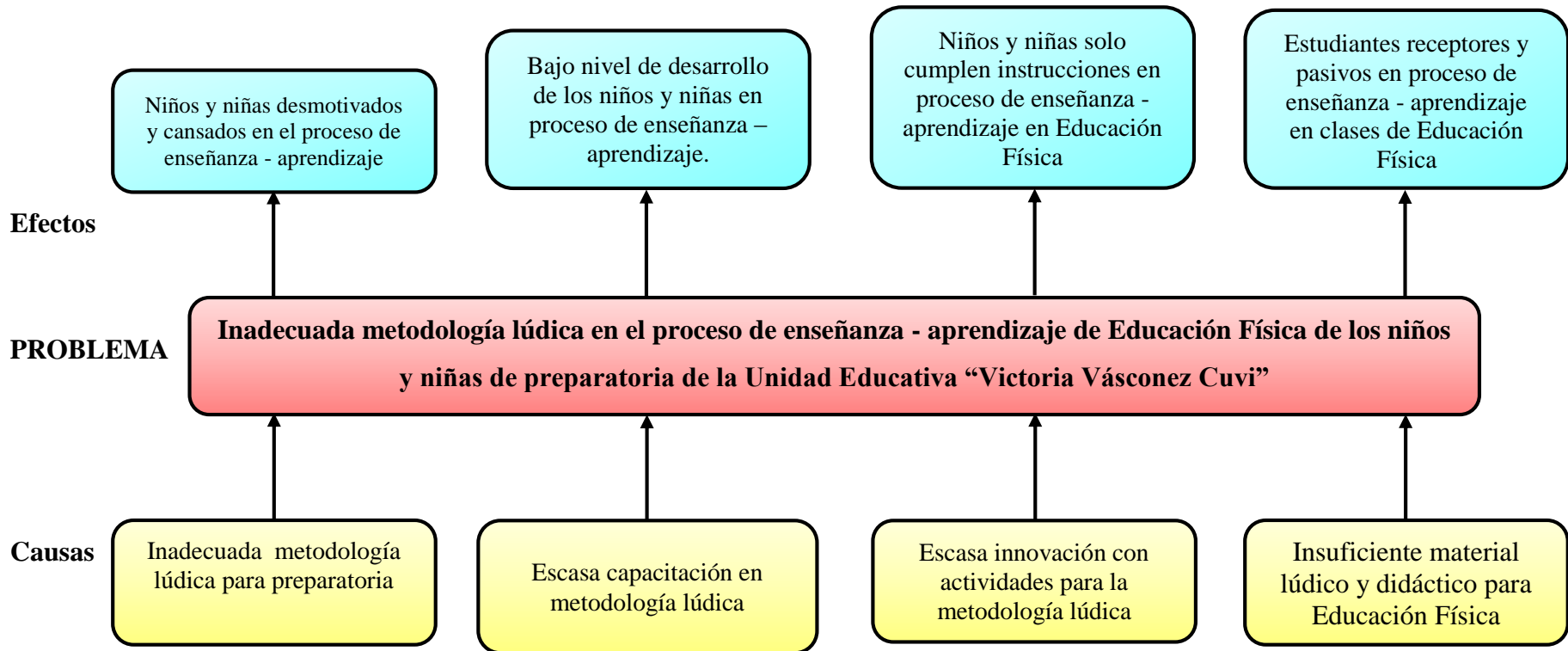


Figura 2: Relación causa – efecto
Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

1.2.3. Análisis crítico

Del problema general, inadecuada metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”, se desagregan las causa fundamentales y los posibles efectos en las personas en este caso los niños y niñas de la institución objeto de estudio y a ello se realiza el siguiente análisis crítico y reflexivo:

Los docentes de Educación General Básica aplican metodologías inadecuadas para la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física y se considera que posiblemente la capacitación es insuficiente en el aspecto de la metodología lúdica para el subnivel de preparatoria y otros niveles de educación por lo que ocasiona que los niños y niñas se desmotiven y se cansen rápidamente en las clases de la asignatura mencionada.

Como se mencionó en el apartado anterior, se percibe que los docentes tienen un escaso conocimientos sobre metodología lúdica pues las actividades de aprendizaje que se realizan en el subnivel de preparatoria son inapropiadas ocasionando un bajo nivel de desarrollo en el proceso de aprendizajes en los niños y niñas de preparatoria en cuanto se refiere a la asignatura de Educación Física.

Entre otros aspectos, la falta de innovación con actividades por parte de los docentes no permite fortalecer la metodología lúdica, haciendo que los niños y niñas solo cumplan instrucciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Educación Física, es decir que el maestro o maestra se dedica a dar órdenes para que los niños y niñas cumplan las instrucciones como si fueran soldados en actividades físicas, este tipo de enseñanza no es el adecuado para el nivel de los niños y niñas que se encuentran en una edad de 5 años.

Para culminar es importante hacer referencia la carencia o insuficiencia de materia lúdico y didáctico para la práctica docente de la Educación Física, como es conocido la metodología lúdica requiere varios recursos para realizar actividades de

enseñanza – aprendizaje, al no existir estos materiales es lógico pensar que los estudiantes serán simples receptores pasivos de los aprendizajes.

En conclusión no se podrá salir de la enseñanza tradicional y dar el salto cualitativo al aprendizaje significativo y permanente en todas las asignaturas y especialmente en la Educación Física, mientras no exista un verdadero cambio en la mentalidad en los gobernantes y ministros para que doten de los recursos, equipamiento y materiales que necesitan los alumnos y mediante el apoyo de los maestros y maestras con alternativas nuevas para una educación de calidad.

1.2.4. Prognosis

De no aplicarse una guía metodológica lúdica para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física, seguirá gobernando la enseñanza tradicional y conductista con metodologías que retardan en aprendizaje y desarrollo de habilidades y destrezas en el movimiento y la motricidad de los niños y niñas, las metodologías inadecuadas donde el maestro es un instructor y exige el modelo caduco implementado por él colaboran para que las clases sean cansadas, produce desmotivación en consecuencia no se podrán potenciar los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”.

Si no se da una solución inmediata, para el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación física, los niños y los docentes perderán el interés de desarrollar y aprender una asignatura muy importante para el desarrollo integral de los educandos. Es importante sugerir que la capacitación en metodología lúdica, didáctica especial, actividades lúdicas favorecerán el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en los niñas y niñas, considerando que la Educación Física, el juego son entes motivadores del aprendizaje, lo que permitirá despertar la creatividad, la responsabilidad, conocer las características individuales en diferentes disciplinas y a su vez forma un individuo íntegro capaz de desenvolverse en otras actividades escolares y de en vida diaria.

1.2.5. Formulación del problema

¿Cómo incide la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuví”?

1.2.6. Interrogantes

- ¿Qué tipo de metodología lúdica se aplica en el subnivel de preparatoria?
- ¿Cómo se desarrolla el proceso de enseñanza - aprendizaje de la educación Física en preparatoria?
- ¿Cuál es la metodología adecuada para el proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física en preparatoria?

1.2.7. Delimitación de la investigación

1.2.7.1. Delimitación de contenidos

Línea de investigación:

Cultura Física como materia curricular

Sub línea de investigación:

Metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física

Campo: Educativo

Área: Educación Física

Aspecto: Metodología lúdica, proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física.

1.2.7.2. Delimitación temporal

Año Lectivo: 2016 – 2017

1.2.7.3. Delimitación espacial

Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”

1.2.7.4. Unidades de observación

Niños y Niñas de Preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”

1.3. Justificación

La investigación tiene **importancia** en el ámbito pedagógico, didáctico y metodológico, el nuevo currículo para preparatoria se iniciará a partir del año lectivo 2016 – 2017, por lo que se debe empezar con aportes educativos alternativos para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje en el Primer Grado de Educación General Básica, que mejor en la disciplina de Educación Física, como eje integrador en la formación de los niños y niñas.

El **interés** de realizar la investigación tiene razones en el ámbito metodológico, la unificación de dos instituciones emblemáticas de Educación General Básica como son la Escuela Simón Bolívar y Elvira Ortega, la nueva institución denominada Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”, actualmente está conformada por todos los niveles y sub niveles de educación es decir inicial, preparatoria, básica elemental, básica general y bachillerato, el incremento de estudiantes especialmente en el subnivel de preparatoria exige al docente la preparación y capacitación para trabajar con niños y niñas de 5 años en el primer grado, factor que los docentes de la antigua institución no estaban acostumbrados, por lo que es de interés docente el aporte educativo para este sector de la niñez.

El trabajo de investigación tendrá **utilidad teórica** al culminar su proceso, y se convierta en un documento público como fuente de consulta y antecedente de futuras investigaciones del nivel educativo, pedagógico, didáctico y metodológico

relacionado con el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Educación General Básica.

La **utilidad práctica** de la investigación se considera en cuando y cuanto se ejecute o se aplique el producto de la investigación mismo que será una guía metodológica lúdica para que los maestros y maestras planifiquen los procesos de aprendizaje con actividades lúdicas en el subnivel de preparatoria o primer grado de Educación General Básica. Además puede ser considerado el producto como aporte educativo para otras instituciones educativas en el nuevo año lectivo.

Existe **factibilidad** para realizar la investigación, las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” están dispuestos a brindar la información necesaria como aporte investigativo en función de los objetivos que persigue dicho estudio educativo.

Los **beneficiarios** directos de la investigación serán los niños y niñas que cursarán el primer grado de Educación General Básica en el año lectivo 2016 – 2017 en el que se pondrá en práctica una nueva guía metodológica lúdica para el proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física y también los docentes del área mediante un proceso de capacitación y socialización del producto de la investigación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Analizar la incidencia de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la metodología lúdica en Educación Física que se aplica en la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”.
- Verificar cómo se aplica el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en los niños y niñas de preparatoria.
- Identificar los fundamentos teóricos y científicos que corresponde al proceso de enseñanza - aprendizaje de educación Física.
- Proponer una alternativa de solución al proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Revisados los archivos del Centro de Estudios de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, no se encontraron trabajos de investigación con temática semejante o que tenga relación entre las variables del tema propuesto, en los repositorios digitales de universidades nacionales e internacionales se destacan los siguientes estudios investigativos:

Como primer antecedentes investigativo se presenta el estudio que tiene relación con las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física:

El autor, (Guerrón, 2014) presenta la investigación con el tema: “Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en la Unidad educativa "Juan Pablo II" del cantón Ibarra Provincia de Imbabura durante el período 2012 - 2013. Propuesta alternativa”, quien plantea como objetivo general. Determinar las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de las clases de Cultura Física en los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, de este trabajo se rescatan las conclusiones más importantes:

- Se ha logrado identificar y determinar que no utilizan con frecuencia las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física por lo que esta se ha vuelto rutinaria.
- Mediante la encuesta realizada a los estudiantes de quintos, sextos y séptimos años de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” se confirmó que desconocen en su mayoría lo que es las actividades lúdicas en las clases de Cultura Física.
- Se ha demostrado mediante diferentes tipos de juegos, que los estudiantes ponen más interés mediante el juego en el aprendizaje de la Cultura Física.

Considerando que el juego es la primera premisa de la metodología lúdica a continuación se presenta el siguiente estudio como aporte a la investigación.

En el Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de Cuba el postulante al Grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas, (Silva, 2013) desarrolla tema: “Concepción didáctica para la Educación Física del quinto grado de la enseñanza fundamental con utilización de juegos como una actividad lúdica educativa en Teresina Piauí, Brasil”. Concluido su trabajo se extraen las colusiones más relevantes:

- El Enfoque Histórico Cultural de L. S. Vigotsky y seguidores, con dos de sus categorías: zona de desarrollo próximo y la teoría de la actividad, se describen en su esencialidad y se manejan metodológicamente a partir del significado de su contenido como concepción y orientación didáctica general en la utilización de los juegos en las clases de Educación Física, así como resultados de investigaciones teórico prácticas en la educación primaria siguiendo este enfoque y aplicado a la Didáctica.
- En el proceso de la investigación se ha identificado también que no siempre se dispone, en estos documentos, de orientaciones didácticas suficientemente concretas e ilustrativas que auxilién mejor a los profesores en la elaboración de sus planes didácticos y desarrollo de sus clases cuando utilizan juegos y a partir de lo que los propios documentos exigen en cuanto a las metas a alcanzar.
- En el proceso de la investigación se reveló la necesidad de elaborar una propuesta de Concepción Didáctica que sustentada en los presupuestos teóricos antes señalados y como vía alternativa, mejore la orientación de que disponen educadores físicos y que puede ser viable en la enseñanza de la Educación Física con el apoyo de juegos.
- La integran un sistema de principios asociados a un conjunto de categorías de la didáctica, los cuales se toman de la literatura especializada analizada y se articulan y argumentan teóricamente con las particularidades del contenido de la Educación Física, en específico con los juegos y su aporte a aspectos educativos que ellos pueden reforzar en la enseñanza de dicha disciplina.

Las actividades lúdicas son parte fundamental de la metodología en los niños por lo que se presenta la siguiente investigación como referente del estudio.

El tema: “La actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje”, presentado por (Mina, 2011), formula como objetivo general: Establecer la incidencia de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer ciclo de la escuela Cristóbal Colón de la ciudad de Tulcán. Del cual se obtienen las siguientes conclusiones:

- El 65% de docentes considera que la actividad lúdica es importante en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, identificándose

diferentes ventajas: garantiza el desarrollo de actividades colectivas, aumentan el interés de los estudiantes, su motivación por aprender e integrarse de manera voluntaria en las actividades académicas, sin embargo la frecuencia de aplicación de este tipo de metodología es limitada evidenciándose un promedio de una vez por semana y en muchos casos por mes, dato que debe considerarse un referente para tomar medidas correctivas.

- Así mismo manifestaron la evidente necesidad de fortalecer sus conocimientos actuales para desarrollar de forma adecuada la lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje a través de la participación en talleres como la mejor estrategia para mejorar este tipo de conocimientos y destrezas, el intercambiar ideas con otros docentes.
- Referente a los estudiantes el 58% expresó que los docentes sí aplican juegos en clase pero no de manera permanente, así mismo el 62,1% que el desarrollo de juegos les motiva a participar de manera activa en los procesos académicos; hay que considerar que la lúdica posibilita un espacio idóneo por medio del cual el estudiante puede exteriorizar su riqueza espiritual, física, social y afectiva.
- El 66% de los estudiantes considera que los juegos facilitan la relación entre compañeros ya que a través de estas actividades se generan espacios de participación, integración, comunicación, interacción motivando que entre compañeros compartan ideas, sugerencias, opiniones, miedos y temores.

Actualmente los artículos científicos y académicos aportan decisivamente a otros estudios de investigación por lo que se cree importante mencionar los siguientes:

Los investigadores (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009) en su estudio “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial”, resumen de la siguiente manera.

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito analizar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en Educación Inicial. El estudio se insertó bajo la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo. La población estuvo conformada por 18 docentes de Educación Inicial del Centro Preescolar Bolivariano del municipio Sucre del estado Aragua, quedando la muestra conformada por la totalidad de la población, considerándose como una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual fue validado, luego se le aplicó a una prueba piloto, se le determinó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach. Obteniendo como resultado que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial fomentan en los niños y niñas un conjunto de valores éticos y morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

El juego: Un espacio para la formación de valores. El propósito de la presente investigación fue determinar la aplicación del juego como medio generador de valores en la clase de educación física. La investigación fue descriptiva, las técnicas de recolección de información fueron la encuesta y la observación de campo. La población estudiada abarcó alumnos y docentes de escuelas públicas y privadas del municipio Maracaibo. La concepción del juego, las actitudes del docente y el ambiente generado en clase, resultaron poco adecuados para fomentar valores, por lo tanto se proponen unas orientaciones metodológicas que contribuyan al aprovechamiento del juego como herramienta fundamental para el docente de Educación Física. (Torres, Padrón, & Cristalino, 2007)

Estos antecedentes son únicamente referentes que pueden orientar a la investigación propuesta, de ninguna manera se desarrollará el estudio con estructura similar o con las mismas referencias bibliográficas.

2.2. Fundamentación filosófica

El proceso del trabajo de investigación se fundamenta en el paradigma crítico – propositivo bajo la modalidad cuali-cuantitativa.

La investigación sobre el tema de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física, se fundamentó en el paradigma crítico - propositivo. Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder; porque impugna las explicaciones reducidas a causalidad lineal. Propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad. (Herrera, Medina, & Naranjo, 2010, p. 20).

Por su contexto educacional y pedagógico se fundamenta en los aportes de la teoría psicogenética de Piaget a la educación.

La idea básica de este tipo de implicaciones consiste en utilizar el conocimiento que brinda la teoría genética para analizar la complejidad de los diferentes contenidos escolares, determinar las competencias cognitivas necesarias para aprenderlos y, en función de ello, poder secuenciarlos y organizarlos de acuerdo a las necesidades de los alumnos. (Trilla, y otros, 2007, p. 190).

Los aportes de Piaget tienen que ver con el constructivismo ideológico en un principio y el constructivismo social en la educación formal.

Con visión socioeducativa la teoría genética pretende: “construir una mini sociedad en la que el niño ejercitará sistemáticamente su razón para la consecución de fines concretos y tangibles, propuestos en función de intereses surgidos de su grupo y asumido como propios” (Trilla, y otros, 2007, p. 192).

La teoría psicogenética en el constructo educacional, deja a un lado los contenidos para dedicarse exclusivamente a los metodológico y didáctico tomado como el problema de aula.

En conclusión Piaget traslada los principios encontrados en las preguntas ontológicas y epistemológicas al salón de clase; al hacerlo, no define ni delimita lo propiamente pedagógico, abandonando con ello la discusión sobre los contenidos y sobredimensionando los factores metodológicos y didácticos. Resulta así una postura eminentemente didáctica que cree que el problema educativo será resuelto mediante variaciones metodológicas a la relación entre el maestro, el alumno y el saber. (De Zubiría, 2008, p. 211).

2.2.1. Fundamentación ontológica

Parte de la fundamentación ontológica, conlleva la importancia de la asignatura o materia de Educación Física en la formación de los niños y niñas del subnivel de preparatoria comprendido en la edad entre 5 y 6 años del nivel de Educación General Básica.

La Educación Física puede contemplarse como un concepto amplio que trata del desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad. Por lo tanto, no se debe considerar que la Educación Física está vinculada exclusivamente a unas edades determinadas ni tampoco a la enseñanza formal de una materia en el sistema educativo, sino que representa la acción formativa sobre unos aspectos concretos a través de la vida del individuo, es decir, constituye un elemento importante dentro del concepto de educación continua de la persona. (Ríos, 2005, p. 96).

La acción formativa de la educación física contempla en los primeros años de formación escolar el saber conocer y reconocer su cuerpo y el movimiento mediante actividades de aprendizaje coherentes a la edad del educando.

2.2.2. Fundamentación epistemológica

En la parte epistemológica, el conocimiento del cuerpo del estudiante en la edad escolar es importante pues de ello depende de la utilización correcta de sus miembros y la correlación con otros aprendizajes multidisciplinares.

El cuerpo de la educación física es el cuerpo en movimiento, y el movimiento de la educación física es el movimiento corporal, por lo que estas dos realidades antropológicas quedan reducidas a una sola: el movimiento humano, acción motriz o conducta motriz observable. La Educación Física es ante todo y sobre todo educación. Como el objeto y sujeto permanente de educación es el ser humano. (García V. , 1996, p. 50).

2.2.3. Fundamentación axiológica

La fundamentación axiológica es la parte fundamental en la formación integral del ser humano, son los valores adquiridos en la familia y cimentados con la actividad escolar, en el caso de la educación física forja el espíritu de los niños y niñas con la disciplina dentro del cumplimiento de las reglas en las actividades lúdicas y recreativas.

Afortunadamente, la perspectiva más humanística de la educación física actual, una mayor sensibilidad de los educadores físico – deportivos hacia este campo y las demandas de la propia sociedad han hecho que cada vez se considere más normal el tratamiento de los contenidos efectivos y el mundo de los valores, tanto en las clases de educación física, en contexto escolar, como en los entrenamientos deportivos en busca de una formación integral de la persona. (Gutiérrez & Sánchez, 2003, p. 275).

Se puede concluir que los valores en la educación son el complemento para una nueva sociedad basada en la educación con actitudes positivas y un buen comportamiento social.

2.2.4. Fundamentación sociológica

En todas las correcciones curriculares señaladas por las diferentes comunidades, se destaca la importancia que ocupa dentro de la sociedad la salud corporal, tanto a nivel de conceptos, procedimientos y sobre todo actitudes. Existe un gran interés por evitar aquellas prácticas sociales que son susceptibles de perjudicar la salud. En esta línea de ideas, es preciso considerar que el ejercicio físico está proliferando de manera importante en nuestra sociedad, alentando fundamentalmente por una cultura del cuerpo, en este sentido es necesario adoptar hábitos correctos de la práctica física que aseguren una buena salud corporal, enlazando la importancia de la Educación Física dentro del currículo escolar y la consideración de la salud como un contenido permanente educativo. (Rodríguez L. , 2006, p. 70).

Los cambios sociales están supeditados a la educación del ser humano, lógicamente que en el bagaje de aprendizajes la formación física del educando aporta sustancialmente a la sociedad como miembro del colectivo escolar.

2.2.5. Fundamentación pedagógica

La Educación Física está llena de disciplinas deportivas, en el contexto de la educación básica del subnivel preparatoria es muy específica en cuanto a la metodología para que el estudiante aprenda a conocer su cuerpo y el movimiento de forma correcta y su aplicación en las actividades cotidianas.

La Educación Física se convierte en una pedagogía de las conductas motrices, en la medida que se trata de optimizar o mejorar las conductas motrices de los educandos. El profesor de Educación física se convierte en un experto observador de las conductas motrices de sus alumnos, y una vez catalogadas y sistematizadas, trata de sugerir o plantear las situaciones motrices que provoquen la optimización de las conductas observadas en función de un determinado proyecto pedagógico o metodológico, y de aquello que sea de mayor interés y conveniencia para los educandos. Lagardeta 2000 citado por (Ríos, 2005, p. 96).

Actualmente los aportes pedagógicos para la educación física son diversos pero también se requiere de equipamiento y materiales especiales para el desarrollo del proceso de aprendizaje y que mediante estos se logren aprendizajes significativos.

2.3. Fundamentación legal

La investigación tiene varios fundamentos que contemplan las leyes vigentes del país, entre ellas se mencionan a continuación:

En la Constitución de la República del Ecuador:

Art. 32.- La salud es un derecho que garantiza el Estado, cuya realización se vincula al ejercicio de otros derechos, entre ellos el derecho al agua, la alimentación, la educación, la cultura física, el trabajo, la seguridad social, los ambientes sanos y otros que sustentan el buen vivir. (ASAMBLEA CONSTITUYENTE, 2008, p. 6).

El Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural corrobora en el:

Art. 10.- Adaptaciones curriculares. Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan. Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2012, p. 142).

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, sostiene en sus articulados:

Art. 2.-Objeto.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir. (ASAMBLEA NACIONAL, 2010, p. 3).

2.4. Categorías fundamentales

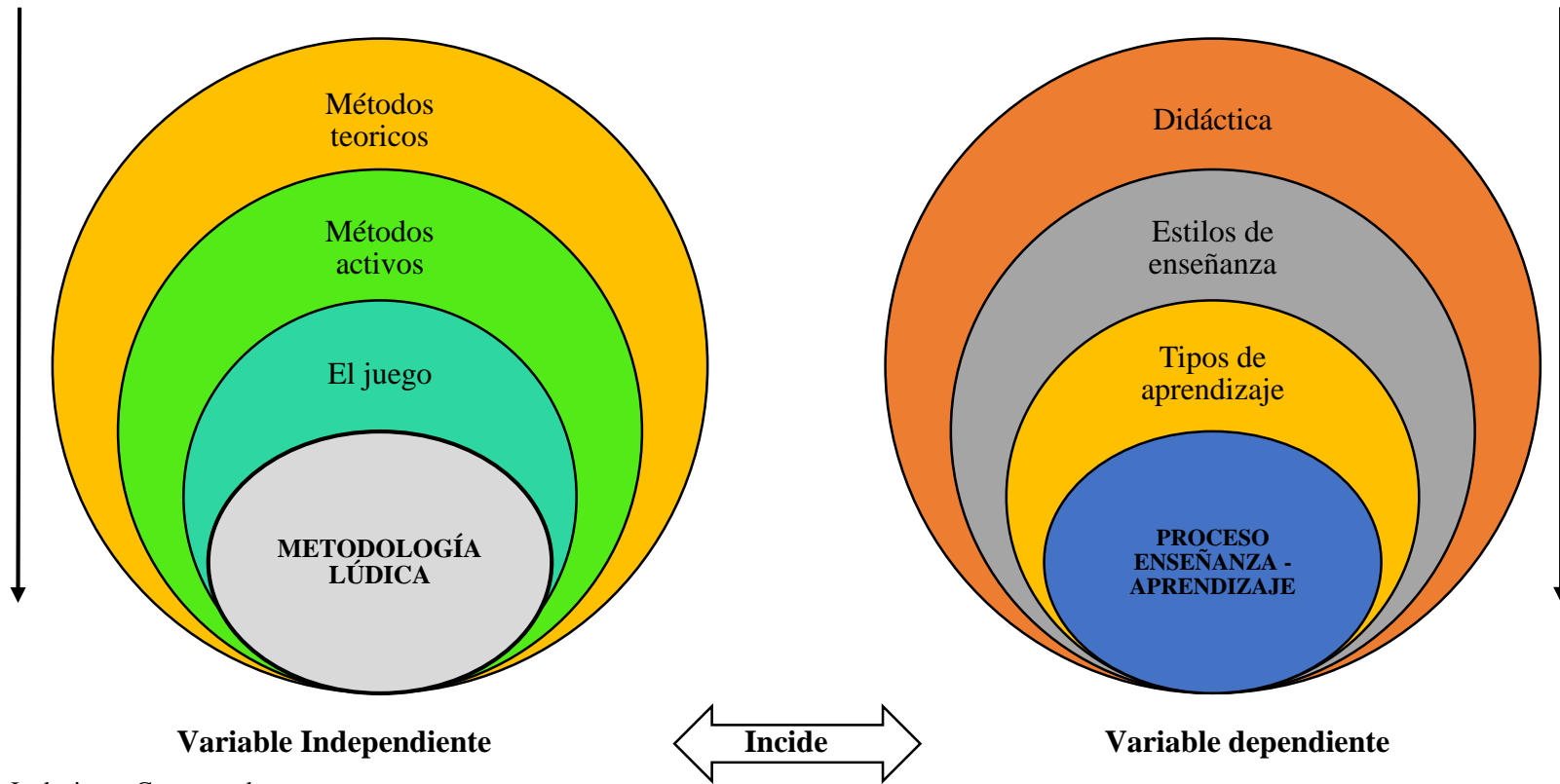


Figura 3: Inclusiones Conceptuales
Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

2.4.1. Constelación de ideas: Variable Independiente

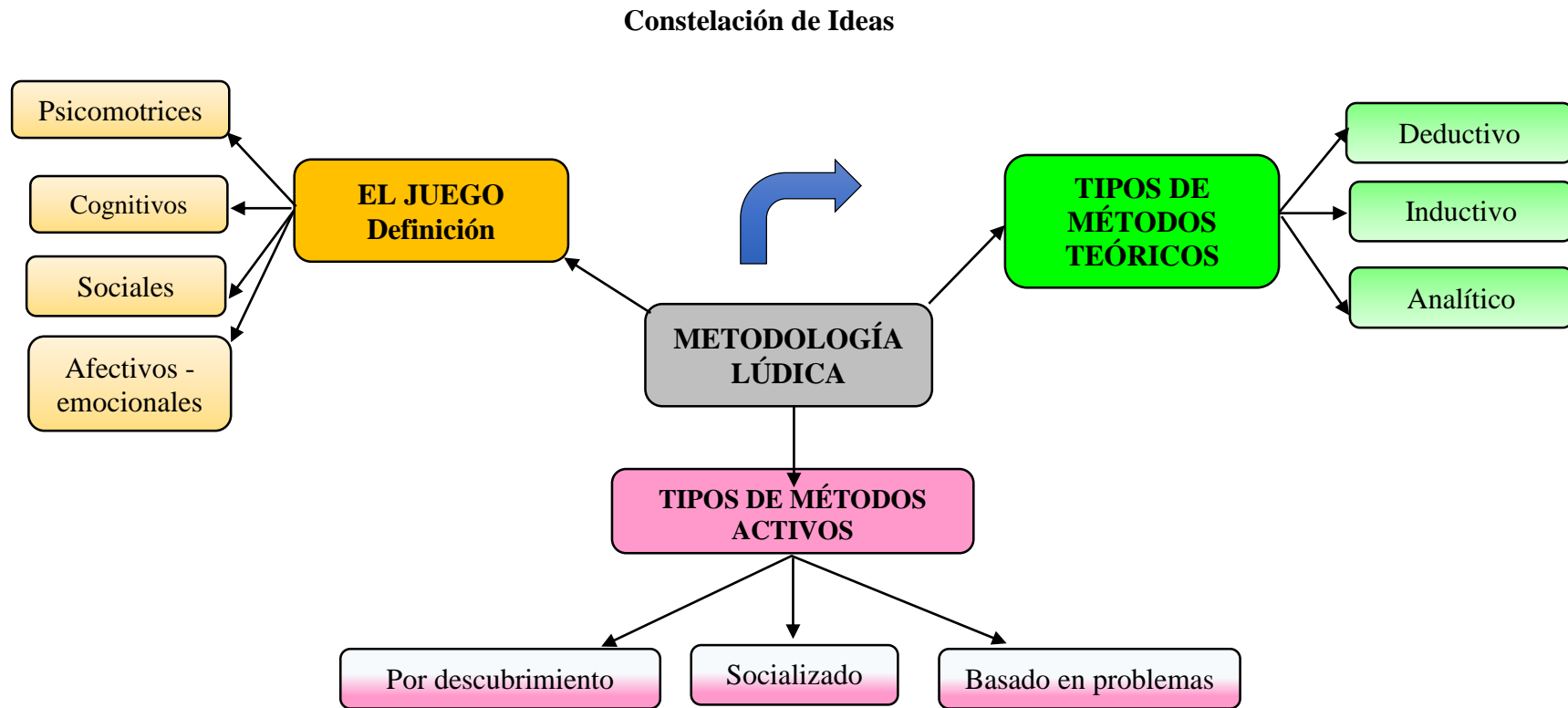


Figura 4: Constelación de ideas de la variable independiente

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

2.4.2. Constelación de ideas: Variable Dependiente

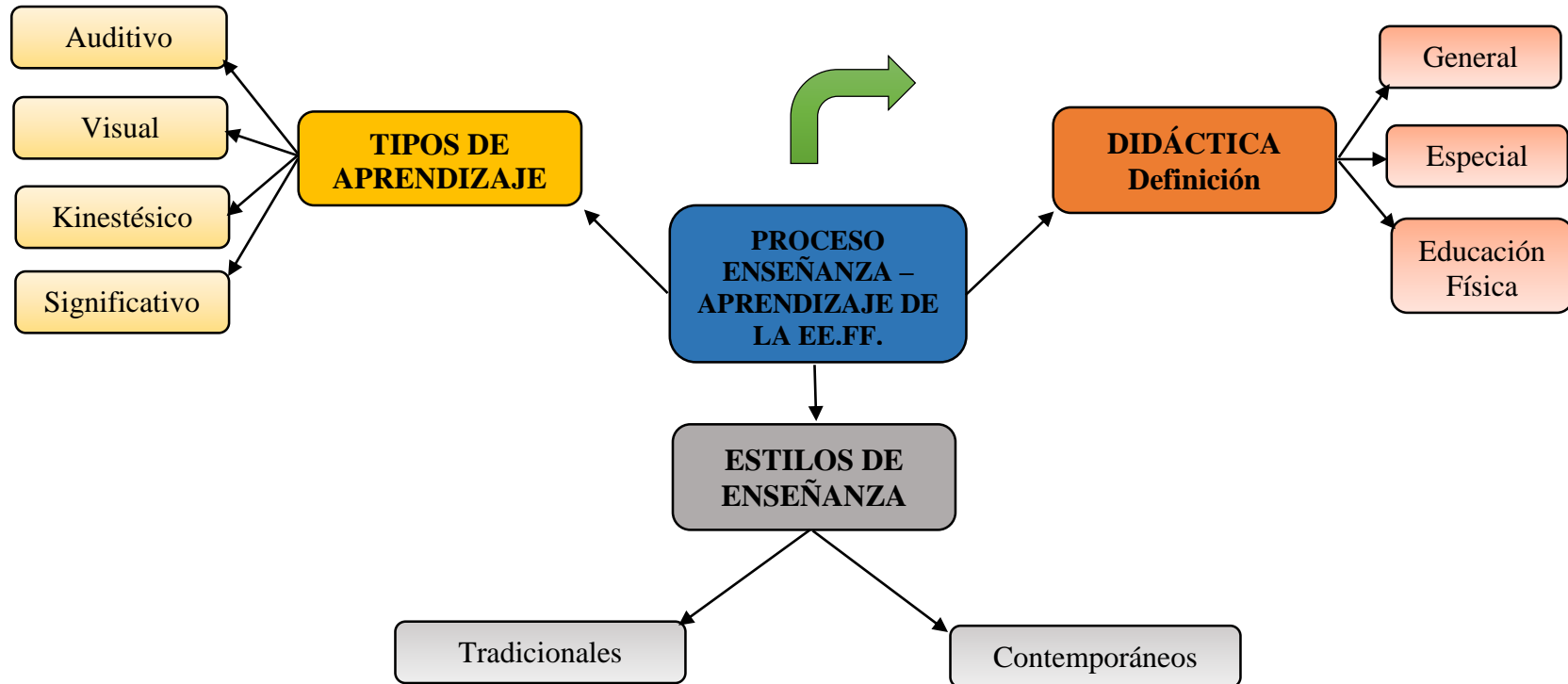


Figura 5: Constelación de ideas de la variable dependiente

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

2.4.3. Variable Independiente: Metodología lúdica

2.4.3.1. Métodos teóricos

Para el proceso de enseñanza - aprendizaje se requiere la aplicación de métodos, que a través del tiempo han evolucionado para mejorar los resultados de aprendizaje, cabe señalar que en la actualidad están en vigencia los métodos teóricos o tradicionales que se consideraban métodos de enseñanza.

Los métodos de enseñanza se caracterizan por una secuencia, preparada e implementada por el maestro, da actividades instruccionales para ayudar a los alumnos a adquirir determinados objetivos instruccionales en un espacio (por lo general en el aula) y tiempo limitados (por lo general determinados en los horarios escolares), y con unos recursos concretos. Así pues, el método de enseñanza es el conjunto coordinado de momentos de enseñanza/aprendizaje para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia determinados objetivos. (Beltrán & Bueno, 1995, p. 483).

Para Durkheim los métodos teóricos debían funcionar en forma normativa, los niños dispuestos a asimilar conocimientos, y el profesor bien preparado, dominando las circunstancias. Los niños deben acostumbrarse a reconocer (la autoridad) en la palabra del educador y a someterse a sus ascendentes; es por medio de esa condición que sabrá, más tarde, encontrar su conciencia y ahí conformarse con ella. (Aguerrondo, 2005, p. 84).

El propósito de la educación se ha concretado, básicamente, en el aprendizaje e interiorización personal por parte del discente de un conjunto de saberes relativos a principios, hechos, conceptos, modos de actuación, habilidades, normas, actitudes y valores considerados importantes dentro de la sociedad en cuyo seno se asienta la escuela. (Omeñaca, Puyuelo, & Ruiz, 2001, p. 11).

Los autores aseveran que los métodos teóricos fomentan la enseñanza de tipo instruccional, de forma normativa y autoritaria por parte del educador; en la experiencia docente los más utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje son los métodos inductivo, deductivo y analógico o comparativo especialmente en educación básica.

Método deductivo

Desde la perspectiva metodológica los métodos más aplicados en el proceso de enseñanza - aprendizaje se han destacado el método deductivos, inductivo y analítico.

Manifiesta, (Mora, 2007, p. 211) el método deductivo “Consiste en el procedimiento lógico formal que parte de principios universales y que luego aplica a hechos o casos concretos, es aplicado en las ciencias formales tales como la lógica y las matemáticas”

Asevera, (Parra, 2004, p. 29) “El método deductivo debe partir de unos principios generales y sobre ellos estructurar, mediante el razonamiento, un cuerpo doctrinal o teoría. Aplicando dicha teoría a casos particulares, describe y explica el comportamiento de los fenómenos”

Los autores tienen razón en simplificar que el método deductivo parte de lo general a lo concreto o de las generalizaciones a las particularidades mediante el razonamiento.

Método inductivo

En su defecto la inducción es el proceso inverso a la deducción como se mencionan en los siguientes aportes teóricos:

Sostiene (Mora, 2007, p. 211) el método inductivo “Parte de hechos y datos concretos para de allí inferir lógicamente conclusiones o generalizaciones de carácter más universal, se aplica en las ciencias experimentales”

Asegura, (Vives, 2006, p. 60) “La inducción empírica fue creada por Newton como el método científico más adecuado y fiable para descubrir leyes científicas

verdaderas, de los efectos a las causas y de estas causas particulares a las más generales”.

Como la educación se ocupa del desarrollo adecuado en el niño de las facultades de razonamiento ambos métodos deben ser utilizados en la escuela. El mejor método de enseñanza es el que combina los dos procesos de razonamiento. En el razonamiento deductivo se predicen las consecuencias de una regla o principio general, y en el razonamiento inductivo se busca una explicación para los hechos observados, este razonamiento conduce a la formación de una regla o principio general. En el método inductivo trata de estimular y guiar al escolar para que pueda observar, pensar y descubrir por sí mismo. Como el proceso inductivo ilustra primero el principio y lo define después, el maestro se propone, al emplearlo, que el alumno llegue a una regla o principio universal apelando a su propio conocimiento y experiencia. Y dado que el proceso deductivo sigue la marcha inversa, el maestro trata al utilizarlo, de estimular y orientar al alumno para que aplique la regla o principio universal. (Kelly, 1982, p. 137).

A decir de los autores, el método inductivo parte de lo particular, de los datos, de la consecuencias para llegar a la generalización o al principio universal o teoría. Estos dos métodos pedagógicos, mediante el razonamiento lógico permiten orientar, estimular, y dirigir el aprendizaje en los estudiantes.

Método analítico

Otro de los métodos de importancia pedagógica es el método analítico, que requiere el apoyo de la inducción, como se describe a continuación:

El método pedagógico analítico-sintético, parte de los elementos más sencillo, hace posible referirse a la experiencia global del niño, a su vivencia real, y, de aproximación en aproximación, de comparación en comparación, desemboca en el análisis de la realidad para encontrarse con los esquemas, los conceptos, los elementos constitutivos por medio de los cuales los individuos podrán entregarse a la reconstrucción sintética de los real. (Mialaret, 2006, p. 56).

El método analítico consiste en examinar sucesivamente las ideas particulares, en descubrir sus relaciones, en formar de ellas ideas más generales que las primeras, y en llegar de este modo a las más complicadas, que son las que encierran en resumen de la masa de conocimientos que se trata de adquirir. (De Mora, 1832, p. 83).

Como se pueden apreciar los aportes de los autores señalan que el método analítico, es un aproximado específico y minucioso de la inducción porque va de las partes a otras partes es decir de lo particular a atrás particularidades para abordar las generalizaciones o teorías.

Método global

El método global se basa en el descubrimiento de la percepción sincrética del niño: aprehensión global e indiferencia que precede a la percepción y al pensamiento de objetos netamente distintos unos de otros. Es inadecuado tomar como punto de partida nociones perfectamente diferenciadas. El propio niño llevará a cabo esta diferenciación: los juegos sensoriales les permite aislar ciertos datos de su contexto vital. Luego en un segundo tiempo, aprenderá, mediante juegos de asociación y de iniciación intelectual, a efectuar agrupamiento: síntesis que es el testimonio de la idea. El método global, término consagrado ya por el uso, fue denominado por el propio Decroly método analítico - sintético. (Decroly & Monchamp, 2002, p. 19).

Éste método fue estudiado y aplicado especialmente para la enseñanza de la lectura y escritura tomando como base la percepción de la actividad mental, además se utiliza como programa de los centros de interés para el desarrollo motriz, es decir para las actividades físicas y recreativas de los niños en edad pre escolar, es decir que priman las necesidades e intereses de los educandos y sirven para conocer cómo funcionan su cuerpo, este método es muy complejo e implica la ayuda de otros métodos auxiliares y estrategias especiales.

Método pasivo

Cuando los alumnos permanecen pasivos (no se comprometen) ante una experiencia de aprendizaje, se dice que el método es pasivo. Aunque existen ciertos procedimientos tales como el dictados, las lecciones marcadas en el libro de texto, aprender de memoria las preguntas y respuestas y la exposición dogmática, que se consideran propiamente pasivos, cualquier método que no de importancia a la participación del estudiante es pasivo. (Vargas, 1997, p. 143).

Método tradicional y conductista que hace referencia a la improvisación y es exclusivamente teórico no aplicable a la educación física por su característica general de la pasividad de los participantes.

Método sintético

Es un proceso de razonamiento que tiene a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis, es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades. (Ruiz R. , 2006, p.129).

La reconstrucción de un todo implica la utilización de material didáctico especial, no así en la educación física y recreación, los estudiantes pueden repetir el aprendizaje especialmente cuando se trata de juegos reconstruyendo e innovando cuantas veces lo deseen. Este método no se aplica en la asignatura de educación física por falta de material y equipamiento.

Método intuitivo

Es el método del aprendizaje natural o universal que tiene que lugar en la casa durante los primeros años de la vida, parece ser de un orden completamente diferente en relación con el aprendizaje escolar que ahora es necesario en el mundo alfabetizado. (Garder, 2011, p. 18).

Este método facilita el razonamiento concreto, cuando el niño conoce y aprende algo por si solo escoge lo que en realidad le interesa, de igual manera descarta lo que no le gustó o que le causó una experiencia negativa o desagradable, en el contexto escolar sucede lo mismos pero en los ámbitos de aprendizaje y de acuerdo a las actividades que con preferencia quiere desarrollar.

Método asociacionista

El conocimiento se construye a partir de lo que llamamos ideas, se aprende mediante la experiencia, las ideas deben introducirse de alguna manera en la mente de las personas, y la ruta principal hacia la mente es a través de los sentidos en ellos que se pueden distinguir y asociar las cualidades primarias y secundarias: las cualidades primarias son aquellas cualidades como el color que dan lugar directamente a las ideas y, las cualidades secundarias dan lugar a sus ideas solo indirectamente. (Garnham & Oakhill, 1994, p. 20).

En el método asociacionista, también llamado conexionista, el aprendiz relaciona y conecta la experiencia percibida por los sentidos con los nuevos

aprendizajes de forma directa e indirecta, en el caso del aprendizaje de la educación física este método tiene poca utilidad pues las experiencias de los niños muchas veces son limitadas en cuanto a las necesidades escolares.

En conclusión los métodos teóricos no tienen cabida en la enseñanza aprendizaje de la educación física, ya que la actividad que se desarrolla activamente es la motriz integrada con el desarrollo psicológico e intelectual de los niños.

2.4.3.2. Métodos activos

El cambio cualitativo de la educación obedece a varios factores, entre ellos el diseño de un currículo adecuado a la realidad nacional hasta llegar al trabajo del aula donde el maestro es quien planifica y considera la factibilidad de aplicación del método más adecuado, actualmente los métodos activos son los protagonistas del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Los métodos activos son procesos donde el docente adquiere el papel de mediador limitándose casi exclusivamente a guiar al alumno para el descubrimiento creativo y no verbal, es decir que el significado es la relación e incorporación de forma inmediata de la información a su estructura cognitiva a través de analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar, valorar, etc., (Guerrero, 2014, p. 14).

Por su particularidad el proponente asegura que los métodos activos permiten el descubrimiento del conocimiento mediante la investigación, experimentación y comprobación. En el contexto se están aplicando los métodos activos pero requieren de algunos equipamientos y recursos didácticos para lograr estos objetivos, que no todas las instituciones educativas nacionales tienen para el ejercicio docente y para la manipulación de los educandos.

La enseñanza activa consiste en ofrecer estímulos variados que enlacen con la aplicación directa de lo que se trabaja, teniendo en cuenta que las personas aprenden con la experiencia directa. La comprensión de conceptos y procedimientos, el cambio de actitudes y la adquisición de habilidades se produce fundamentalmente mediante la interiorización de las experiencias vividas. (Pérez M. , 2014, p. 107).

Desde el punto de vista de los métodos activos para el proceso de enseñanza - aprendizaje se pueden mencionar tres de los más utilizados y efectivos: el método del aprendizaje por descubrimiento, el socializante y el basado en problemas:

Método del aprendizaje por descubrimiento

En la pedagogía reformista existen concepciones didácticas que quieren fomentar mediante el aprendizaje por descubrimiento, para (Schaub & Zenke, 2001, p. 14), “son proceso de pensamiento y acción activos, motivados intrínsecamente, autónomos y auto dirigidos por parte del escolar”. El concepto se remonta a J.S. Bruner en los años sesenta, lo planteó en contra del aprendizaje conductista.

Con el método del aprendizaje por descubrimiento, el proceso de enseñanza – aprendizaje ha de avanzar, de la siguiente forma: primero se ofrece al aprendiz una serie de elementos o conceptos simples y se le pregunta por la relación que guardan entre sí, el alumno establece un nuevo concepto o definición que se contrasta con la definición adecuada; en caso de que no sea totalmente correcta, el profesor formula una nueva cuestión a la que responde el alumno. En este proceso de secuencias inductivas de descubrimiento se avanza de lo particular a lo general, siendo el alumno el que debe llegar, con la guía del profesor, al establecimiento de la definición o resolución del problema en forma correcta, por sí mismo. (Castejón & Navas, 2010, p. 88).

De acuerdo a los aportes teóricos de los autores, se considera que el método del aprendizaje por descubrimiento es parte de la inducción para que mediante la dotación de información preliminar el alumno mediante los recursos proporcionados y la orientación del profesor llegue a descubrir una nueva definición o de solución a los problemas de la disciplina que se estudie en el aula.

Método socializante o socializado

Los métodos de enseñanza - aprendizaje facilitan la participación individual y colectiva, el método socializado es uno de los más idóneos para aplicarlos en los dos ámbitos.

En este método el estudiante tiene un papel activo, afirma, (Ortiz A. , 2009, p. 40) “se prepara para vivir en un medio social. Vive experiencias directas. Trabaja en grupo de forma cooperada. Moviliza y facilita la actividad intelectual y natural de estudiantes. Se mueve libremente por el aula, realiza actividades de descubrir conocimiento”

Promueve la socialización del alumno, ayudando a estructurar actitudes de buena convivencia social. Le enseña a trabajar en equipo, combatiendo el exceso de individualismo; enriquece la experiencia del alumno, porque lo pone en contacto con diferentes puntos de vista, tiene gran poder motivador, ya que da margen a la autorrealización dentro del grupo y solicita vivamente la participación activa; favorece la creatividad mediante la estimulación intensa, deriva de la situación interactiva; lo libera de prejuicios y de estereotipos, dado que las opiniones se confrontan y se realizan críticamente; promueven la solidaridad y el entendimiento recíproco combatiendo el egocentrismo y facilitando la empatía; proporciona una excelente ejercitación para la comunicación. (Carrasco & Basterretche, 2004, p. 73).

Corroborando con los postulados de los autores el método socializado compromete la acción exclusiva del estudiante con la guía del maestro, para desarrollar destrezas y habilidades de forma individual y colectivas mediante el trabajo en equipo, este método se considera apropiado para el proceso de aprendizaje de la Educación Física en estudiantes escolares, no es un método exclusivo para esta disciplina, se lo puede aplicar y se lo hace en otras asignaturas, según los requerimientos del tema y de los objetivos de la misma.

Método del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

La nueva escuela requiere de innovación metodológica, los estudios en el contexto de la educación hacen que la participación del estudiante en las actividades sea de carácter individual y grupal de forma activa en torno a los conocimientos que necesita para desarrollarse el estudiante de forma integral.

A diferencia de los procesos de aprendizaje expositivos, el Aprendizaje Basado en Problemas arranca con la presentación de un problema para el que los alumnos tienen que encontrar respuesta. Este inicio moviliza el proceso hacia la identificación de las necesidades de aprendizaje que suscita la búsqueda de una respuesta adecuada. El acceso a la información necesaria y la vuelta al problema cierran el proceso, un proceso que se desarrolla en grupo,

de forma autónoma y con la guía del profesor en la búsqueda, comprensión e integración de los conceptos básicos de la asignatura. (Del Valle & Escribano, 2008, p. 24).

El aprendizaje o la enseñanza basada en la solución de problemas se caracteriza por: a) ser un aprendizaje centrado en el estudiante, b) ocurrir en pequeños grupos, c) que un tutor esté presente como facilitador o guía del proceso, d) que los problemas presentados se empleen como instrumento para lograr el conocimiento y las habilidades requeridas, y e) se adquiere nueva información a través de un aprendizaje auto dirigido por el propio alumno. (Castejón Costa, 2014, p. 255).

En palabras de los autores, el método basado en problemas se basa como su nombre lo indica en la presentación de problemas en el contexto escolar de acuerdo al nivel en el que se encuentra el estudiante y a la asignatura, éste método permite desarrollar en el estudiante el trabajo colaborativo y también el autónomo, fomenta el trabajo en equipo, se centra en el estudiante con la orientación del maestro.

Al ABP, se considera como una metodología apropiada para el desarrollo de las ciencias exactas, por mencionar matemática, física, entre otras, pero no es menos cierto que con la capacidad innovadora del maestro se puede adaptar para el proceso de aprendizaje en otras disciplinas o asignaturas.

Otros métodos activos que coadyuvan al proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación infantil son los de participación colectiva, mismos que aportan para el logro de los objetivos educativos y la formación integral de los estudiantes en las diferentes asignaturas escolares. Así se pueden mencionar los siguientes:

Método de activo – participativo

En este método los roles son muy específicos: “el docente es partícipe, planificador y facilitador del aprendizaje; la figura del alumno es autónoma, participativa, activa, grupal y comprometido en el proceso, se centra en aprender a aprender, rechaza la práctica tradicional” (López F. , 2007, p. 52).

Como menciona López el método activo – participativo rechaza todo lo que hace referencia a la enseñanza - aprendizaje de forma pasiva y tradicional, pues los roles del docente y del discente son estrictamente de participación activa.

Método de la enseñanza recíproca

La tutoría entre iguales puede definirse como un sistema integrado de interacción educativa entre los miembros de una pareja de aprendizaje en el que uno de los componentes enseña al otro a realizar una tarea motriz, a dominar una estrategia, a resolver un problema; uno de ellos es reconocedor de una habilidad que trata de hacer aprender a su compañero. (Puyuelo, Ruiz, & Omeñaca, 2001, p. 35).

Los autores señalan que, en la enseñanza recíproca, la interacción de los estudiantes es la que promueve las tareas y estrategias motrices y la resolución de problemas es muy aplicable en la educación física.

Método de equipos cooperativos

El método de equipos cooperativos es una opción de organización de la clase en la que los alumnos son distribuidos en pequeños grupos a cuyos miembros se les proporciona una tarea motriz motivo de aprendizaje y se les insta a que colaboren ofreciendo feedback a los compañeros y recibiendo de ellos según los parámetros que facilita el maestro. (Omeñaña & Ruiz, 2005, p. 67).

Tiene mucha relación con el método de enseñanza recíproca, ya que motiva la colaboración entre los participantes mediante la retroalimentación de aprendizajes que lo realiza el docente.

Método del movimiento

No es ninguna novedad la constatación de la importancia del movimiento en el desarrollo psicomotor infantil, así como su repercusión en la salud física. A partir de aquí podemos comprender el papel decisivo que tiene el movimiento como estímulo y consolidación del aprendizaje. Por tanto la animación social ofrece evidencia científica a la importancia del ejercicio físico, los juegos y en general las técnicas de animación en la consolidación en los procesos de aprendizaje asociados a la participación. La importancia de

los métodos activos propios para cada edad están relacionados entre sí con el juego, el movimiento y a la educación al aire libre. (Ventosa, 2016, p. 128).

Este método es muy específico y especial para educación física, se centra en el movimiento del cuerpo y la animación social para consolidar el aprendizaje ya sea mediante el ejercicio físico, el juego, los deportes y la recreación en ambientes exclusivos al aire libre o en el campo.

Conocidos y discutidos los métodos activos se concluye, que existen métodos con procesos específicos para ser aplicados en las áreas del conocimiento humano, éstos métodos se utilizan para el proceso de aprendizaje de la matemática, lengua, estudios sociales, entorno natural y para el integrador de conocimiento y complementarios a la formación del estudiante la educación física, tomando en cuenta el conocimiento del cuerpo del alumno y el cuerpo en movimiento.

No todos los métodos se pueden aplicar en todas las áreas, sus variantes hacen especiales e idóneos para determinadas materias en el ambiente educativo, tal es así que el docente debe saber escoger los métodos que sean factibles y coherentes al nivel de estudios y a la edad del estudiante, esto permitirá tener éxito en los resultados de los aprendizajes y en el cambio actitudinal del estudiante.

2.4.3.3. El juego

La educación infantil se ha caracterizado por la adaptación que el niño o niña experimenta de la casa hacia la escuela, para que este proceso se dé con éxito, es importante que el juego sea la actividad predominante en la escuela.

El juego es una de las actividades en la vida de un niño. Mediante el juego el niño aprende a manejar el mundo que lo rodea y adquiere habilidades para interactuar con el ambiente. Con el juego se potencia la imaginación y el desarrollo de todas las capacidades (físicas, intelectuales, afectivas, sociales y morales) infantiles. (Gomis, Sánchez, Delgado, & Mañas, 2013, p. 68).

El juego responde a la necesidad de los niños de mirar, tocar, inventar, expresar, soñar. Supone la principal actividad de la vida infantil y constituye el deseo de vivir y disfrutar de la vida, con actitud de iniciativa y descubrimiento, como impulso y fuente de alegría expresados mediante la

actividad libre y espontánea que supone jugar. El juego adquiere un gran valor psicopedagógico en los niños siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje. Facilita la expresión de sentimientos, la descarga de tensiones y la adquisición de la competencia lingüística, jugando estimula la imaginación, la creatividad y la formación del pensamiento simbólico, posibilitando el desarrollo del ingenio y la inteligencia. (Vásquez, 2011, p. 17).

Como señalan los autores, el juego es la actividad preferida de los niños y niñas y que tiene un valor psicológico en las experiencias de los estudiantes y pedagógico cuando el docente participa de estas actividades con los objetivos de enseñar a aprender. El juego permite desarrollar de forma integral las capacidades físicas, intelectuales, afectivas, morales, comunicativas, creativas para actuar en el medio escolar y social.

Diferencia entre juego y deporte

Actualmente, al igual que la definición de juego, existe infinidad de concepciones de deporte, según el autor que se tome de referencia. 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, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado. (Vásquez, 2011, p. 7).

Importancia del juego en el aprendizaje

En la actualidad los psicólogos y pedagogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano. La idea popular más extendida es, también, que los niños tienen que jugar y dedicar gran parte de su tiempo. El juego se ha reconocido como un proceso universal de los más importantes, mediante el cual el niño aprende acerca del mundo que le rodea, a través de las experiencias sensorio motoras con los objetos, el niño aprende a encajar piezas de la información que le ayudan a la construcción de conceptos. El juego constituye, además, tal y como han destacado algunos psicólogos, al desarrollo cognitivo emocional (Piaget 1962; Vygotsky, 1978). Así pues el juego es un medio de ayuda al incremento de habilidades prácticas, a la solución de problemas, y a la socialización, lo cual permite mayor independencia. (Garrido & Grau, 2001, p. 183).

Juegos psicomotores

El movimiento en los niños y niñas escolares es la característica especial, se movilizan en todos los ambientes de la escuela, dentro del aula, en los espacios libres en los tiempos de recreación y en los de aprendizaje mediante el juego.

El juego motor tiene la misión de dar a conocer el propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve; ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como acercarse al mundo. (Navarro, 2002, p. 189).

Los juegos psicomotores son los que desarrollan capacidades psicomotoras por medio del movimiento y la acción corporal. Los juegos psicomotores ayudan a mejorar las capacidades tónicas, emocionales y físicas, como el tono, la lateralidad, la coordinación, el equilibrio, la orientación y la estructuración espacial, el ajuste emocional, el conocimiento corporal y los sentimientos. (García & Llull, 2009, p. 90).

A decir de Navarro, García y Llull, coinciden que el movimiento es la constante psicomotriz del juego, el mismo que ayuda al desarrollo integral del educando dentro del proceso de formación escolar.

Entre los juegos psicomotrices se pueden mencionar varios que promueven el movimiento del cuerpo, la recreación y la creatividad:

Carreras lúdicas. Las carreras como actividad física, ofrece múltiples posibilidades desde el punto de vista lúdico y creativo a través de variantes experimentadas con éxito, entre ellas por parejas: con tobillos atados, a la pata coja carrera de carretillas; por equipos carrera de ladrillos, de ciempiés, etc.

Relevos lúdicos. En el ámbito de neuroanimación, con el aliciente del sentimiento de integración y estímulo por ejemplo enhebrar agujas y botones, el túnel, carreras de sacos, a cuatro patas, de cangrejo, etc.

Juegos y dinámicas grupales con pelota. Con una simple pelota de goma, de trapo o incluso de papel un grupo de participantes (entre 8 y 20) dispuestos en un círculo de 5 a 8 metros de diámetro, se pueden realizar diversas variantes de pasarle la pelota mientras se pronuncia el nombre del destinatario y la clave elegida para poder pasarla, en este criterio se puede poner nombres de plantas, capitales, ríos, etc. (Ventosa, 2016, p. 137).

Existe interrelación entre los juegos motrices y los cognitivos.

Juegos cognitivos

Los juegos tienen diferentes objetivos, los juegos cognitivos tienen como objetivo primordial, desarrollar las capacidades intelectuales y las funciones del pensamiento lógico.

En la faceta intelectual el niño, jugando, estimula sus capacidades de pensamiento, a partir de la adquisición de nuevas experiencias, que le hacen descubrirse a sí mismo y a los elementos de su entorno, a partir de dar respuesta y solución a problemas de su vida cotidiana, ensayando soluciones que le dan la oportunidad tanto de acertar como de cometer errores. Así se estimulan capacidades y habilidades que le posibilitan el desarrollo el acceso al desarrollo de las funciones intelectuales superiores, como observar, explorar, experimentar, comparar, analizar, aplicar, soluciones de contingencia. (Vélez & Fernández, 2003, p. 227).

Manifiesta (García & Llull, 2009, p. 90) “Son los juegos que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen al pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas. Por ejemplo, los de construcción, de experimentación, de memoria, de expresión lingüística, jeroglíficos, sopas de letras, de preguntas, etc.”

Sin discrepar con los autores los juegos cognitivos permiten el desarrollo de las habilidades del pensamiento abstracto mediante las actividades lúdicas que el alumno realiza para elaborar el conocimiento en base de la observación, experimentación, comparación y análisis para obtener la conclusión o solución al problema.

Juegos sociales

Los niños y niñas tienen comportamientos divergentes en la sociedad escolar, que obedecen a la formación y al entorno familiar, de tal forma que existen niños socialmente diferentes.

Mediante el juego, el niño comienza a acercarse a los demás, los juegos de reglas promueven la cooperación, el respeto y la unión para conseguir un bien común, los juegos dramáticos permiten al niño representar roles de adultos, además se asumen las pautas y hábitos del comportamiento social. (Betancourt & Valadez, 2005, p. 11).

El autor (García & Llull, 2009, p. 90) considera que los juegos sociales “Son todos aquellos que se realizan en grupo, ya sean pequeños o grandes. Consideramos dentro de la topología de juegos sociales los juegos de reglas, de ficción o los juegos cooperativos”

Los autores corroboran en que los juegos sociales permiten a los estudiantes la cooperación entre ellos con el propósito de lograr un objetivo común, muchas veces este objetivo trasciende en ser los ganadores de ciertas actividades lúdicas en clases.

Juegos afectivos - emocionales

En la experiencia escolar se han encontrado con niños egocéntricos, colaborativos, solitarios, amigables y hasta rebeldes y resistentes a participar de las actividades del proceso de enseñanza - aprendizaje.

En referencia a los juegos afectivos – emocionales, se considera la participación en actividades lúdicas de orientación cooperativa, durante el ciclo de 5-8 años proporciona medios para superar el egocentrismo y brinda oportunidades para que los niños comiencen a valorar las relaciones constructivas basadas en la ayuda recíproca y la cooperación, tomando en cuenta que en esta edad se articulan los elementos constitutivos del pensamiento social y moral. (Ruiz & Omeñaca, 2005, p. 61).

Confirman, (García & Llull, 2009, p. 90) que los juegos afectivos - emocionales “Son juegos con una carga de emoción y sentimientos muy importantes, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de roles dramáticos”.

Analizadas las posiciones de los autores, se concluye que los juegos afectivos – emocionales, orientan y fomentan la participación cooperativa de los alumnos con

el propósito de insertar a todos en el proceso de aprendizaje para que valoren la ayuda solidaria y social.

El juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la unidad del juego puede llevar al adulto a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en: facilitar las condiciones que permitan el juego, estar a disposición del niño, no dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndole suyo. El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. (Vásquez, 2011, p. 23).

Considerando que el ser humano por naturaleza es investigador y experimentador de nuevos conocimientos, más aún el niño que desconoce casi la totalidad del exterior y cuando llega al ambiente escolar suceden fenómenos sociales como la separación temporal del hogar, por lo que los maestros y maestras deben suplir la ausencia de los seres queridos hasta el retorno de los niños a sus domicilios. En ese tiempo escolar los docentes tienen la responsabilidad de enseñar, cuidar, brindar afecto y seguridad a los educandos, y lo más importante es que, ese tiempo lo ocupan con el juego y la recreación, momento en los que deben los docentes desarrollar el currículo y varios ámbitos y destrezas para que los educandos se adapten a un nuevo ambiente con diferentes actores y participantes, mismos que cada uno de ellos son un mundo diferente con necesidades propias de la edad y de la infancia.

2.4.3.4. Metodología lúdica

Génesis de la educación lúdica

Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los primitivos por ejemplo, las actividades de danza, la caza, la pesca, la lucha, se consideraban como supervivencia perdiendo muchas veces, el carácter limitado de diversión y placer natural. En los juegos, los niños participaban en

empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era eminentemente coherente toda vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era educación, y la educación representaba supervivencia.

Según, (Nunes de Almeida, 2002, p. 13-22).

Platón (427-348), afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse de los juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo la vigilancia y en jardines infantiles.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios de jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Philippe Aries, investigador de la vida social del niño y de la familia, afirma en relación con los juegos: “los padres comprendieron desde el principio que no era posible ni deseable suprimirlos, ni siquiera hacerlos depender de autorizaciones precaria y vergonzosas. Todo lo contrario, se propusieron asimilarlos e introducirlos oficialmente en sus programas y reglamentos, a partir de entonces como medios de educación tan valiosos como los estudios.

Otros teóricos, precursores de los nuevos métodos activos de educación, subrayaron la importancia del proceso lúdico en la educación de los niños.

Montaigne (1533-1592), aconsejaba el campo de la observación, haciendo que el niño fomentara su curiosidad por todo lo que pudiera ver a su alrededor.

Comenio (1592-1671), resumía su método en tres ideas fundamentales que fueron la base de la nueva didáctica: naturalidad, intuición y auto-actividad. Este método natural, que obedece a las leyes del desarrollo del niño, trae consigo rapidez, facilidad y consistencia en el aprendizaje.

Jean Jacques Rousseau (1712-1778), demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa.

Pestalozzi (1746-1827), gracias a su espíritu de observación del proceso de desarrollo psicológico de los alumnos y del éxito o el fracaso de las técnicas pedagógicas empleadas, abrió un nuevo rumbo a la educación moderna, Según él, la escuela es una verdadera sociedad, en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños, y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

Froebel (1782-1852), establece que la pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora, y despertar por medio de estímulos sus facultades propias para la creación productiva. Con Froebel se fortalecen los métodos lúdicos en la educación. El gran educador hizo de los juegos un arte, un admirable instrumento para promover la educación para niños.

Dewey (1859-1952), para él las distintas formas de ocupación brindan al niño la oportunidad de insertarse en la vida, de hacer natural el ambiente, un

clima en el que él aprenda a vivir correctamente, en lugar de aprender simplemente lecciones. Partiendo de que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño el mejor comportamiento para poder satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales, necesidad de saber, de explorar, de observar, de trabajar, de jugar, en suma de vivir, la educación no tiene otro camino distinto de ordenar sus conocimientos partiendo de las necesidades del niño.

María Montessori (1870-1952), constituye la referencia obligada de toda la reflexión pedagógica sobre la enseñanza pre-elemental. Habiendo descubierto en Froebel la idea de los juegos educativos, ella exalta la necesidad de tales juegos para la educación de cada uno de los sentidos. Los juegos sensoriales están estrechamente ligados a su nombre.

Jean Piaget (1896-1980), para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en el niño, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. Para Piaget los juegos se vuelven más significativos en la medida en que el niño se va desarrollando. Los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, con el fin de que, por el juego, ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que, sin ellos, seguirán siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil.

Claparede y Dewey, Walon y Piaget, está bastante claro que la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello, indispensable en la práctica educativa.

Cada día que pasa, la educación lúdica va ganando nuevas connotaciones y a poco andar seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo, estimulación, técnica, hacia un sentido más político, transformador y liberador.

La educación lúdica cobra su verdadera forma con el enfoque presentado por Celestine Freinet, al definir el “trabajo- juego” dentro de un enfoque político-liberador expuesto por Paulo Freire.

Celestine Freinet (1896-1966), para él, el niño debe consagrarse con tanto interés y afición al trabajo como si se tratara de in juego (satisfacción y placer, pero nunca el juego en sí. El que vendría a desalojar al trabajo, simplemente por el hecho de jugar. Arremete contra la pedagogía de los juegos que llevan al niño a jugar de acuerdo con una estrategia concebida por el adulto (de fuera hacia adentro). Arremete contra la práctica pedagógica que sustituye todas las clases de actividades serias (trabajo por los juegos, con la intención de satisfacer únicamente las necesidades de placer y alegría de los niños (modismo)

En síntesis, considerando toda la evolución de los juegos, se puede decir que la educación lúdica integra su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta. Sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica,

creativa de los alumnos. Estos convierten el acto de educar en un compromiso consciente, intencional y transformador de la sociedad a través del juego.

La lúdica como instrumento metodológico

En primer lugar la metodología lúdica o del juego es un método didáctico centrado en los juegos y la recreación.

Los métodos didácticos son aquellos sistemas o caminos para desarrollar las sesiones de formación, consiguiendo los objetivos de aprendizaje. Dicho de otra forma, son las vías por las que se guía al alumno hacia el conocimiento de los contenidos y de las actividades que forman el aprendizaje. (Pérez M. , 2014, p. 105).

Hablar de metodología lúdica es la relación que existe entre el juego y la educación, por una parte el juego es un conjunto multidisciplinario de actividades que permite el desarrollo en el niño la psicomotricidad, en los pertinente a la educación el juego como actividad de aprendizaje potencia de forma integral el desarrollo físico intelectual y socio afectivo del alumno.

El modelo lúdico es un método de intervención educativa basada en el juego, considerado como una conducta propia de la infancia en general y del aprendizaje en la infancia en particular. Básicamente consiste en poner actividades didácticas de un módulo lúdico. Enseñar de este modo requiere más esfuerzo, dinamismo y energía. (Delgado, 2011, p. 38).

La utilización de actividades lúdicas ha sido repetidamente justificada como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la infancia, por varias razones: porque así lo han defendido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizaje; y porque las actividades planteadas por este tipo de proyectos son las interesantes y motivadoras para los niños y niñas. (García & Llull, 2009, p. 78).

Tanto Delgado como García y Llull, coinciden en que la metodología lúdica están basadas en el juego para lograr aprendizajes mediante el esfuerzo, dinamismo, energía que comparten los maestros, maestras y educandos. La lúdica es una

experiencia muy apetecida por los niños y niñas por ser motivadora e interesante para sus expectativas de aprendizaje.

La metodología lúdica se aplica en el sistema escolar, con juegos tradicionales, para estimular el desarrollo físico y la ubicación espacial, es importante que en el currículo de Educación Física se integre esta metodología con nuevas alternativas lúdicas que fomenten el desarrollo integral del alumno en los primeros años de vida escolar.

La metodología lúdica en el proceso de formación

La implementación de la metodología lúdica de la acción educativa, favorece el desarrollo integral del alumno, factibiliza el reconocimiento de la escuela como un “espacio social” donde puede interactuar con sus compañeros, amigos y profesores, tanto cognitiva como socio-afectivamente, reflejando identidad, seguridad y capacidad de amistad; coordinando acciones para jugar, trabajar; crear reglas de comportamiento y acatar normas, acordes con el desarrollo del pensamiento. Logrará el desarrollo de la personalidad, desarrollo intelectual, desarrollo físico y psicomotor, desarrollo socio-afectivo. (Ayarza & Gaona, 2007, p. 157).

Importancia de la metodología lúdica

Se puede concretar que la importancia de la del juego como metodología de enseñanza - aprendizaje se centra en los siguientes elementos:

Estimula la incorporación al grupo: el deseo de jugar lleva al niño y al adulto a acercarse a otras personas y a formar partes de grupos en los que comparte sus aspiraciones, deseos y necesidades lúdicas.

Estimula la cooperación: la mayor parte de los juegos necesitan del trabajo conjunto para que la práctica el mismo resulte satisfactoria o para conseguir con mayor facilidad los objetivos del propio juego.

Contribuye a la comprensión y acatamiento de las normas sociales: la mayor parte de los juegos tienen una serie de reglas que el participante debe aceptar y cumplir. A través de estas prácticas las personas pueden aprender a utilizar, a cambiar y cumplir normas sociales de su vida en grupo, ya que muchos de los juegos más practicados representan o se asemejan al comportamiento y actitudes de las personas en situaciones de la vida cotidiana. (Pérez, Vélez, & Fernández, 2003, p. 173).

Planificación de las actividades lúdica

La planificación de actividades lúdicas tiene dos vertientes principales, una de carácter organizativa y otra de carácter educativo:

La primera gestiona los aspectos de administración, provisión de recurso humanos y materiales, localización espacio-temporal de las actividades, reglamentos, etc.

La segunda diseña criterios pedagógicos, los objetivos didácticos, los contenidos, los métodos de enseñanza - aprendizaje.

Al finalizar la puesta en práctica de las actividades, tendremos que evaluar las dos vertientes de planificación: por un lado, que la organización haya sido suficientemente eficaz como para permitir un desarrollo coherente y óptimo de la labor educativa; por otro, que se hayan logrado los objetivos didácticos planteados y que los métodos hayan sido los adecuados. (García & Llull, 2009, p. 84).

Rol del maestro/a en la metodología lúdica

Desde la perspectiva docente, la línea de trabajo a seguir en el plano motivacional, al utilizar la actividad lúdica como medio de enseñanza – aprendizaje de la educación física, se resume en los siguientes puntos:

- a) Conocer y respetar, como punto de partida, los motivos de los alumnos; utilizar metas e intereses ya existentes, pero no estar limitados por ellos.
- b) Reforzar de forma intrínseca puede proporcionar efectos positivos: prestar atención a un alumno ante un esfuerzo por progresar en su competencia motriz o aprobar verbalmente una conducta pro social en el juego.
- c) Orientar toda la actuación hacia la motivación intrínseca, fomentando la participación en el juego por lo que éste tiene de gratificante.
- d) Potenciar los vínculos entre el alumno y la actividad lúdica, despertar la curiosidad, el deseo de participación y de mejorar sus propias capacidades a través del juego.
- e) Proporcionar juegos que sean acordes con las capacidades motrices de los alumnos y que planteen situaciones, problemas que fomenten el que cada uno se muestre progresivamente más competente ayudará en la línea de conseguir una mayor motivación intrínseca.

- f) Colaborar con los alumnos en la búsqueda a través del juego de objetivos realistas, evaluar el progreso de dichos objetivos y proporcionar información a lo largo del proceso puede también fomentar el deseo de participar y de aprendizaje.
- g) Envolver el juego en un entorno de alegría y de competencia en el que se busque más la diversión. (Omenaca & Ruiz, 2005, p. 26).

Ventajas de la metodología lúdica

- a) Conocimiento de profundo del niño,
- b) Favorece e interacción social y la cooperación,
- c) Conocimiento de las estructuras y relaciones con el grupo,
- d) Perfecto ajuste con la edad e intereses del niño.
- e) Rico vivero de juegos dirigidos,
- f) Permite el intercambio de información de manera práctica, vivencial, activa y dinámica,
- g) Desarrolla habilidades y capacidades escondidas en el alumno,
- h) Se incrementa el interés de los niños y su motivación por otros conocimientos,
- i) Aprende a respetar y cumplir con las reglas de los juegos y normas de comportamiento que las aplica en la vida diaria. (Méndez A. , 2003, p. 22).

Desventajas de la metodología lúdica

- a) Falta perseverancia en la aplicación de actividades lúdicas,
- b) Organización deficiente de las actividades lúdicas,
- c) En los niños falta de compañerismo,
- d) Ilimitada autonomía y libertad de acción en el niño,
- e) Evaluación muy compleja.
- f) Costo de materiales y recursos didáctico-lúdicos. (Mazón, Sánchez, Santamarta, & Uriel, 2005, p. 37).

En conclusión al metodología lúdica permite el desarrollo cognitivo, motriz, social de los niños y niñas facilitando de una u otra manera el desarrollo integral de los alumnos. Es importante recalcar que las actividades lúdicas se deben enmarcar en coherencia con las necesidades de los alumnos, a su edad y en entornos especiales de presencia al aire libre en el caso de la educación física, no obstante la necesidad de un ambiente cerrado para clases especiales que requieren de equipamiento e instrumentos.

2.4.4. Variable Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje

Para el proceso de enseñanza – aprendizaje se requiere ineludiblemente del aporte de la didáctica general y especial, es importante conocer las definiciones clásicas de didáctica y su origen etimológico.

2.4.4.1. Didáctica

Afirman los autores, (Rodríguez, y otros, 2012, p. 80) “La palabra didáctica procede del griego *didackein* que significa enseñar. En su sentido clásico es la ciencia y el arte de la enseñanza, de los métodos de instrucción”

La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable. (Nérici, 1973, p. 26).

Según, (Matos, 1974, p. 18) “La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y de orientar eficazmente a sus alumnos y alumnas en el aprendizaje”

La didáctica como señalan Nérici y Matos tienen la finalidad de orientar, dirigir y lograr aprendizajes mediante métodos y técnicas eficientes y responsables para incentivar a los educandos. En todos los ambientes educativos la didáctica prima con sus diferentes componentes con el propósito de que los contenidos, las destrezas y las habilidades se desarrollen en los niños, niñas dependiendo de la asignatura que se imparta.

La didáctica se clasifica en general y especial como se explica en los siguientes párrafos, para diferenciar en el contexto educativo.

Didáctica general

La práctica pedagógica en el proceso de enseñanza - aprendizaje requiere de métodos, estrategias didácticas, técnicas y la utilización de recursos adecuados para lograr aprendizajes, estos procedimientos lo permite la didáctica general y especial.

La didáctica general está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza del contenido de cualquier disciplina. Se entiende por contenido los conceptos, hechos, fenómenos, principios, procedimientos, actitudes, valores, normas. Procura ver la enseñanza como un todo, a fin de indicar procedimientos generales aplicables a cualquier asignatura, desde luego coherente con los aspectos reales de la enseñanza y con los objetivos que el educar debe concretar para el aprendizaje y desarrollo del educando. (Picado, 2006, p. 105).

La didáctica general a decir de (Escribano, 2004, p. 20), “es aprender a enseñar, aprender el uso de modelos, técnicas y estrategias de enseñanza desde sus bases y fundamentos para llegar a enseñar de manera eficiente, reflexiva y crítica”

Estudia los principios y normas generales de instrucción de enseñanza y aprendizaje, sin especificación de materia y de estudio. Tiene a la vista la totalidad de la actividad educativa; estudia los principios, métodos, procedimientos y técnicas aplicables en toda acción educadora sistémica. (Días Alcaraz, 2002, p. 43)

A decir de los autores, la didáctica general son los procesos aplicados a cualquier asignatura o materia con el propósito de lograr un nuevo conocimiento, mediante la aplicación de métodos, técnicas y estrategias que desarrollen la capacidad crítica y reflexiva de los alumnos y el cumplimiento de ciertos objetivos de la educación escolar. La didáctica desde el punto de vista general cumple con la función de guiar de forma secuencial y ordenada el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro y fuera del aula, el mismo que se inicia con la motivación inicial, los conocimientos previos, el procedimiento o proceso de aprendizaje propiamente dicho y culmina con la evaluación, todo este proceso merece la participación del alumno y la dirección del maestro.

Didáctica especial

Pariendo desde la didáctica general, que se puede aplicar a cualquier asignatura, existen materias o disciplinas que requiere de la ayuda de la didáctica especial o específica como la enseñanza y aprendizaje de la Educación Física, educación Musical, Lengua Extranjera, matemática, entre otras.

La didáctica especial, por su parte, está destinada a considerar las técnicas y estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos de cada asignatura: estudia y explica los principios de la didáctica general al campo de estudio de cada asignatura, con la particularidad de que las técnicas o estrategias para la enseñanza de una asignatura, son muy diferentes a las técnicas de una disciplina distinta. (Picado, 2006, p. 106).

La didáctica especial, considera los principios y normas especiales de instrucción, enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con ciertas circunstancias y condiciones. Es decir, se refiere a los diversos campos de la instrucción: considera los principios, métodos, procedimientos y técnicas que son aplicables a un determinado tipo de contenido, materia o disciplina de aprendizaje. (Días Alcaraz, 2002, p. 43).

En suma, (Escribano, 2004, p. 30) “la didáctica general se ocupa de los principios, modelos, diseños, técnicas, procedimientos generalizables a situaciones o contextos diferentes, mientras que la didáctica especial se orienta a las diferentes materias o contenidos curriculares”

Los autores Picado, Díaz y Escribano, coinciden en que la didáctica especial es la que utiliza con particularidad determinados métodos, técnicas y estrategias considerando las características particulares de la asignatura y los contenidos y aprendizajes que se pretende lograr.

Comunicación didáctica

Cualquier sistema de comunicación como el acto didáctico incluye los siguientes componentes:

- a. El transmisor o fuente de información. Actúa como selector de mensajes entre todos los posibles y determina la forma en la que desea codificar el mensaje.
- b. El mensaje. Es el contenido o el producto resultante de la labor de codificación que ha realizado la fuente o emisor (expresiones orales, expresiones escritas, gestuales, etc.). Existen por lo menos tres factores a considerar: el código, elementos y estructura.
- c. El canal. Permite poner en contacto la fuente con el destino, el emisor con el receptor, propiciando así la comunicación. En este punto es importante hablar de los medios, en tanto en cuanto son los “mediatizadores” y “posibilitadores” de la comunicación. Los medios a emplear en el desarrollo de la actividad didáctica afectan a la eficacia de la comunicación.
- d. El receptor. Es el destinatario de los mensajes de la fuente o emisor. El emisor debe transmitir los contenidos de los mensajes en función de las características del receptor si quiere que su comunicación sea eficaz. (Tejada, y otros, 2011, p. 247).

Didáctica de la Educación Física

Tomando en cuenta que la Educación Física es una asignatura que contribuye al desarrollo integral del alumno, ya que, sus principios y fundamentos especiales son el cuerpo y el movimiento debe ser asistida por la didáctica especial, en la misma que se utilizan recursos, instrumentos, equipamiento e infraestructura o ambientes de aprendizaje también especiales.

El campo de estudio de la didáctica de la Educación Física está constituido el conjunto de elementos que conforman el proceso de enseñanza - aprendizaje, así como los contextos en los que el mismo se da referencia a las conductas motrices de relevancia educativa; da respuesta a la singularidad de sus contenidos en orden al proceso de enseñanza - aprendizaje, de ahí que constituya una didáctica específica cuyo eje central es el cuerpo y el movimiento como medio educativo. (Contreras,1998, p. 40).

La didáctica de Educación Física promueve y facilita que cada alumno y alumna llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades y a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, ayuda a adquirir los conocimientos, destrezas y hábitos que le permitan mejorar las condiciones de vida y salud. Contribuye al logro de los diversos fines educativos en la Educación Primaria: socialización, autonomía, aprendizajes básicos, así como la mejora de las posibilidades expresivas, cognitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento. (Mazón, Sánchez, Santamarta, & Uriel, 2005, p. 10).

La didáctica de la educación Física es una disciplina vivencial, el cuerpo y el movimiento son los ejes básicos en los que se centra su acción educativa. Se trata por un lado, de mejorar el comportamiento motor del alumnado y con

ello la consolidación de hábitos saludables, y, por otro, de la educación a través del cuerpo y el movimiento para adquirir competencias de carácter afectivo y de relación necesarias para la vida en sociedad. (González, y otros, 2010, p. 5).

De acuerdo con los autores citados, la didáctica de la Educación Física permite en primer lugar, que el alumno conozca y domine su cuerpo a través del movimiento; segundo, posibilita el desarrollo de las capacidades expresivas, comunicativas, lúdicas y cognitivas y tercero consolida los hábitos de salud, el carácter colaborativo y afectivo y, mejora las relaciones para vivir en sociedad, todo estos para conseguir los objetivos de aprendizaje y los fines de la educación.

La Educación Física en la fase intuitiva

En la fase intuitiva de los 4 a los 6,7 años se desarrolla bajo las formas de ejercicios psicomotores y simbolismo, el niño transforma las múltiples necesidades de su “yo. Los juegos comienzan entonces a volverse absolutamente serios y a tener un sentido funcional y utilitario.

Los juegos didácticos que más les gustan a los niños son aquellos en los que su cuerpo está en movimiento; se siente muy contento al poder moverse, siendo este movimiento de su cuerpo el que hace su crecimiento físico sea natural y saludable, igualmente, el correr, halar, trepar, nadar, lanzar son juegos que estimulan el desarrollo de los músculos tensos. Dice Piaget, es importante recordar que todos los juegos en que los niños forman parte, que inventan o por los que muestran interés en esta fase constituyen verdaderos estímulos que enriquecen los esquemas perceptivos (visuales, auditivos y cinestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis, causa, efecto), funciones éstas que, combinadas con las estimulaciones psicomotoras (coordinación precisa) definen algunos aspectos básicos del aprestamiento que brinda las condiciones para el dominio de la lectura y escritura. (Nunes de Almeida, 2002, p. 38).

En la fase intuitiva prima el desarrollo de la motricidad gruesa y parte de la motricidad fina, en el caso de la educación física se centra en el desarrollo de las habilidades de las funciones psicomotrices gruesas y en parte con la motricidad fina.

Cuando el cuerpo está en movimiento orientado por una actividad didáctica y lúdica se ejercitan los músculos y el movimiento del cuerpo parte esencial para potenciar la motricidad gruesa.

Los juegos en la fase intuitiva juegan un papel muy importante para el desarrollo integral del niño tanto a nivel cognoscitivo como físico, la educación física tomará su parte de desarrollo físico y del movimiento sin descuidar su aporte al desarrollo intelectual de los niños que se encuentran en la edad de los cuatro a siete años de edad escolar, por eso es que los juegos deben ser correctamente seleccionados en coherencia a la edad de los educandos, la provisión de materiales y a las condiciones físicas e intelectuales de los educandos, teniendo muy en cuenta los casos de estudiantes con necesidades especiales.

2.4.4.2. Estilos de enseñanza

La enseñanza y la transmisión de conocimientos de generación se lo ha realizado desde tiempos remotos, en el ámbito educativo la enseñanza se la considerado como un proceso empírico, instructivo o de recepción de conocimientos.

La enseñanza es un estímulo externo emisor de mensajes cuya finalidad consiste en la adquisición o modificación de conductas (cognoscitivas, afectivas, psicomotrices...) en el alumno es decir producir aprendizaje. El receptor (alumno) puede o no mandar nuevas informaciones (retroalimentación) al emisor, en función de los mensajes recibidos. Si no los manda, estamos ante una enseñanza o comunicación de corte tradicional. (Carrasco, 2004, p. 37).

A la enseñanza se la ha considerado como un tipo de educación tradicional de nivel instructivo que corresponde a la vieja escuela donde sólo se estimula como lo señala Abreu, para el desarrollo individual y grupal, pero la característica esencial de la enseñanza es propia del maestros como ejecutor del conocimiento y el estudiante es un receptor de conocimientos.

En la educación se distinguen dos momentos a través del tiempo conocidos como la enseñanza tradicional y contemporánea, mismos que en su evolución se pueden resumir en los siguientes términos:

Estilos de enseñanza tradicional de la Educación Física

Mando directo.- en el cual el profesor toma todas las decisiones y el control total, incluso el ritmo de ejecución. El profesor explica y demuestra y el alumno solo ejecuta. La distribución de los alumnos según este modelo es rígida y son claros ejemplos: las filas, columnas, círculos, etc. (Contreras, 1998, p. 23).

Mando directo modificado.- consiste en que el profesor propone una actividad, dice que y como hay que realizarla, lo que resulta para ellos mucho más motivante que si fueran totalmente sumisos a unos ejercicios expuestos sin posibilidad de variedad, modificación o la propia creatividad del alumnado, es una evolución del mando directo que se caracteriza en que el papel del alumno/a es responder a los estímulos que les da el profesor, que es quien organiza toda la actividad. (Varela, y otros, 2011, p. 25).

Asignación de tareas.- La diferencia fundamental con el mando directo y su modificación, es que el alumno asume parte de las decisiones interactivas referentes a la posición y organización de los mismos y al ritmo de ejecución. Supone un paso más hacia la autonomía e individualización del alumno, aunque las tareas son las mismas por lo que no existe individualización por niveles o intereses. (Delgado M. , 1991, p. 39).

Corroboran los autores Conteras, Varela y Delgado que, en enseñanza tradicional de la Educación Física, existían tres estilos particulares para enseñar Educación Física: cuando el maestro es el ejecutor de las actividades y toma el control total de la clase se llama mando directo; el docente propone actividades, ejercicios para que los alumnos lo realicen sin posibilidad de modificación se llama estilo de mando directo modificado y similar a los dos anteriores el maestro propone la tarea o los ejercicios, pero el estudiante asume la responsabilidad de realizarlo de acuerdo a su organización y ritmo, estos estilos, aunque es muy doloroso aceptar todavía están en vigencia y se los aplica cotidianamente en las clases de Educación Física.

Estilos de enseñanza contemporánea de la Educación Física

A diferencia de los estilos de aprendizaje tradicional, la evolución y procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física propone estilos participativos e individualizados.

Estilos participativos:

Enseñanza recíproca.- la peculiaridad de este estilo se localiza en el proceso evaluador. El profesor traspasa la decisión del feedback (realimentación) al alumno, este último deberá aprender a usar el feedback, de manera que le sea útil a sus compañeros. La esencia de este estilo consiste en que los alumnos se organicen por parejas o tríos para realizar la tarea encomendada por el profesor, y son ellos mismos los que corrigen los defectos. Tanto el profesor como los alumnos deben aprender su rol. El profesor acepta una nueva realidad donde él ya no es la única fuente de información, evaluación y feedback y los alumnos adquieren la responsabilidad de la información sobre el proceso y los resultados a sus compañeros. (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 197).

Enseñanza en pequeños grupos.- con este estilo se precisa que cada miembro del grupo ostente un papel: uno es el ejecutante, otro u otros los observadores, y un tercero actúa como recopilador de observaciones. El primero realiza la tarea, los segundos observan los detalles de la ejecución y el tercero registra los aspectos cualitativos y cuantitativos de las observaciones. (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 197).

Microenseñanza.- consiste en organizar a los alumnos en dos grupos. Un grupo reducido de 5 o 6 alumnos es el núcleo central a los que el profesor transmite la información objeto de aprendizaje, así como otros elementos organizativos: distribución, errores, refuerzo, etc., para que éstos actúen como profesores del resto del grupo. El profesor se relaciona con los alumnos mencionados y ellos con el resto de la clase. (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 198).

Estilos individualizados:

Individualización de grupos.- se basan fundamentalmente en los alumnos: capacidades, intereses, etc. El protagonista es el alumnado. Las palabras claves: individualización y alumno. Sus indicadores se muestran ya que el profesor permite la realización de las tareas de enseñanza en varios niveles o da la opción de elegir entre diversas actividades. La enseñanza es diversificada y el conocimiento de los resultados es fundamental de tipo individual específico y no específico. El alumno, por tanto, adopta algunas decisiones respecto a su ritmo de ejecución o respecto a las tareas a realizar. (Sicilia & Delgado, 2002, p. 31).

Trabajo en grupos.- con este estilo se introduce una concepción diferente del diseño de tareas: los niveles de ejecución de cada una de ellas, esto supone una nueva responsabilidad para el alumno, La única condición que debe tener la tarea es que se pueda establecer distintos niveles; se agrupa al alumnado según los niveles de aptitud, a cuyo fin se efectúa una evaluación inicial que determine dichos niveles. Supone una mayor interacción entre los componentes del mismo grupo de nivel y disminuye entre los individuos de distinto grupo. (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 198).

Programas individuales.- luego que el alumno ha ofrecido el feedback al compañero (enseñanza recíproca); el paso siguiente consiste en utilizar los mismos criterios para auto proporcionarse el feedback. Podemos observar que hay una evolución en cuanto a la toma de decisiones desde el estilo de la enseñanza basada en la tarea al estilo de autoevaluación. Con este estilo se pretende desarrollar la conciencia en el alumno de la propia ejecución, es decir fomentar la conciencia kinestésica; esto puede conseguirse prestando atención a la propia observación. (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 195).

Enseñanza modular.- reúne todas las características del trabajo por grupos. “Se diferencia en que el alumno puede elegir entre las diferentes actividades según sus intereses” (Ruiz, Perelló, Caus, & Ruiz, 2003, p. 198).

Enseñanza programada.- se ha considerado como procedimiento didáctico como la manera de desarrollar un determinado método instructivo desde una perspectiva predominante lógica. Se menciona la clasificación de procedimientos inductivos como la observación, experimentación y abstracción; deductivos como la aplicación, comprobación y demostración; procedimientos analíticos como la división y clasificación; y sintéticos como la conclusión, definición y resumen. (Sicilia & Delgado, 2002, p. 21).

Trabajo interdisciplinar.- la elaboración de carteles que, en algunos casos, pueden ser realizados en otras clases y posteriormente ubicados en el gimnasio o instalación deportiva; la elaboración de mapas conceptuales; el trabajo interdisciplinar con otras materias a través de unidades didácticas integradas, dichos recursos didácticos pueden facilitar la identificación y la comprensión de las relaciones que se establecen en dichos contenidos con referencia al cuerpo, a las manifestaciones culturales del movimiento y a los efectos de la actividad física sobre el organismo. (Hernández & Velazque, 2007, p. 204).

Los juegos de roles.- exige que el niño se adapte a diferentes personajes, al tema elegido o a las necesidades de la situación, así como a las normas de cooperación. Es un juego de descentración... los niños tienen que ponerse de acuerdo entre ellos, cooperar para que se desarrolle la actividad lúdica, negociar reglas comunes que sean aceptadas por todos, etc. Expresando sus opiniones y escuchando las de los demás, los niños coordinan otras ideas con las suyas y desarrollan la inteligencia. El juego simbólico es un medio eficaz para la evolución del lenguaje y la ampliación de la competencia lingüística,

es importante para el desarrollo afectivo y motriz. (Ruiz de Velasco & Abad, 2011, p. 108).

Descubrimiento guiado.- dentro de este estilo de enseñanza, al educador le interesa que el alumno llegue a descubrir, a través del razonamiento, una situación concreta u objetiva que se ha marcado previamente. Para ello, deberá plantear una serie de cuestiones que demande una resolución encaminada a resolver una situación particular. Incentivará en el alumno el descubrimiento de ciertos aspectos que le lleven a la conclusión final u objetivo de aprendizaje. Para ello, será necesario que se encadene una serie de preguntas cuyas respuestas apunten decididamente hacia las soluciones. La toma de decisiones en lo referente a la preparación de la sesión de clase en el descubrimiento guiado va a ser un elemento fundamental del cual dependerá el éxito o fracaso de nuestra intención. (Moreno, 2001, p. 49).

Resolución de problemas.- el uso de la resolución de problemas va unido a un proceso de planificación del maestro basado, especialmente en el conocimiento de sus alumnos; el problema planteado debe reunir tres condiciones básicas: un carácter fundamentalmente motor, la demanda de la actividad cognitiva de los alumnos y la existencia de múltiples soluciones. Un problema a resolver se reúne fuerzas y dimensiones increíbles para producir una solución. La participación del grupo es la única condición que lleva al ámbito social, emocional y cognitivo a interactuar con gran intensidad y equilibrio, este proceso para conseguir el beneficio de todo el grupo, implica los siguientes componentes: 1) oportunidad de que todos los alumnos puedan sugerir soluciones; 2) oportunidad de probar la solución de cualquiera de ellos, 3) la negociación y modificación de soluciones, 4) el refuerzo del grupo con respecto a la solución válida; 5) la tolerancia del grupo y 6) un clima de inclusión. (Puyuelo, Ruiz, & Omeñaca, Explorar, 2001, p. 41).

Estilo creativo.- el docente centra todas sus estrategias de intervención en la organización de los espacios y los materiales, construyendo ambientes de aprendizaje. Los niños y niñas pueden organizarse y jugar libremente sin la intervención del adulto, se observa la felicidad que desprenden, el índice de actividad que desarrollan, la facilidad con que se integran niñas y niños y sobre todo, cuando los alumnos empiezan a crear su propio ambiente de aprendizaje con los recursos que les proporciona el maestro y con los existentes en el entorno, este estilo permite desarrollar el análisis, la reflexión, la criticidad, la toma de decisiones y el autoaprendizaje. (Blández, 2005, p. 16).

En la actualidad, los estilos de enseñanza de la Educación Física, dependen del modelo pedagógico que se proponga, del diseño curricular a desarrollarse y, de las características, necesidades y nivel de los alumnos. En sí la posición y aportes de los autores citados, permiten al docente escoger el tipo de enseñanza que se considere pertinente de acuerdo a lo expresado al inicio del párrafo, cabe recalcar, que es importante tomar en cuenta, que para aplicar cualquier estilo de enseñanza hay que observar los ambientes de aprendizaje, los recursos, los equipos y

herramientas que dispone la institución y los que el maestro con sus alumnos puede construir mediante la creatividad de los participantes en el proceso educativo.

2.4.4.3. Tipos de aprendizaje

A diferencia de la enseñanza, el aprendizaje es la esencia de todo proceso, conocer como aprende el alumno es relevante, cada ser humano aprende de diferente forma más aun en el proceso de aprendizaje de la Educación Física.

El aprendizaje no sólo se refiere a la simple memorización precisa y deliberada de los hechos, sino que es algo más complejo. Hay que tener en cuenta que la mayoría de las definiciones de aprendizaje incluyen términos de cambio y experiencia. Cambio porque implica un cambio en la persona que aprende que puede ser favorable o desfavorable, fortuito o deliberado. Experiencia porque ese cambio debe ser fruto de la experiencia, de la interacción de la persona que aprende con su medio. El aprendizaje por tanto, sería el cambio producido en una persona como resultado de una experiencia. (Pérez de Villar & Torres, 2004, p. 95).

En la ponencia teórica de Pérez y Torres prevalece el proceso de aprendizaje basado en actividades y experiencias para que exista un cambio en la persona en cierta forma tiene relevancia ya que los estudiantes tienen experiencias que asimilan en el contexto de la educación escolar, cambian, modifican e interactúan con las experiencia y conocimientos.

Aprendizaje auditivo

Las personas que exhiben este estilo de aprendizaje prefieren recibir a información en la modalidad sensorial auditiva, escuchando la información que debe ser aprendida. Estos aprendices se sienten más cómodos y aprenden mejor oyendo a las personas. Aprenden oyendo y las memorias auditivas predominan en su sistema de aprender. Su cerebro tiene buenas destrezas lingüísticas, secuenciales y analíticas asociadas en el hemisferio cerebral izquierdo. Se benefician de actividades con sonidos y de voces, grabaciones y música. (Santos, Cárdenas, & Colón, 2016, p. 19).

Aprendizaje visual

El aprendizaje visual es uno de los mejores métodos para enseñar habilidades del pensamiento: las técnicas basadas en el aprendizaje visual (métodos gráficos de enseñar con ideas y de presentar la información) enseña a pensar con claridad, a elaborar, organizar y priorizar la nueva información. Los diagramas visuales revelan modelos, interrelaciones e interdependencias y estimulan también el pensamiento creativo y el pensamiento crítico, entre los instrumentos para el aprendizaje visual están los mapas conceptuales, las simulaciones en ordenador y otros, la visualización, como factor de la inteligencia, incluye la manipulación mental de configuraciones espaciales y se asocia con el pensamiento creativo, crítico y a la solución de problemas conceptuales. (Villegas, 2012, p. 86).

Aprendizaje kinestésico

Los alumnos y alumnas kinestésicos/as aprenden preferentemente al interactuar físicamente con el material educativo. Para aprender necesitan asociar los contenidos con movimientos o sensaciones corporales. Sus aprendizajes son más lentos, y se desempeñan mejor en tareas de tiempo limitado y con descanso frecuentes. Las actividades físicas, el dibujo y la pintura, los experimentos de laboratorio, los juegos de rol, mejoran su aprendizaje. Pueden recordar mejor lo que hacen en lugar de lo que ven y escuchan. (Navarro M. , 2008, p. 20).

A decir de los expertos, los alumnos aprenden y asimilan los nuevos conocimientos de diversas formas, en resumen se puede decir que el niño o niña, el joven y el ser humano en general aprende escuchando, viendo, moviéndose y participando activamente de las actividades de aprendizaje dentro y fuera del aula y en la vida diaria.

Aprendizaje por descubrimiento

En foque educativo que aprovecha la curiosidad natural del niño y lo impulsa a explorar el ambiente. El niño aprende por su experiencia y experimentación personal, y se aduce que esto vuelve más vividos sus recuerdos y contribuye a la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones. El método alcanzó especial difusión en la enseñanza primaria y se relaciona con los pedagogos liberales como: Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Dewey y Montessori. Viene en su apoyo la teoría de Piaget, que desataca la importancia de los efectos de la experiencia informal en el curso de la niñez.

Las limitaciones del método proceden de la falta de tiempo suficiente para que el niño aprenda mediante el descubrimiento. (Harré & Lamb, 1990, p. 37).

Como mencionan los autores éste tipo de aprendizaje es el que más le conviene al niño pues la curiosidad propia de los infantes les lleva a descubrir el mundo externo, pero también tiene su dificultad que en el ambiente escolar tiene muy poco tiempo para descubrir los nuevos conocimientos.

Aprendizaje significativo

Conocido los diferentes estilos de aprendizaje que cada ser humano lo tiene de forma innata y lo aprovecha de mejor manera de acuerdo a sus características individuales, cuando se habla del proceso de enseñanza - aprendizaje hay que pensar en que los nuevos conocimientos se queden en los alumnos de forma permanente y sean significativos para su aplicación en la vida del ser humano.

Según Ausubel, creador de la teoría del aprendizaje significativo, es el proceso por el que se relaciona la nueva información con aspectos ya existentes en la estructura cognoscitiva del sujeto. Esta relación debe ser intencional y relevante para el nuevo aprendizaje. De este modo se construyen aprendizajes significativos, enlazando el caudal de conceptos, procedimientos y actitudes que el alumno posee con los que pretende adquirir y desarrollar. A través del aprendizaje significativo se posibilita que los alumnos realicen, a su vez aprendizajes significativos por sí solos, es decir, “aprender a aprender”. (Álvarez & Jurado , 2011, p. 31).

Afirman, (Burgos, Vega, & Moreno, 2013, p. 293) “La nueva dinámica centrada en el aprendizaje ha de proporcionar un aprendizaje significativo que se fundamente en el desarrollo de las capacidades del educando para emprender, innovar, crear, generar soluciones y superarse académica y personalmente”

La comprensión o capacidad de entender claramente lo aprendido es un elemento importante del aprendizaje significativos. Cuando esta no se da solo puede tener lugar a un aprendizaje memorístico. El aprendizaje significativo se recuerda por mucho más tiempo que el aprendizaje memorístico; de ahí la necesidad de que el educador lo tome en cuenta al planificar sus lecciones. (Méndez, 2011, p. 92).

La idea esencial para promover un aprendizaje significativo es tener en cuenta los conocimientos factuales y conceptuales, también los actitudinales

y procedimentales, y cómo éstos van a interactuar con la nueva información que recibirán los alumnos mediante los materiales de aprendizaje o por las explicaciones del docente. (López, 2013, p. 82).

Cualquier material puede servir como herramienta de aprendizaje, siempre que el correcto análisis psicopedagógico que realice el educador infantil lo considere como tal. La finalidad de los materiales, desde el punto de vista pedagógico, es favorecer que se produzcan en el niño un aprendizaje significativo. El material, por tanto se considera intermediario entre el niño y la acción que deriva en el aprendizaje. (Códova, 2011, p. 47).

Como afirman los autores con sus diferentes aportes teóricos, el aprendizaje significativo es el resultado que un alumno logra luego de un proceso que se relaciona la información previa con la nueva información para un nuevo aprendizaje, tomando en cuenta conocimientos conceptuales, actitudinales y procedimentales, y la utilización de ciertos recursos didácticos para desarrollar las capacidades de emprender, innovar, crear, generar soluciones propias en los educandos. El aprendizaje significativo supera al aprendizaje memorístico ya que primero es permanente o dura mayor tiempo que el memorístico.

Aprendizaje motor

En este tipo de aprendizaje lo más importante son los movimientos corporales, Así por ejemplo, al efectuar un lanzamiento con el pie, lo más significativo es la acción del miembro inferior. Pero si prestamos atención, apreciamos que el móvil debe dirigirse a un lugar determinado y en un momento preciso, lo cual implica otros procesos, como son los perceptivos, de control, etc. Esto ha hecho que podamos encontrar, refiriéndose al aprendizaje motor con la atención de referirnos a todo este proceso. (Cañizares & Carbonero, 2016, p. 7).

Este tipo de aprendizaje se desarrolla especialmente en las actividades y procesos que la educación permite de acuerdo al diseño curricular, en su mayoría hace referencia al cuerpo y al cuerpo en movimiento, y en las competencias deportivas.

Aprendizaje lúdico

Las situaciones escolares que tienden a incluir juegos en tanto instrumentos para mediar y orientar la actividad de los alumnos en las aulas suelen perseguir mayormente tres fines:

- a) Facilitar la enseñanza y el aprendizaje de habilidades y contenidos escolares,
- b) Orientar al niño en la apropiación de ciertos formatos de trabajo y en su participación en espacios sociales, y
- c) Posibilitar el reconocimiento de los saberes previos del niño en relación con diferentes dominios de conocimiento

En el aprendizaje lúdico se logra sostener la atención por tiempos más prolongados, se abre un espacio de actividad para el alumno, que se supone le demanda menos esfuerzo, agrega diversión y placer, evita algunas de las tensiones que suele enfrentar en la realización de tareas escolares. (Aizencang, 2005, p. 96).

El juego como recurso didáctico y actividad lúdica es elegido entre otros materiales y herramientas pedagógicas para reunir diferentes cualidades que, se cree, garantizan un mejor aprendizaje de los alumnos.

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo se basa en la estructura organizacional de los grupos y más específicamente en el poder motivacional de las relaciones con otras personas. Es importante distinguir que no todo grupo de aprendizaje es un grupo de aprendizaje cooperativo. Hay cinco componentes para que un pequeño grupo sea verdaderamente cooperativo: interdependencia positiva, interacción promotora cara a cara, responsabilidad individual, destrezas interpersonales y de grupos pequeños y de procesamiento de grupo. (Arias, Cárdenas, & Estupiñán, 2005, p. 16).

Los autores ratifican que el aprendizaje cooperativo tiene gran poder de motivación en los alumnos, como aprendizaje se puede aprovechar en las clases de educación física, la estructura curricular y el desarrollo del cuerpo en movimiento y el movimiento hace apropiado este ámbito para potenciar el aprendizaje cooperativo mediante juegos cooperativos y colaborativos conformando equipos de trabajo u de participación en competencias deportivas.

Además este tipo de aprendizaje, no solo sirve al estudiante para las actividades escolar, sino para su desempeño y gestión en la familia y en la sociedad. El aprendizaje cooperativo deberá centrarse en la comunicación y participación colectiva, nunca en forma individual.

2.4.4.4. Proceso de enseñanza - aprendizaje

Para una mejor comprensión del lector se desglosan los términos que involucran al proceso de enseñanza – aprendizaje:

Proceso educativo.- involucra una cuestión crucial, el papel del educador y del educando en el proceso educativo situando al que aprende como sujeto del conocimiento, el que construye, analiza y explora, en un acto que no es aislado ni pasivo y en el que sin duda está presente una posición política del educando y del educador. (De Quiroga, 2004, p. 8).

Enseñanza.- la enseñanza consiste en la manera planeada de responder a las naturales exigencias del proceso de aprender. Donde puede concluirse que es más importante que el profesor acompañe al alumno en su aprendizaje a que se concentre excesivamente en el asunto que va a enseñar, y aún en las técnicas didácticas como tales. La enseñanza debe ser considerada como el producto resultante de una relación personal entre el profesor y el alumno, en la que el profesor facilita el aprendizaje del alumno. (Díaz & Martins, 1997, p.57).

Aprendizaje.- es el proceso de adquisición cognitiva que explica en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad. El aprendizaje influye condiciones internas de tipo biológico y psicológicos, así como de tipo externo, por ejemplo la forma como se organiza una clase, sus contenidos, métodos, actividades, la relación con el profesor, etcétera. (González V. , 2001, p.1).

Pilares de la educación para el aprendizaje

El informe encargado por la UNESCO (1996) a la Comisión internacional sobre Educación para el Siglo XXI, presidida por Delors, establece cuatro pilares de la educación:

Aprender a conocer: contiene el conjunto de conocimientos formales y académicos necesarios para comprender la vida y el mundo en que vivimos.

Aprender a hacer: contenido fundamentalmente en la formación profesional dirigida al trabajo, la producción y el desarrollo técnico profesional.

Aprender a vivir juntos: aquí es donde se ubica el aprendizaje de la participación como capacidades trabajar en equipo, de convivir y cooperar con los demás para mejorar el entorno y alcanzar metas comunes.

Aprender a ser: es la síntesis de los tres aprendizajes anteriores que concluye y confluye a una formación y desarrollo integral del ser humano.

Por tanto, la meta de la formación para la participación ha de consistir en el aprendizaje de la convivencia. (Ventosa, 2016, p. 99).

Cuando el maestro llega a la práctica pedagógica, didáctica y micro curricular se denomina proceso de enseñanza - aprendizaje, proceso que conlleva la planificación flexible de objetivos, actividades, recursos y evaluación para un determinado aprendizaje, contenido, desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y/o competencias educativas.

Sí definen varios autores al proceso de enseñanza – aprendizaje:

Constituye todo el conjunto de acciones propuestas por el profesor para el desarrollo de la unidad didáctica y se encaminan a lograr o alcanzar los objetivos didácticos de la misma. Por medio de estas actividades se entra en contacto, verdaderamente, con los alumnos, y de ellas depende, en gran medida, el sentido final y el éxito o fracaso de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje. (Díaz, 1995, p. 203).

El proceso de enseñanza – aprendizaje permite transformar la información en conocimientos a través de una serie de relaciones cognitivas que, interiorizadas por el alumno, le van a permitir organizar la información y, a partir de ella, hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos, facilitándoles su proceso de aprender a aprender, Hernández, (1998), citado por (González V. , 2001, p. 3).

A lo que señalan Díaz y González, el proceso de enseñanza - aprendizaje es el conjunto de propuestas llamadas estas, métodos, estrategias metodológicas, técnicas y actividades para lograr un objetivo de aprendizaje que en la actualidad se pueden asociar como desarrollar competencias o destrezas con criterio de desempeño en los niños y niñas.

La actividades en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Para que los profesores es muy importante saber planificar las actividades para el proceso de enseñanza – aprendizaje para ello se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos generales:

- a) La necesidad de que el alumno llegue a tener una participación activa en el proceso de aprender. El aprendizaje se realiza a través de la conducta

activa del alumno, que aprende mediante lo que hace y no lo que hace el profesor,

- b) Los criterios de elección de las actividades didácticas está ligada a diversos puntos de vista pedagógicos y psicológicos importantes para el alumno, como, edad, asignatura, materiales existentes, ambiente, etc.
- c) Cada actividad tiene un potencial didáctico diferente, así como tiene limitaciones específicas, por lo que hay que combinar ciertas actividades unas con otras.
- d) Ninguna actividad es una receta. La razón es que son muchos ingredientes y éstos varían de acuerdo a cada situación de la enseñanza – aprendizaje; además de variar, la personalidad del profesor y las características personales de los alumnos. (Díaz & Martins, 1997, p. 141).

En el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje las actividades juegan un papel fundamental, pues en este momento educativo el alumno adquiere el nuevo conocimiento, de la habilidad del maestro depende el éxito del aprendizaje.

Recursos materiales para el proceso de enseñanza - aprendizaje

Los materiales didácticos cumplen una función de mediación entre los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero pueden cumplir otras funciones más específicas: ayudar a la motivación, a estructurar la realidad a sintetizar las ideas, a realizar ejercicios físicos, a comprender mejor los conocimientos. Entre los materiales didácticos más utilizados para la motivación, construcción, comprensión y elaboración de conocimientos esta:

- a) Material informativo,
- b) Equipamiento tecnológico,
- c) Materiales lúdicos,
- d) Material auxiliar.
- e) Material reciclado,
- f) Escenarios al aire libre, entre otros. (Alcaide, y otros, 2010, p. 17).

Evaluación del proceso de enseñanza - aprendizaje

La evaluación formativa permite al profesor darse cuenta, a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje, si hay comprensión e interiorización del conocimiento por parte del alumno, la preocupación del educador debe girar en torno al entendimiento que el estudiante pueda tener de los temas en estudio y no de su capacidad de repetirlos mecánicamente de memoria. Una adecuada comprensión de lo estudiado favorece la motivación interna del alumno por aprender. La evaluación de la comprensión permite al profesor darse cuenta

de la organización cognitiva del estudiante, identifica descuidos u olvidos inconvenientes para su formación, detecta intereses y capacidades y sugiere otros materiales que puedan ser aprovechados en la tarea. Esta tarea debe realizarse permanentemente. (Méndez Z. , 2011, p. 99).

Las actividades, los recursos y la evaluación del proceso de enseñanza - aprendizaje están supeditados a la temática que puede ser el desarrollo de una competencia, una destreza y estos a su vez de los objetivos planteados para lograr el o los aprendizajes en los alumnos.

El proceso de enseñanza - aprendizaje en Educación Física

La educación Física ha de propiciar la activación de los mecanismos cognoscitivos y motores, la mejora funcional del cuerpo, y la adquisición de patrones motores básicos y aprendizajes específicos, mediante la exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Además en el proceso de enseñanza - aprendizaje de esta área, debe diseñarse de forma que propicie la adquisición de hábitos, valores y actitudes positivas hacia el cuerpo y el ejercicio físico, y en relación al comportamiento social del alumno. Se constituye el juego como el contexto ideal para que se produzcan aprendizajes. (Pérez & Suárez, 2004, p. 98).

A nivel metodológico, el proceso de enseñanza - aprendizaje y el currículo de la Educación Física se puede desarrollar así como ratifican. (Ángulo, y otros, 2001, p. 39).

- a) A través del juego como objeto, método y finalidad.
- b) El niño participa activamente: observa, toma decisiones, crea, aporta ideas, crítica y elabora estrategias.
- c) Partir de la realidad, de lo vivenciado, de donde se producen los aprendizajes significativos para que los contenidos sean motivantes y tengan sentido para los alumnos.
- d) Dar prioridad al movimiento espontáneo, en acciones una vez sugeridas por el niño, otras por el profesor, según las necesidades del grupo.
- e) El niño puede y debe elegir los caminos que considere convenientes para resolver problemas, llegando a un reconocimiento de limitaciones y posibilidades, aceptando las individualidades.
- f) Fomentar diversos contenidos de temas transversales: educación para la paz, el consumo, la coeducación, lo medioambiental, etc.
- g) Los juegos plantean un trabajo multifuncional.
- h) Posibilitar la atención a la diversidad.

Entre las diferentes estrategias didácticas que se pueden emplear en el área de Educación Física, para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, destacamos entre otras la fundamental organización de los espacios y materiales. Es importante la influencia de la instalación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que cada entorno tiene una característica que condiciona las tareas motrices que en él se pueda desarrollar, así como la

disposición y dotación de los materiales, son elementos fundamentales en la confección de un ambiente de aprendizaje para la ejecución de las actividades y tareas con los niños. (Pérez & Suárez, 2004, p. 101).

El proceso de enseñanza - aprendizaje para Educación Física es muy diversificado, no existe una receta, un modelo o procedimiento metodológico específico, la diversidad de contenidos, de aprendizajes, de destrezas, de habilidades y competencias que el niño y niña, debe desarrollar en la etapa escolar es muy amplio, según los aportes teóricos el proceso se fundamenta en el cuerpo y el movimiento, y se sugiere que el juego y las actividades lúdicas sean las directrices que encaminen el desarrollo de micro curricular de los alumnos escolares.

Condiciones para el aprendizaje de la Educación Física

Haya una serie de condiciones para el aprendizaje no solo de la educación física sino para varias disciplinas del saber humano:

Edad.- Toda edad es apta para el aprendizaje, a no ser aquellas muy avanzadas en las que el individuo se encuentra en una fase regresiva.

Condiciones fisiológicas.- El estado del organismo es muy importante en el aprendizaje, pues si éste, no estuviese en condiciones normales, el rendimiento en los estudios será fuertemente perjudicado.

Condiciones psicológicas.- La emotividad, la atención, la inteligencia, el interés y el estado de ánimo pueden ser factores positivos o negativos para el aprendizaje. Aunque todas las demás condiciones sean favorables, cualquier esfuerzo será infructuoso si el estudiante pierde la confianza en sí mismo, o está demasiado preocupado por problemas ajenos a la escuela.

Repetición.- Esta es una exigencia básica, para la fijación de lo aprendido y para el aprendizaje de habilidades perceptivo - motoras.

Éxito.- El éxito no es imprescindible para el alumno que intenta nuevos aprendizajes. El educando debe ir obteniendo éxitos parciales que le permitan persistir. (Carrasco & Basterretche, 2005, p. 59-60).

Entre las condiciones para desarrollar el proceso de enseñanza de la educación física también se deben anotar el equipamiento deportivo, las condiciones de los ambientes, los ambientes al aire libre, la disponibilidad de recursos materiales y lúdicos y obviamente la predisposición del maestro considerado como ser humano y susceptible a los problemas sociales y afectivos.

Con estos antecedentes didácticos y procesuales es importante destacar que el diseño curricular nacional de la educación física se encuentra estructurado de tal manera que las destrezas y aprendizajes suben el niveles de dificultad de acuerdo al grado de estudios pero siguen con los mismos ámbitos de aprendizaje, es decir varían las destrezas según el nivel de estudios en el que se encuentren los educandos.

Ambientes de aprendizaje para Educación Física

Se podrían clasificar el ambiente para la educación física en función de su origen, en función de su movilidad y en función de la participación:

En función de su origen.- podemos diferenciar ambientes naturales y organizados. Normalmente, en el gimnasio, en la sala de psicomotricidad, en el polideportivo o en el patio de recreo hay una serie de elementos: espalderas, escaleras canastas, porterías, árboles, arena, etc., que están siempre presentes y estimulando determinadas actividades motrices, son los llamados ambientes naturales. Sin embargo, nosotros podemos crear otros ambientes con la intención de estimular actividades hacia un fin concreto, son los denominados ambientes organizados.

En función de su movilidad.- podemos diferenciar ambientes fijos, semifijos, móviles y mixtos. Los ambientes fijos son los que no se pueden trasladar de sitio, bien porque están anclados al suelo, a la pared o al techo, como son las espalderas y las canastas. Los ambientes semifijos, son los que construimos con elementos difíciles de mover por su peso o por fijación, como un plinto o una soga enganchada al techo. Los móviles son los que pueden ser trasladados y manipulados sin problema, como por ejemplo las pelotas, raquetas, papeles, envases, neumáticos, etc. Y los ambientes mixtos son los que están formados por la combinación de materiales fijos, semifijos y móviles.

En función de la participación.- ambientes individualistas y ambientes socializantes. En los ambientes individualistas, niñas y niños pueden participar aisladamente sin necesidad de los demás para desarrollar la actividad. Por ejemplo, ambientes del bloque de salto. En los ambientes socializantes pueden participar varias personas a la vez, propiciando la colaboración, la cooperación y la ayuda para resolver la actividad. Por ejemplo, un balancín no funciona sin la participación de dos personas que equilibre las fuerzas de las palancas. (Blández, 2005, p. 59-61).

Los ambientes de aprendizaje para la educación física son muy variados, la utilización de dichos escenarios dependen de las necesidades que implican las actividades del proceso de enseñanza - aprendizaje como para la recreación y las

competencias deportivas, dependiendo de los casos se recomiendan espacios al aire libre y que brinde seguridad para los alumnos.

Las instituciones educativas deben disponer de la infraestructura y equipamiento necesario para no improvisar las actividades de aprendizaje, los ambientes deben ser agradables, seguros, iluminados, limpios, ventilados, si son cubiertos y adaptados al contexto educativo que estimulen las prácticas deportivas el ejercicio físico del cuerpo. Además deben facilitar el aseo de los estudiantes pos desarrollo de la práctica o sesión de educación física.

2.5. Hipótesis

La metodología lúdica incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”

2.6. Señalamiento de variables

2.6.1. Variable Independiente

- Metodología lúdica

2.6.2. Variable Dependiente

- Proceso de enseñanza - aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

El trabajo de investigación se desarrolló basado en el enfoque o paradigma cualitativo - cuantitativo o mixto; para, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 17 “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas”, a esto se puede manifestar que, se podrá conocer las características de la aplicación de la metodología lúdica.

Según, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 114), “la investigación cuantitativa nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de éstos”, es decir en el estudio investigativo se podrá conocer en qué porcentaje incide la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física.

3.2. Modalidad básica de la investigación

El estudio investigativo se desarrolló con las modalidades de investigación:

3.2.1. Documental o bibliográfica

Tubo el propósito de detectar, “ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas,

periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)” (Herrera, Medina, & Naranjo, 2010, p. 95), esta modalidad contribuirá a la construcción del marco teórico.

3.2.2. De campo

Se aplicó para el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. “En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo a los objetivos del proyecto” (Herrera, Medina, & Naranjo, 2010, p. 95), auxiliada por la técnica de la observación directa a los niños y niñas del Subnivel de Preparatoria Paralelos A, B y C de las Secciones Matutina y Vespertina de Educación General Básica de la institución objeto de estudio.

3.3. Niveles o tipos de investigación

3.3.1. Exploratoria

Este estudio se apoyó en la investigación exploratoria, según la posición de (Merino, Pintado, Sánchez, Grandes, & Estévez, 2010, p. 21) , “es una investigación inicial para definir el problema a analizar. Su objetivo es suministrar al decisor o investigador una primera orientación sobre la totalidad o una parte que se va a estudiar. Se caracteriza por su flexibilidad y versatilidad”, este nivel de investigación permitió el planteamiento del problema de estudio en el caso de la metodología lúdica y el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física.

3.3.2. Descriptiva

Además la investigación descriptiva ayudará en el proceso, para los autores, (Ortiz & Bernal, 2007, p. 29) “utiliza el método de análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señala sus características y propiedades. Sirve para ordenar, agrupar o sistematizar objetos involucrados en el trabajo

indagatorio”, en el caso de estudio, se describió de forma general y particular el problema la inadecuada aplicación de la metodología lúdica en el aprendizaje de la Educación Física.

3.3.3. Asociación de variables

Finalmente se utilizó la asociación de variables, señalan, (Hanke & Wichern, 2006, p. 268) “investiga la relación entre las variables independiente y dependiente. En ocasiones, la relación entre dos variables permite predecir con precisión de la variable dependiente” en el trabajo de investigación se trata de ver la relación causa y efecto entre la metodología lúdica y la incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.4. Población y Muestra

Según, (Icart, Fuentelsaz, & Púlpon, 2006, p. 55), “población o universo es el conjunto de individuos que tiene ciertas características o propiedades que son las que se desea estudiar” en este caso la población del estudio son 202 niños y niñas.

ESTUDANTES	VARONES	MUJERES	Sub total
Preparatoria “A” Matutina	18	20	38
Preparatoria “B” Matutina	16	15	31
Preparatoria “C” Matutina	15	23	38
Preparatoria “A” Vespertina	15	17	32
Preparatoria “B” Vespertina	16	16	32
Preparatoria “C” Vespertina	20	11	31
TOTAL:	100	102	202

Tabla 1: Población

Fuente: Inspección General Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Por ser la población o universo pequeña, no se utilizó fórmula alguna para calcular la muestra, se aplicó el instrumento investigación a toda la población que corresponde al Sub nivel de Preparatoria de la institución en estudio.

3.5. Operacionalización Variable Independiente: Metodología Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es el conjunto de estrategias, técnicas y actividades basadas en el juego como elemento motivacional, educativo y recreativo para desarrollar la creatividad, los valores y el conocimiento en un ambiente adecuado y recursos necesarios para los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias metodológicas - Técnicas - Actividades 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación anual - Micro planificación - Material lúdico - Material didáctico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física? 2. ¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física? 3. ¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física? 4. ¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física? 5. ¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física? 6. ¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física? 7. ¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física? 	<p style="text-align: center;">Técnica: Observación</p> <p style="text-align: center;">Instrumento: Ficha de Observación</p>

			<p>8. ¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?</p> <p>9. ¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?</p> <p>10. ¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?</p>	
--	--	--	--	--

Cuadro 1: Metodología lúdica

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

3.5.1. Operacionalización Variable Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El proceso de enseñanza aprendizaje es un ámbito donde se hace presente la pedagogía y la psicología durante el desarrollo de las secuencias de aprendizaje con la participación activa del alumno y la dirección del maestro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pedagogía - Psicología - Alumno 	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados de aprendizaje - Evaluación - Edad mental - Características niños 5 años - Activo - Pasivo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física? 2. ¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física? 3. ¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física? 4. ¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física? 5. ¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado? 6. ¿El niño o niña manipula y utiliza el material didáctico durante la clase de Educación Física? 7. ¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física? 8. ¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física? 	<p style="text-align: center;">Técnica: Observación</p> <p style="text-align: center;">Instrumento: Ficha de Observación</p>

			<p>9. ¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?</p> <p>10. ¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?</p>	
--	--	--	---	--

Cuadro 2: Proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Física

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

3.6. Recolección de la información

Para el trabajo de investigación acerca de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria, se requirió de la técnica de la observación con su instrumento la ficha de observación, misma que fue aplicada a los estudiantes de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”, según el siguiente plan:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para Qué?	Para alcanzar los objetivos del trabajo de investigación.
2. ¿De qué personas?	Niños y Niñas de Preparatoria “A,B,C” Secciones Matutina y Vespertina.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Metodología lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de Preparatoria.
4. ¿Quién?.. ¿Quiénes?	Rocío Armijo Moreta (Investigadora).
5. ¿Cuándo?	Enero 2017
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”.
7. ¿Cuántas veces?	Una sola vez.
8. ¿Qué técnica?	Observación.
9. ¿Con qué?	Ficha de observación del proceso de enseñanza aprendizaje.
10. ¿En qué situación?	En clase según horario.

Cuadro 3: Plan de recolección de datos

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

El proceso de investigación de campo mediante la técnica de la observación, se realizó de la siguiente manera: luego de diseñar el instrumento denominado ficha de observación, se recurrió a constatar el horario de clases para planificar los acompañamientos a las clases de educación física en el subnivel de preparatoria de las jornadas: matutina y vespertina de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”

Antes de iniciar la observación se dialogó con cada uno de los maestros y maestra para solicitar su colaboración.

Se registraron los datos en la ficha de observación siguiendo los aspectos a observar que señala la ficha de observación, culminada la clase se verificó que, en el instrumento conste toda la información requerida. Este procedimiento se realizó independientemente con los seis grados y en las jornadas matutina y vespertina.

Consecuentemente se procedió a tabular los datos de cada grado para luego vaciar la información en una tabla general donde se presentan la frecuencia observada de cada uno de los aspectos, estos datos fueron procesados mediante cuadros y gráficos estadísticos de cada indicador o aspecto a observar con sus respectivas alternativas, frecuencia y porcentaje, para finalmente analizar cuantitativamente e interpretar cualitativamente. Con estos datos generales se procedió finalmente a comprobar la hipótesis planteada.

4.1.1. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “A” Matutina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	38 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - f			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	12	23	3	38
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	31	0	7	38
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	8	27	3	38
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	11	15	12	38
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	0	0	38	38
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	10	12	16	38
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	7	12	19	38
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	0	0	38	38
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	7	11	20	38
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	23	13	2	38
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	7	21	10	38
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	12	18	8	38
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	6	26	6	38
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	31	6	1	38
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	13	20	5	38
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	9	27	2	38
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	13	24	1	38
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	7	17	14	38
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	18	19	1	38
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	11	18	9	38

Tabla 2: Resultado parcial Preparatoria “A” Matutina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.2. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “B” Matutina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	31 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - f			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	7	23	1	31
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	26	0	5	31
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	13	17	1	31
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	11	18	2	31
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	0	0	31	31
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	19	10	2	31
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	10	19	2	31
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	0	3	28	31
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	5	7	19	31
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	19	11	1	31
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	21	8	2	31
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	22	6	3	31
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	7	16	8	31
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	16	11	4	31
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	3	25	3	31
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	8	14	9	31
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	9	21	1	31
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	21	1	9	31
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	7	19	5	31
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	15	9	7	31

Tabla 3: Resultado parcial Preparatoria “B” Matutina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.3. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “C” Matutina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	38 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - f			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	21	9	8	38
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	33	0	5	38
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	23	10	5	38
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	5	26	7	38
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	8	5	25	38
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	29	9	0	38
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	13	23	2	38
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	0	0	38	38
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	7	11	20	38
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	31	6	1	38
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	29	8	1	38
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	22	9	7	38
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	10	26	2	38
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	25	8	5	38
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	9	27	2	38
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	13	9	16	38
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	9	19	10	38
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	23	11	4	38
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	13	19	6	38
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	23	10	5	38

Tabla 4: Resultado parcial Preparatoria “C” Matutina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.4. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “A” Vespertina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	32 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - <i>f</i>			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	23	7	2	32
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	25	0	7	32
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	23	0	9	32
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	12	17	3	32
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	0	7	25	32
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	19	11	2	32
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	13	16	3	32
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	0	0	32	32
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	9	7	16	32
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	29	1	2	32
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	18	11	3	32
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	15	13	4	32
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	8	11	13	32
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	23	5	4	32
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	7	23	2	32
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	9	9	14	32
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	11	12	9	32
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	20	7	5	32
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	13	16	3	32
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	21	9	2	32

Tabla 5: Resultado parcial Preparatoria “A” Vespertina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.5. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “B” Vespertina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	32 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - f			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	28	2	2	32
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	21	0	11	32
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	13	9	10	32
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	6	19	7	32
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	8	0	24	32
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	19	5	8	32
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	2	23	7	32
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	0	0	32	32
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	9	22	1	32
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	26	6	0	32
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	21	5	6	32
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	19	6	7	32
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	11	19	2	32
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	21	3	8	32
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	10	18	4	32
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	13	17	2	32
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	12	19	1	32
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	21	8	3	32
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	11	19	2	32
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	19	10	3	32

Tabla 6: Resultado parcial Preparatoria “B” Vespertina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.6. Análisis de la ficha de observación a Preparatoria “C” Vespertina

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	31 Estudiantes			
		N° Niños/as			
		ESCALA - f			
		S	AV	N	T
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	28	2	1	31
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	30	0	1	31
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	28	2	1	31
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	27	1	3	31
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	15	12	4	31
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	29	1	1	31
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	25	3	3	31
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	22	8	1	31
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	19	7	5	31
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	28	2	1	31
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	8	5	18	31
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	3	9	19	31
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	21	9	1	31
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	30	0	1	31
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	26	4	1	31
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	26	5	0	31
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	26	4	1	31
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	4	9	18	31
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	13	15	3	31
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	20	8	3	31

Tabla 7: Resultado parcial Preparatoria “C” Vespertina

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

4.1.7. Análisis general de la ficha de observación al Subnivel Preparatoria

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	202 Estudiantes							
		N° Niños/as							
		Frecuencia (f) - Porcentaje (%)							
		Siempre		A Veces		Nunca		TOTAL	
(f)	%	(f)	%	(f)	%	(Tf)	T%		
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	119	58,91	66	32,67	17	8,42	202	100
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	166	82,18	0	0,00	36	17,82	202	100
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	108	53,47	65	32,18	29	14,36	202	100
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	72	35,64	96	47,52	34	16,83	202	100
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	31	15,35	24	11,88	147	72,77	202	100
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	125	61,88	48	23,76	29	14,36	202	100
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	70	34,65	96	47,52	36	17,82	202	100
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	22	10,89	11	5,45	169	83,66	202	100
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	56	27,72	65	32,18	81	40,10	202	100
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	156	77,23	39	19,31	7	3,47	202	100
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	104	51,49	58	28,71	40	19,80	202	100
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	93	46,04	61	30,20	48	23,76	202	100
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	63	31,19	107	52,97	32	15,84	202	100
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	146	72,28	33	16,34	23	11,39	202	100
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	68	33,66	117	57,92	17	8,42	202	100
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	78	38,61	81	40,10	43	21,29	202	100
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	80	39,60	99	49,01	23	11,39	202	100
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	96	47,52	53	26,24	53	26,24	202	100
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	75	37,13	107	52,97	20	9,90	202	100
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	109	53,96	64	31,68	29	14,36	202	100

Tabla 8: Resultado general observación al Subnivel Preparatoria

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

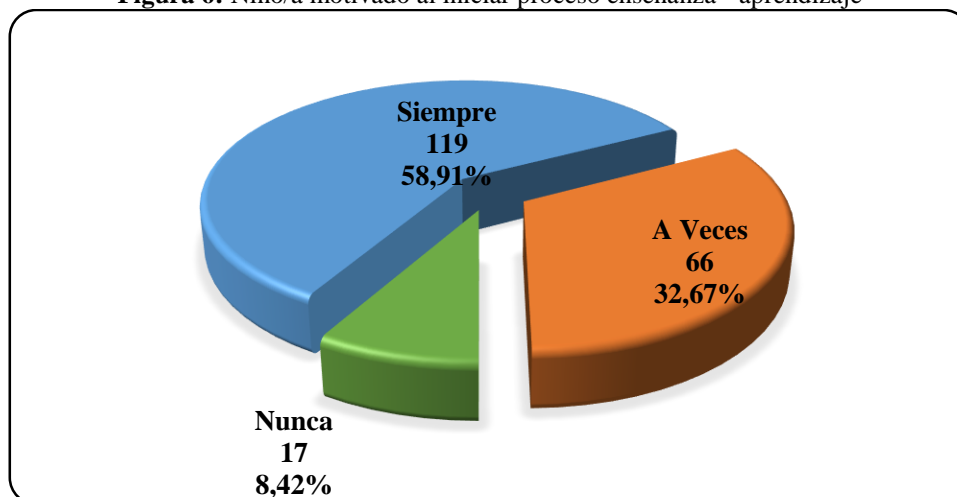
4.1.8. Análisis e interpretación de resultados de la observación

Aspecto 1. ¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 9: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	119	58,91
A Veces	66	32,67
Nunca	17	8,42
TOTAL:	202	100,00

Figura 6: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 62,87% de niños y niñas siempre están motivados al iniciar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la clase de Educación Física; el 34,65% a veces y el 2,48% nunca.

Interpretación:

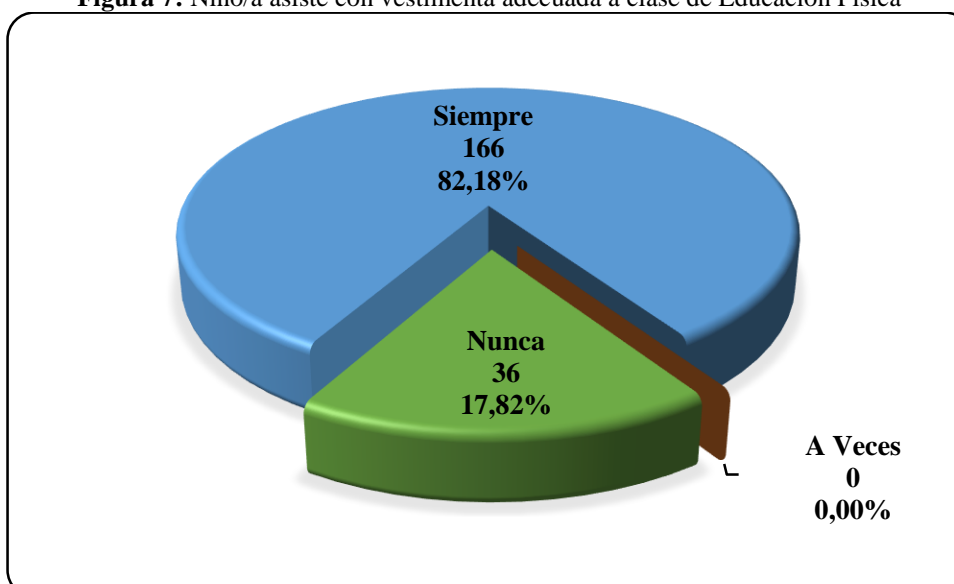
Por lo que se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre se encuentran motivados al iniciar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la clase de Educación Física.

Aspecto 2. ¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?

Tabla 10: Niño/a asiste con vestimenta adecuada a clase de Educación Física

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	166	82,18
A Veces	0	0,00
Nunca	36	17,82
TOTAL:	202	100,00

Figura 7: Niño/a asiste con vestimenta adecuada a clase de Educación Física



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes investigados; el 82,18% de niños y niñas siempre asisten con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física; 0 % A Veces y el 17,82% nunca.

Interpretación:

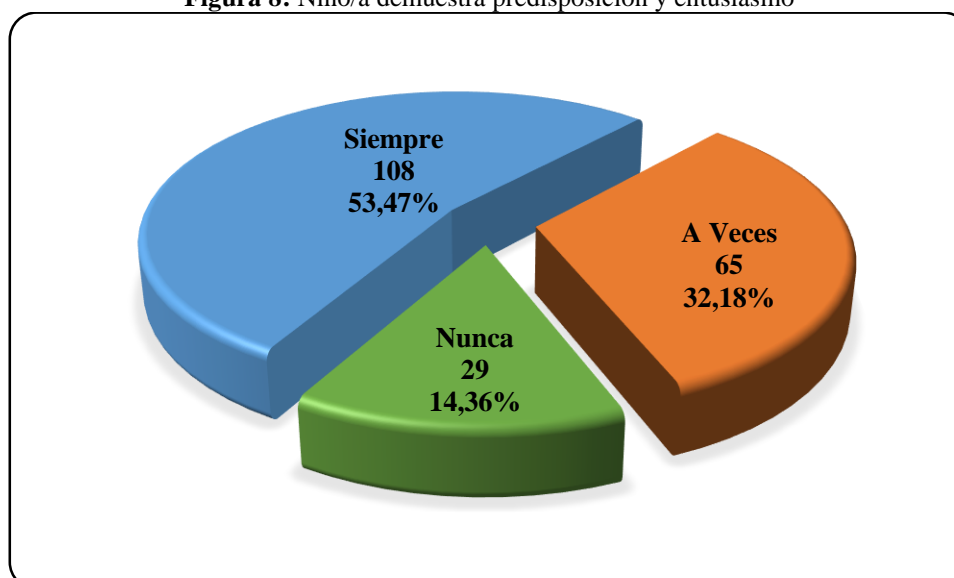
Por lo que se concluye que un alto porcentaje de niños y niñas de preparatoria siempre asisten con la vestimenta adecuada a la clase de Educación física, para lograr los aprendizajes.

Aspecto 3. ¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?

Tabla 11: Niño/a demuestra predisposición y entusiasmo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	108	53,47
A Veces	65	32,18
Nunca	29	14,36
TOTAL:	202	100,00

Figura 8: Niño/a demuestra predisposición y entusiasmo



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 53,47% los niños y niñas siempre demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física; el 32,12% a veces y el 14,36% nunca.

Interpretación:

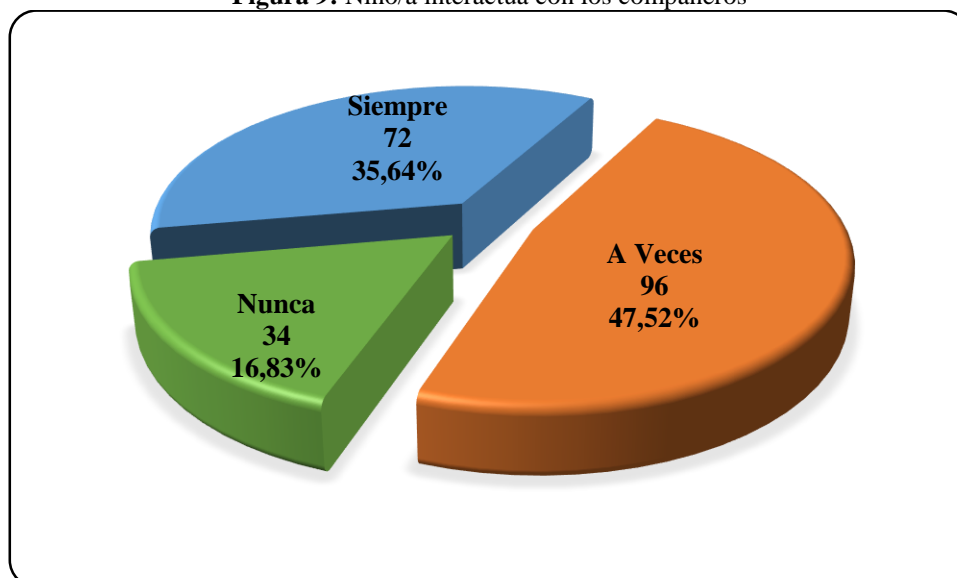
Se evidencia que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre demuestran predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 4. ¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 12: Niño/a interactúa con los compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	72	35,64
A Veces	96	47,52
Nunca	34	16,83
TOTAL:	202	100,00

Figura 9: Niño/a interactúa con los compañeros



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 35,64% de los niños y niñas siempre interactúan con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física; el 47,52% a veces y el 16,83% nunca.

Interpretación:

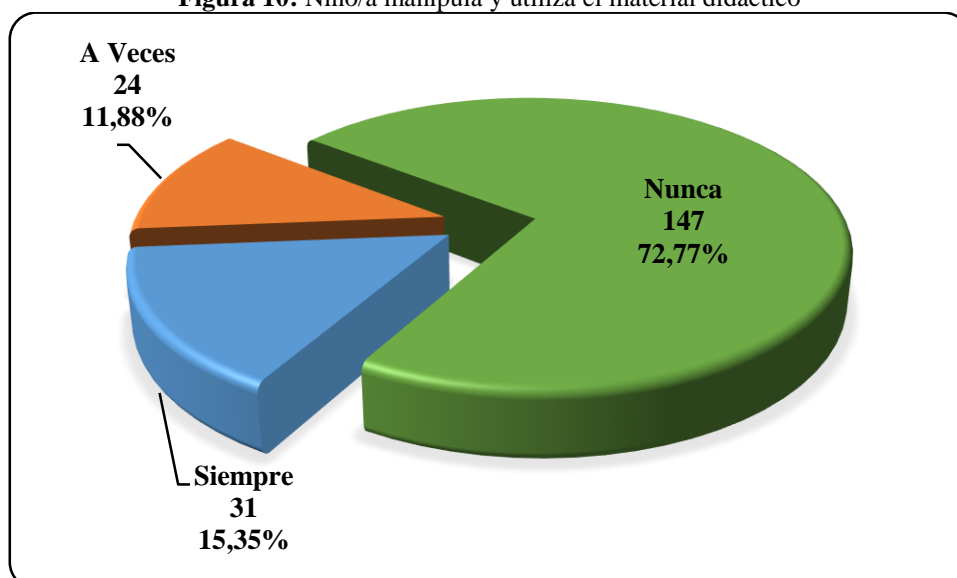
Se determina que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria a veces interactúan con los compañeros en el desarrollo de las actividades lograr los aprendizajes previstos, requiere acompañamiento del docente.

Aspecto 5. ¿El niño o niña manipula y utiliza el material didáctico durante la clase de Educación Física?

Tabla 13: Niño/a manipula y utiliza el material didáctico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	31	15,35
A Veces	24	11,88
Nunca	147	72,77
TOTAL:	202	100,00

Figura 10: Niño/a manipula y utiliza el material didáctico



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 15,35% de niños y niñas siempre manipula y utiliza el material didáctico durante la clase de Educación Física; el 11,88% a veces y el 72,77% nunca.

Interpretación:

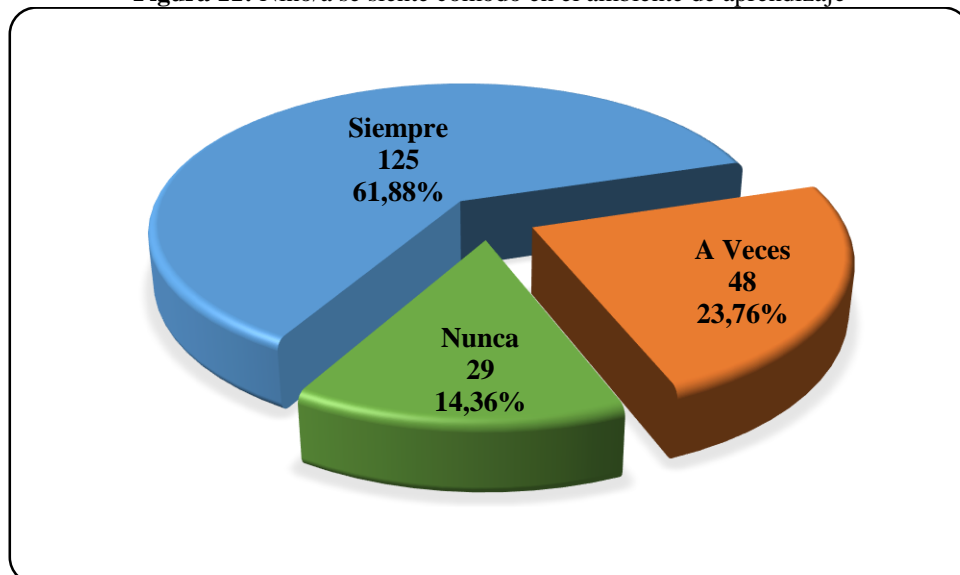
Se puede concluir que un alto porcentaje de niños y niñas nunca manipulan y utilizan el material didáctico por lo que se evidencia dificultades de aprendizaje, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Aspecto 6. ¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?

Tabla 14: Niño/a se siente cómodo en el ambiente de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	125	61,88
A Veces	48	23,76
Nunca	29	14,36
TOTAL:	202	100,00

Figura 11: Niño/a se siente cómodo en el ambiente de aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 61,81% niños y niñas siempre se sienten cómodos en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física; el 23,76% a veces y el 14,36% nunca.

Interpretación:

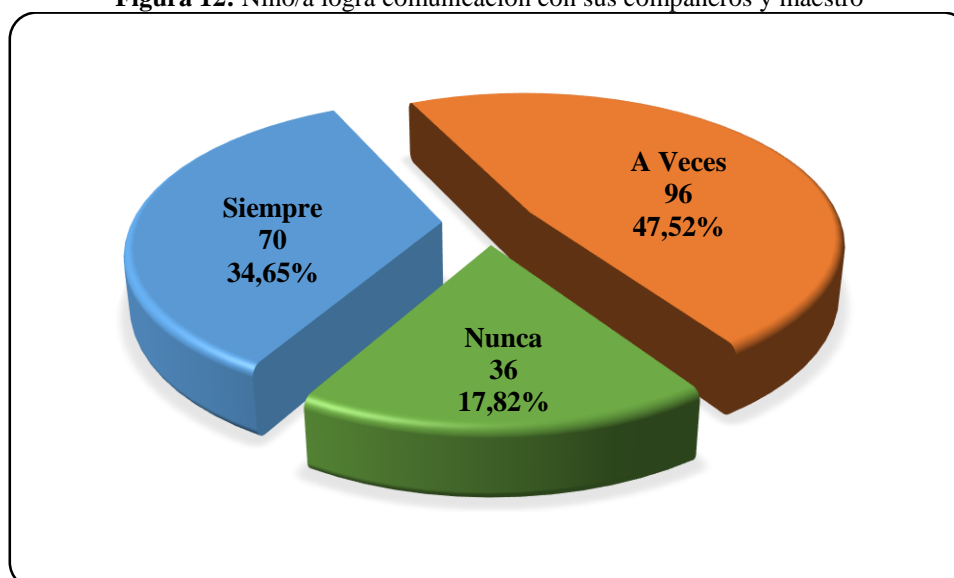
Por lo que se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre se sienten cómodos en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 7. ¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?

Tabla 15: Niño/a logra comunicación con sus compañeros y maestro

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	70	34,65
A Veces	96	47,52
Nunca	36	17,82
TOTAL:	202	100,00

Figura 12: Niño/a logra comunicación con sus compañeros y maestro



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 34,65% de niños y niñas siempre logran comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física; el 47,52% a veces y el 17,82% nunca.

Interpretación:

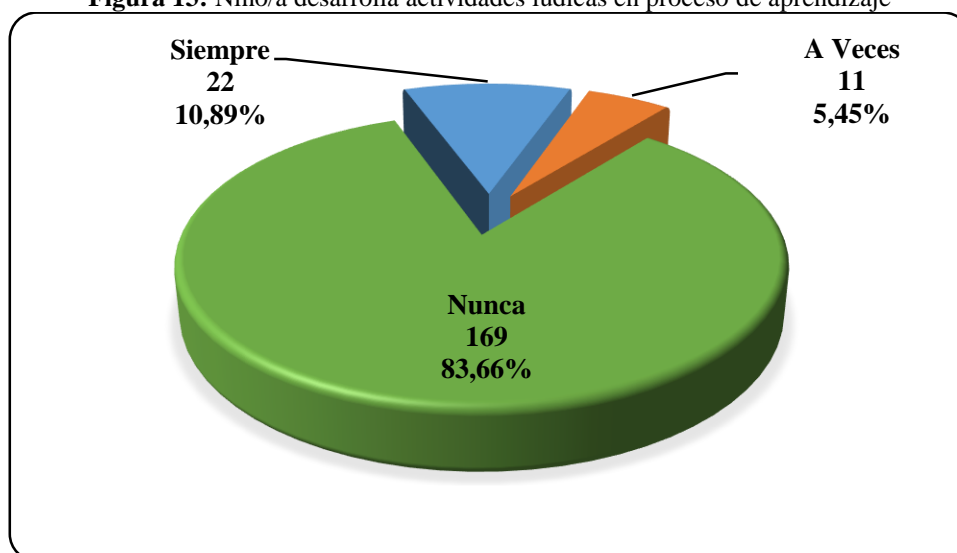
Se determina que, casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria a veces logran comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física empezando para desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 8. ¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 16: Niño/a desarrolla actividades lúdicas en proceso de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	22	10,89
A Veces	11	5,45
Nunca	169	83,66
TOTAL:	202	100,00

Figura 13: Niño/a desarrolla actividades lúdicas en proceso de aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 10,89% de niños y niñas siempre desarrollan actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje en la clase de Educación Física; el 5,45% a veces y el 83,66% nunca.

Interpretación:

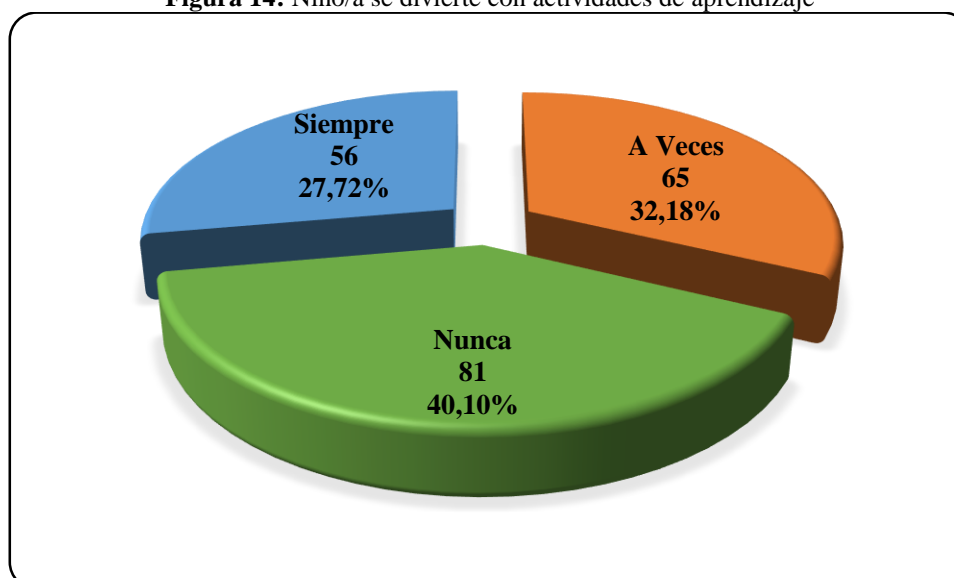
Se evidencia un alto porcentaje de niños y niñas de preparatoria nunca desarrollan actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje en la clase de Educación Física, existen dificultades de aprendizaje y necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Aspecto 9. ¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 17: Niño/a se divierte con actividades de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	56	27,72
A Veces	65	32,18
Nunca	81	40,10
TOTAL:	202	100,00

Figura 14: Niño/a se divierte con actividades de aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 27,72% de niños y niñas siempre se divierten realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física; el 32,18% a veces y el 40,10% nunca.

Interpretación:

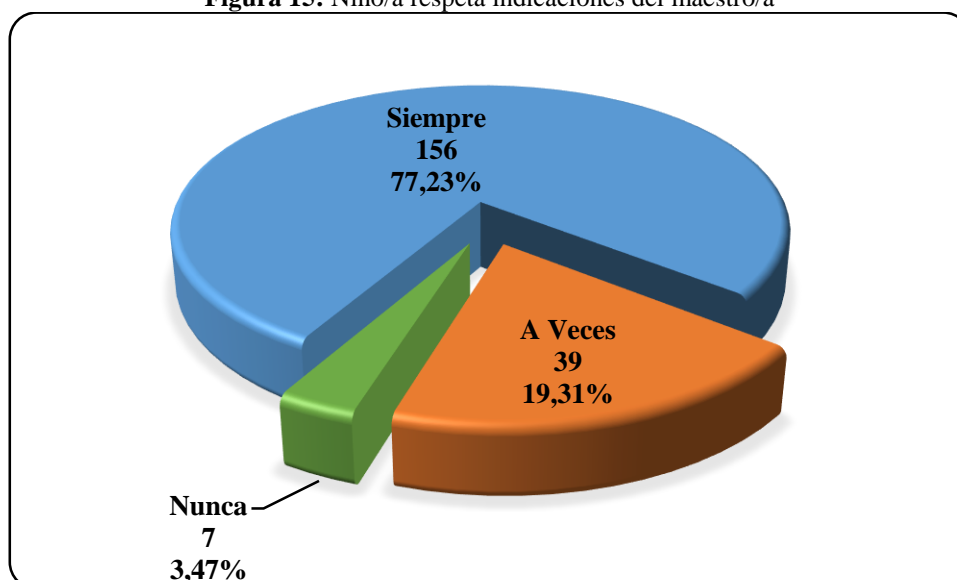
Se determina que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria nunca se divierten realizando las actividades de aprendizaje están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos y evidencia dificultades.

Aspecto 10. ¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?

Tabla 18: Niño/a respeta indicaciones del maestro/a

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	156	77,23
A Veces	39	19,31
Nunca	7	3,47
TOTAL:	202	100,00

Figura 15: Niño/a respeta indicaciones del maestro/a



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados: el 77,23% siempre respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física; el 19,31% a veces y el 3,47% nunca.

Interpretación:

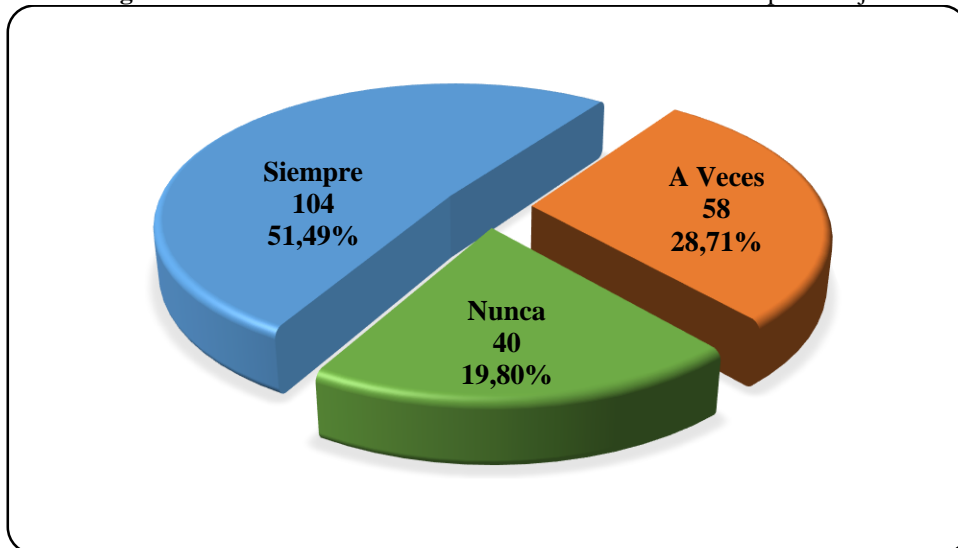
Por lo que se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre respetan las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 11. ¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 19: Niño/a demuestra cansancio en las actividades de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	104	51,49
A Veces	58	28,71
Nunca	40	19,80
TOTAL:	202	100,00

Figura 16: Niño/a demuestra cansancio en las actividades de aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 51,49% siempre demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física; el 28,61% a veces y el 19,80% nunca.

Interpretación:

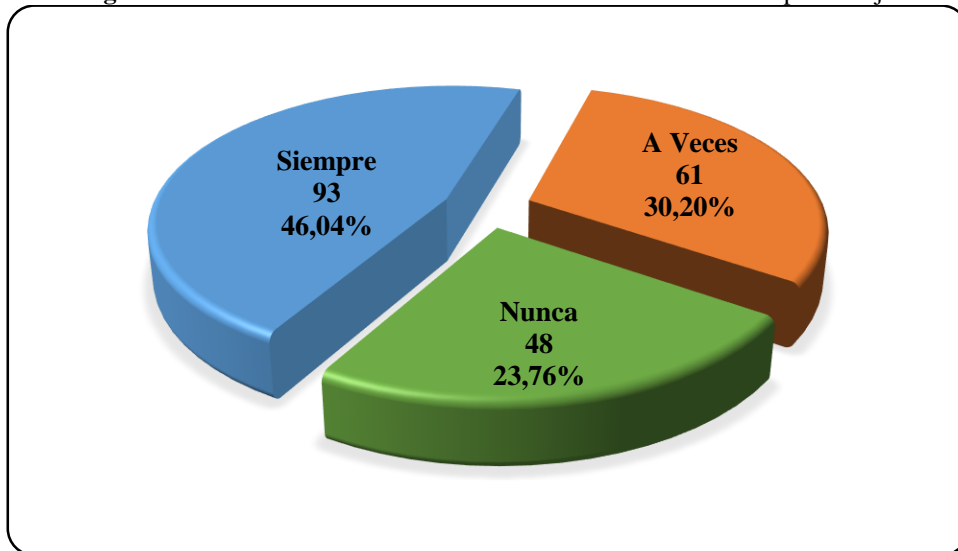
Se evidencia que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre demuestran cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física cuando desarrolla los aprendizajes previstos, necesita intervención del docente.

Aspecto 12. ¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?

Tabla 20: Niño/a demuestra aburrimiento en las actividades de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	93	46,04
A Veces	61	30,20
Nunca	48	23,76
TOTAL:	202	100,00

Figura 17: Niño/a demuestra aburrimiento en las actividades de aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 46,04% siempre demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física; el 30,20% a veces y el 23,76% nunca.

Interpretación:

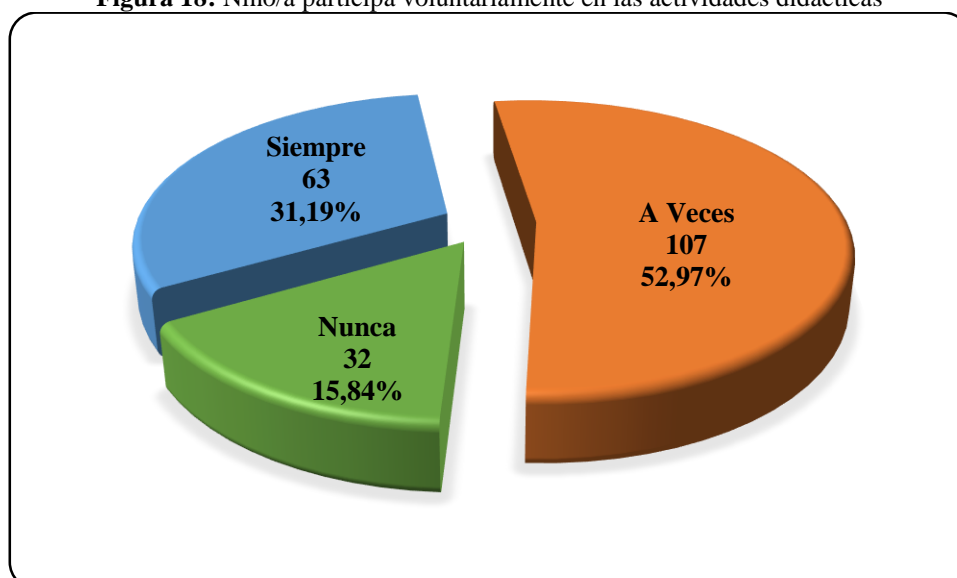
Se concluye que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria siempre demuestran aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física, necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Aspecto 13. ¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?

Tabla 21: Niño/a participa voluntariamente en las actividades didácticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	63	31,19
A Veces	107	52,97
Nunca	32	15,84
TOTAL:	202	100,00

Figura 18: Niño/a participa voluntariamente en las actividades didácticas



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 31,19% siempre participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física; el 52,97% a veces y el 15,84% nunca.

Interpretación:

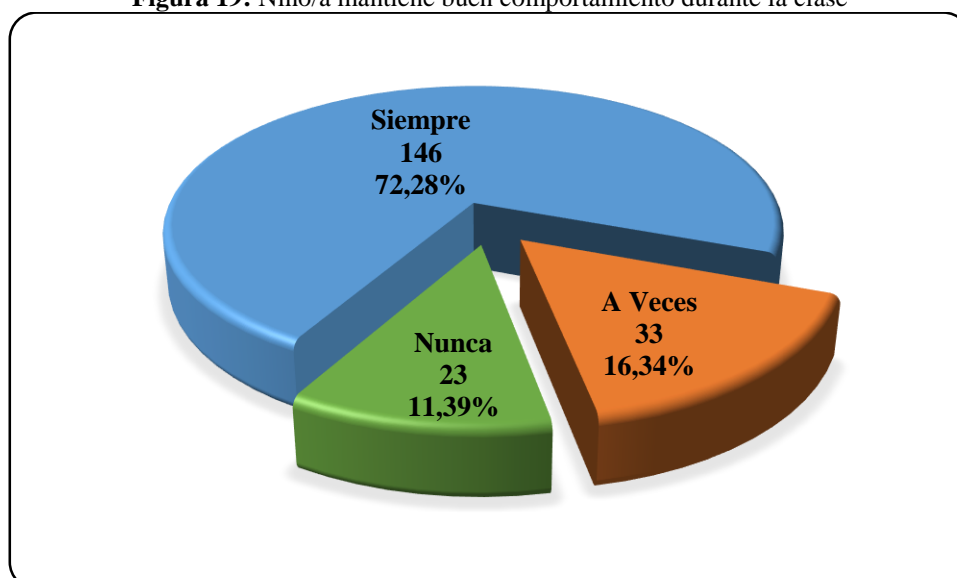
Se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria a veces participan voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física es decir, están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 14. ¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?

Tabla 22: Niño/a mantiene buen comportamiento durante la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	146	72,28
A Veces	33	16,34
Nunca	23	11,39
TOTAL:	202	100,00

Figura 19: Niño/a mantiene buen comportamiento durante la clase



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 72,28% siempre mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física; el 16,34% a veces y el 11,39% nunca.

Interpretación:

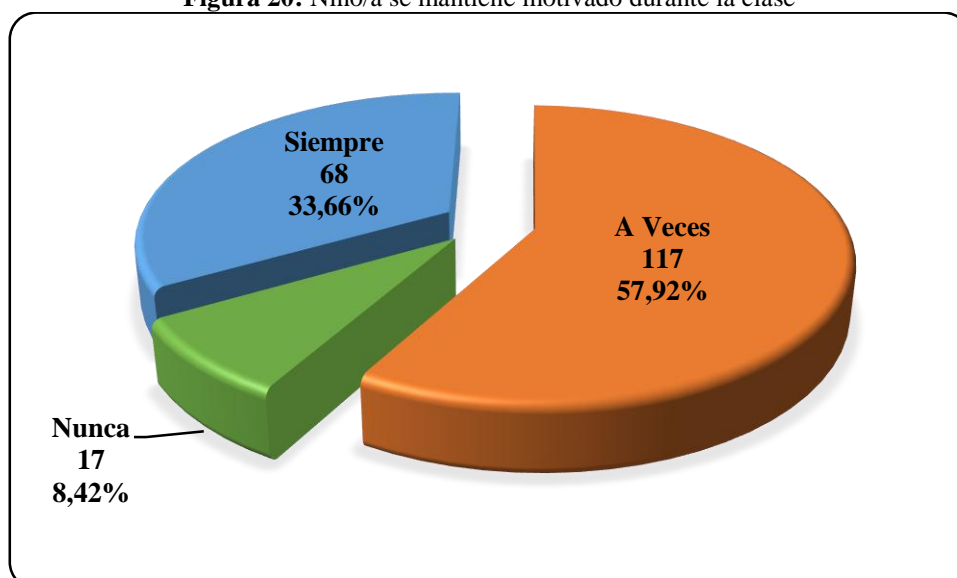
Se evidencia que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre mantienen un buen comportamiento durante la clase de Educación Física para lograr los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto 15. ¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?

Tabla 23: Niño/a se mantiene motivado durante la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	68	33,66
A Veces	117	57,92
Nunca	17	8,42
TOTAL:	202	100,00

Figura 20: Niño/a se mantiene motivado durante la clase



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 22,66% siempre se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física; el 57,92% a veces y el 8,42% nunca.

Interpretación:

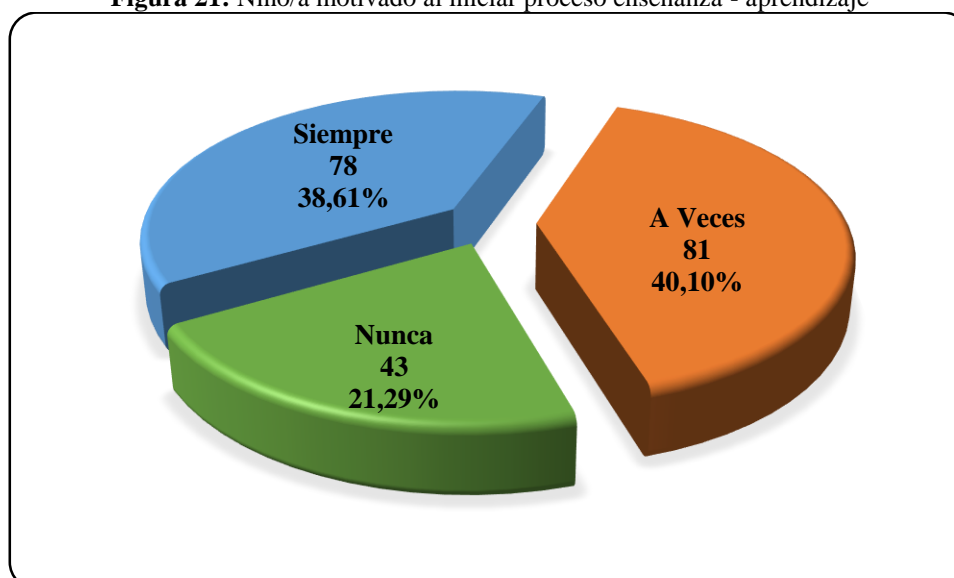
Por lo que se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria a veces se mantienen motivados e interesados durante la clase de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos.

Aspecto 16. ¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?

Tabla 24: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	78	38,61
A Veces	81	40,10
Nunca	43	21,29
TOTAL:	202	100,00

Figura 21: Niño/a motivado al iniciar proceso enseñanza - aprendizaje



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 38,61% siempre realizan todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física; el 40,10% a veces y el 21,29% nunca.

Interpretación:

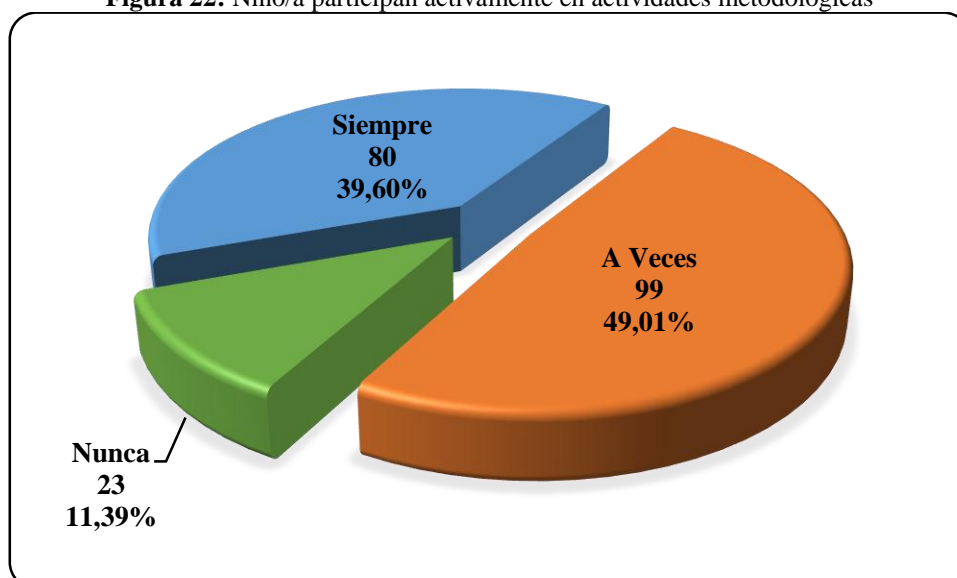
Se concluye que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria a veces realizan todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos se evidencia dificultades y necesita mayor intervención del docente.

Aspecto 17. ¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?

Tabla 25: Niño/a participan activamente en actividades metodológicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	80	39,60
A Veces	99	49,01
Nunca	23	11,39
TOTAL:	202	100,00

Figura 22: Niño/a participan activamente en actividades metodológicas



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 39,60% siempre participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física; el 49,01% a veces y el 11,39% nunca.

Interpretación:

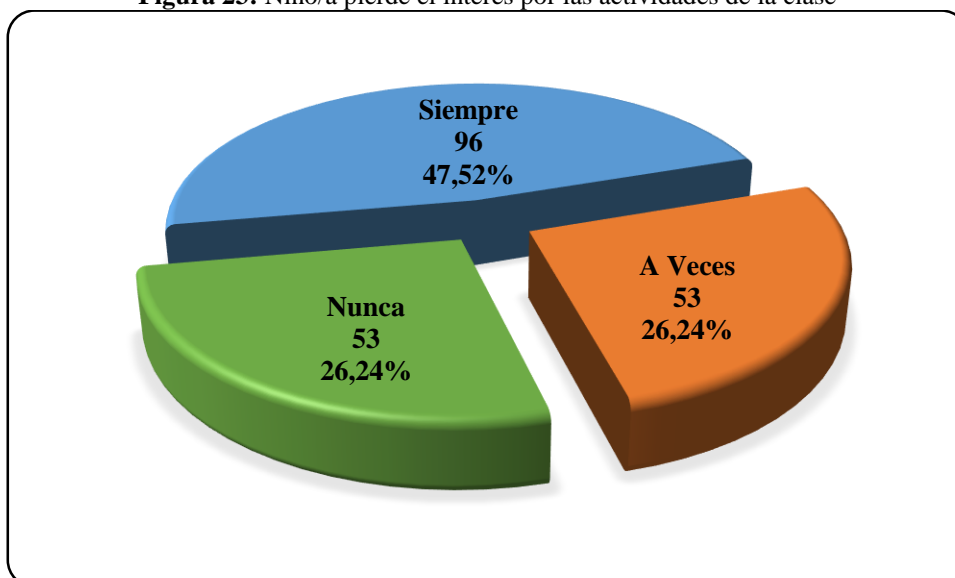
Se evidencia que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria a veces participan activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física para desarrollar los aprendizajes previstos por el docente.

Aspecto 18. ¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?

Tabla 26: Niño/a pierde el interés por las actividades de la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	96	47,52
A Veces	53	26,24
Nunca	53	26,24
TOTAL:	202	100,00

Figura 23: Niño/a pierde el interés por las actividades de la clase



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 47,52% siempre pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física; el 26,24% a veces y el 26,24% nunca.

Interpretación:

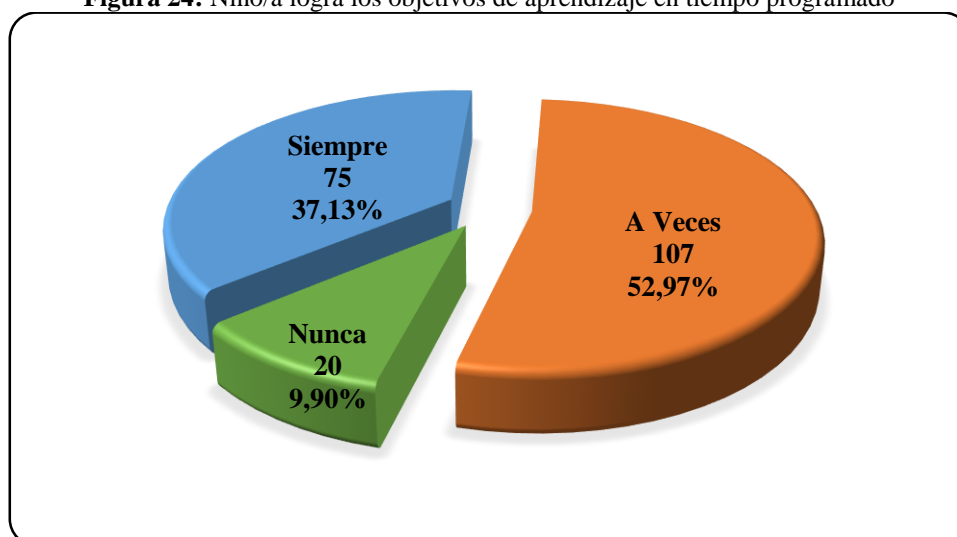
Se demuestra que casi la mitad de los niños y niñas de preparatoria siempre pierden el interés por las actividades de la clase de Educación Física dificultando desarrollar los aprendizajes previstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Aspecto 19. ¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?

Tabla 27: Niño/a logra los objetivos de aprendizaje en tiempo programado

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	75	37,13
A Veces	107	52,97
Nunca	20	9,90
TOTAL:	202	100,00

Figura 24: Niño/a logra los objetivos de aprendizaje en tiempo programado



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 37,13% siempre logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado; el 52,97% a veces y el 9,90% nunca.

Interpretación:

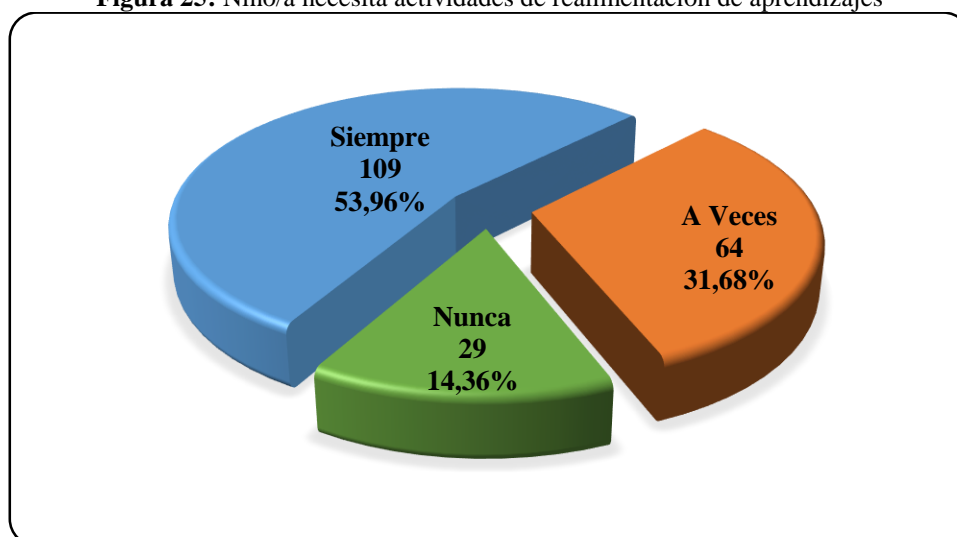
Se evidencia que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria a veces logran los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado, necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Aspecto 20. ¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?

Tabla 28: Niño/a necesita actividades de realimentación de aprendizajes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	109	53,96
A Veces	64	31,68
Nunca	29	14,36
TOTAL:	202	100,00

Figura 25: Niño/a necesita actividades de realimentación de aprendizajes



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Análisis:

De 202 estudiantes observados; el 53,96% siempre necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física; el 31,68% a veces y el 14,36% nunca.

Interpretación:

Se determina que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria siempre necesitan actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física, para lo cual requiere mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

4.2. Verificación de la hipótesis

Planteamiento de las hipótesis

Hipótesis Alternativa

H_i “La metodología lúdica incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví””

Hipótesis Nula

H₀ “La metodología lúdica no incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví””

Método estadístico

Para la comprobación o rechazo de las hipótesis se utilizó el método de distribución Ji o Chi-Cuadrado (X^2):

Fórmula para Chi-Cuadrado X^2

$$X^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

X^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Datos Observados

E = Datos Esperados

Nivel de significación

El valor de riesgo por rechazar algo que posiblemente es verdadero en una investigación, por lo tanto un nivel de riesgo es del 5%, $\alpha = 0,05$ y el nivel de confianza del (95%) que equivale a 0,95

Grados de libertad

Para calcular los grados de libertad se trabajó con el vaciado de datos o frecuencia observada en los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación del desempeño.

Cálculo de grados de libertad

$$g_l = (c - 1) * (f - 1)$$

g_l = Grado de libertad

c = significa número de alternativas por preguntas y

f = Significa número de preguntas.

$$g_l = (c - 1) * (f - 1)$$

$$g_l = (3 - 1) * (20 - 1)$$

$$g_l = (2) * (19) = 38$$

$$g_l = 38$$

Distribución del Chi Cuadrado tabulado X²t

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$ Tabla para cálculo de Chi cuadrado tabulado

Grados de libertad = 38

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05
30	59,7022	56,3325	53,6719	50,8922	46,9792	43,7730
31	61,0980	57,6921	55,0025	52,1914	48,2319	44,9853
32	62,4873	59,0461	56,3280	53,4857	49,4804	46,1942
33	63,8694	60,3953	57,6483	54,7754	50,7251	47,3999
34	65,2471	61,7382	58,9637	56,0609	51,9660	48,6024
35	66,6192	63,0760	60,2746	57,3420	53,2033	49,8018
36	67,9850	64,4097	61,5811	58,6192	54,4373	50,9985
37	69,3476	65,7384	62,8832	59,8926	55,6680	52,1923
38	70,7039	67,0628	64,1812	61,1620	56,8955	53,3835
39	72,0550	68,3830	65,4753	62,4281	58,1201	54,5722
40	73,4029	69,6987	66,7660	63,6908	59,3417	55,7585

Tabla 29: Distribución Chi Cuadrado X^2 tabulado

Fuente: http://labrad.fisica.edu.uy/docs/tabla_chi_cuadrado.pdf

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M

X^2 tabulado = 53,3835 (valor crítico) para rechazar la hipótesis alternativa

Calculo del Chi Cuadrado calculado X²c

$$X^2_c = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	202 Niños/as			
		Frecuencia Observada (fo)			
		Siempre	A Veces	Nunca	TOTAL
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	119	66	17	202
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?	166	0	36	202
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?	108	65	29	202
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	72	96	34	202
5	¿El niño o niña manipula el material didáctico durante la clase de Educación Física?	31	24	147	202
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?	125	48	29	202
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?	70	96	36	202
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?	22	11	169	202
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	56	65	81	202
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?	156	39	7	202
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	104	58	40	202
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?	93	61	48	202
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?	63	107	32	202
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?	146	33	23	202
15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?	68	117	17	202
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?	78	81	43	202
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?	80	99	23	202
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?	96	53	53	202
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?	75	107	20	202
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?	109	64	29	202
TOTALES:		1837	1290	913	4040

Tabla 30: Frecuencia observada

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Calculo de la frecuencia esperada (E) para alternativas

Fórmula:

$$fe = \frac{(\text{total marginal filas}) (\text{total marginal columnas})}{N}$$

$$fe \text{ Siempre} = \frac{(1837) (202)}{4040} \quad fe = 91,85$$

$$fe \text{ A Veces} = \frac{(1290) (202)}{4040} \quad fe = 64,50$$

$$fe \text{ Nunca} = \frac{(913) (202)}{4040} \quad fe = 45,65$$

Aspectos a observar	ALTERNATIVAS	O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² / E
1	Siempre	119	91,85	27,15	737,12	8,03
	A Veces	66	64,50	1,50	2,25	0,03
	Nunca	17	45,65	-28,65	820,82	17,98
2	Siempre	166	91,85	74,15	5498,22	59,86
	A Veces	0	64,50	-64,50	4160,25	64,50
	Nunca	36	45,65	-9,65	93,12	2,04
3	Siempre	108	91,85	16,15	260,82	2,84
	A Veces	65	64,50	0,50	0,25	0,00
	Nunca	29	45,65	-16,65	277,22	6,07
4	Siempre	72	91,85	-19,85	394,02	4,29
	A Veces	96	64,50	31,50	992,25	15,38
	Nunca	34	45,65	-11,65	135,72	2,97
5	Siempre	31	91,85	-60,85	3702,72	40,31
	A Veces	24	64,50	-40,50	1640,25	25,43
	Nunca	147	45,65	101,35	10271,82	225,01
6	Siempre	125	91,85	33,15	1098,92	11,96
	A Veces	48	64,50	-16,50	272,25	4,22
	Nunca	29	45,65	-16,65	277,22	6,07
7	Siempre	70	91,85	-21,85	477,42	5,20
	A Veces	96	64,50	31,50	992,25	15,38
	Nunca	36	45,65	-9,65	93,12	2,04
8	Siempre	22	91,85	-69,85	4879,02	53,12

	A Veces	11	64,50	-53,50	2862,25	44,38
	Nunca	169	45,65	123,35	15215,22	333,30
9	Siempre	56	91,85	-35,85	1285,22	13,99
	A Veces	65	64,50	0,50	0,25	0,00
	Nunca	81	45,65	35,35	1249,62	27,37
10	Siempre	156	91,85	64,15	4115,22	44,80
	A Veces	39	64,50	-25,50	650,25	10,08
	Nunca	7	45,65	-38,65	1493,82	32,72
11	Siempre	104	91,85	12,15	147,62	1,61
	A Veces	58	64,50	-6,50	42,25	0,66
	Nunca	40	45,65	-5,65	31,92	0,70
12	Siempre	93	91,85	1,15	1,32	0,01
	A Veces	61	64,50	-3,50	12,25	0,19
	Nunca	48	45,65	2,35	5,52	0,12
13	Siempre	63	91,85	-28,85	832,32	9,06
	A Veces	107	64,50	42,50	1806,25	28,00
	Nunca	32	45,65	-13,65	186,32	4,08
14	Siempre	146	91,85	54,15	2932,22	31,92
	A Veces	33	64,50	-31,50	992,25	15,38
	Nunca	23	45,65	-22,65	513,02	11,24
15	Siempre	68	91,85	-23,85	568,82	6,19
	A Veces	117	64,50	52,50	2756,25	42,73
	Nunca	17	45,65	-28,65	820,82	17,98
16	Siempre	78	91,85	-13,85	191,82	2,09
	A Veces	81	64,50	16,50	272,25	4,22
	Nunca	43	45,65	-2,65	7,02	0,15
17	Siempre	80	91,85	-11,85	140,42	1,53
	A Veces	99	64,50	34,50	1190,25	18,45
	Nunca	23	45,65	-22,65	513,02	11,24
18	Siempre	96	91,85	4,15	17,22	0,19
	A Veces	53	64,50	-11,50	132,25	2,05
	Nunca	53	45,65	7,35	54,02	1,18
19	Siempre	75	91,85	-16,85	283,92	3,09
	A Veces	107	64,50	42,50	1806,25	28,00
	Nunca	20	45,65	-25,65	657,92	14,41
20	Siempre	109	91,85	17,15	294,12	3,20
	A Veces	64	64,50	-0,50	0,25	0,00
	Nunca	29	45,65	-16,65	277,22	6,07
TOTALES:		4040	4040	0,00	81436,10	1345,19

Tabla 31: Chi Cuadrado X^2 calculado

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M

Resultado Chi Cuadrado Calculado

$$X^2_c = \sum \frac{(O-E)^2}{E} \quad X^2_c = 1345,19$$

Norma: El Chi-cuadrado calculado debe ser **mayor** que el Chi-cuadrado tabulado para aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

X² Calculado = 1345,19 ES MAYOR QUE X² Tabulado = 53,3835

Decisión final

En razón de la norma del Chi Cuadrado **X² Calculado = 1345,19** es, mayor que **X² Tabulado = 53,3835**. La **H_i** “La metodología lúdica incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi” **se acepta**. Y, la hipótesis nula, el **X² Tabulado = 53,3835**, es menor al **X² Calculado = 1345,19**, la **H₀** “La metodología lúdica no incide en el proceso de enseñanza - aprendizaje de Educación Física de los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi” **se rechaza**.

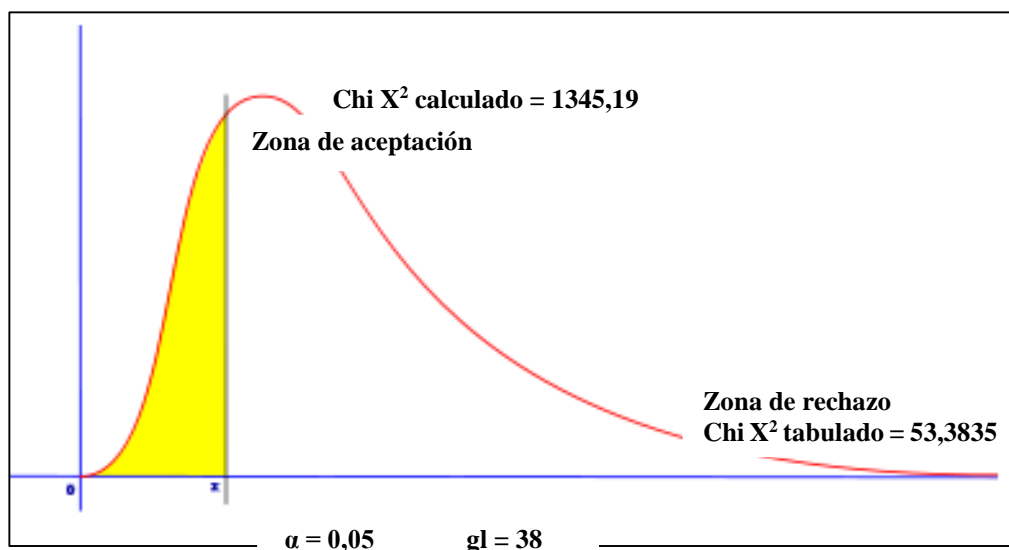


Figura 26: Zona de aceptación y rechazo de la hipótesis

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Del diagnóstico se concluye que: En la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” no se aplica metodología lúdica, las actividades micro curriculares son tradicionales e instruccionales provocando la pérdida de interés, desmotivación, pasividad, cansancio y aburrimiento en los niños y niñas comprendidos en la edad de 5 a 6 años.
- Mediante la técnica de la observación se verificó que el proceso de enseñanza - aprendizaje es tradicional, conductista e instruccional causando en los niños y niñas cansancio, aburrimiento, desmotivación en las clases de educación Física en preparatoria.
- Los fundamentos teóricos determinaron la importancia y necesidad de desglosar el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando y nutriendo la fundamentación teórica con una amplia extracción de contenidos coherentes al problema y tema de investigación, dichos aporte se extrajeron de connotados autores internacionales de obras clásicas y contemporáneas.
- La falta de una guía metodológica lúdica hace que los niños y niñas de preparatoria no cumplan con todas las actividades didácticas, demuestren cansancio, aburrimiento, no se diviertan con las actividades de aprendizaje planificadas por el maestros y maestras; no logren los objetivos de aprendizaje en el tiempo programado y necesitan de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física.

5.2. Recomendaciones

- A los vicerrectores, maestros y maestras de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi” aplicar métodos lúdicos, construir material didáctico lúdico para que los niños y niñas logren los objetivos de aprendizaje en el tiempo programado, incentivar a los niños y niñas de preparatoria para que cumplan las actividades micro curriculares con juegos creativos y tradicionales que eviten el cansancio y aburrimiento y al mismo tiempo provoquen diversión en las actividades de aprendizaje en las clases de Educación Física.
- A los vicerrectores, directores y docentes del área el Educación Física, se recomienda: socializar, motivar y aplicar instrumentos de técnicas de diagnóstico basadas en la observación de clases para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física en los niños y niñas de preparatoria.
- A las autoridades de la Universidad Técnica de Ambato, colaborar con la formación profesional mediante la implementación de una biblioteca especializada de Educación Física para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura mencionada. Además potenciar los procesos de investigación para fundamentar las teorías y aportes científicos con una amplia gama de obras actualizadas en el tema de la formación del ser humano en la Educación Física.
- A los maestros y maestras de la asignatura de Educación Física de preparatoria, aplicar la guía metodológica lúdica para mejorar los resultados en el proceso de enseñanza -aprendizaje de la asignatura mencionada en niños y niñas de 5 a 6 años de edad que corresponde a Primer Año de Educación Básica o preparatoria.

CAPÍTULO VI PROPUESTA

“GUÍA METODOLÓGICA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN PREPARATORIA”

6.1. Datos informativos:

Institución:	Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”
País:	Ecuador
Provincia:	Cotopaxi
Cantón:	Latacunga
Parroquia:	Matriz
Zona:	3
Distrito:	05D01
Circuito	13_5
Dirección:	Félix Valencia 4274 entre Quito y Fernando Sánchez
Teléfonos:	03 2813375
Beneficiarios:	Niños, niñas y docentes
Nivel:	Educación General Básica
Secciones	Matutina y vespertina
Tiempo estimado:	Un quimestre
Responsable:	Lic. Odalia del Rocío Armijo Moreta

Cuadro 4: Datos Informativos

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

6.2. Antecedentes

Realizado el diagnóstico del proceso de enseñanza - aprendizaje y la metodología que se aplican en los niños y niñas de preparatoria en la asignatura de Educación Física en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” se encuentran varias dificultades que afectan el desarrollo motriz, social y psicológico del educando, entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

Los niños y niñas no cumplen con las actividades didácticas, demuestran cansancio, aburrimiento en las clases de Educación Física.

Los educandos no manipulan, ni utilizan material didáctico, no realizan actividades lúdicas, y los objetivos de aprendizaje no se cumplen en el tiempo programado.

Los niños y niñas no logran comunicación, participación voluntaria, con sus compañeros; no participan activamente en las actividades metodológicas perdiendo el interés por las actividades de la clase.

En el subnivel de preparatoria no se aplica metodología lúdica, se desarrollan proceso de enseñanza tradicional e instruccional provocando la pérdida de interés, desmotivación y pasividad en los niños y niñas.

Estos precedentes traen consigo la obligación profesional de elaborar una “Guía metodológica lúdica” para Educación Física en el subnivel de preparatoria, herramienta metodológica que se integrará al desarrollo micro curricular de la mencionada asignatura para el desarrollo de los aprendizajes previstos y en el tiempo programado para el subnivel señalado anteriormente.

6.3. Justificación

En el nuevo Currículo Nacional 2016 manifiesta en resumen: Los contenidos que se proponen en este subnivel abordan el inicio de la construcción de saberes sobre sí mismos, asumiéndose como sujetos corporales (en el espacio y el tiempo). Permite generar herramientas para participar en variedad de prácticas corporales, de manera segura y placentera, identificando las propias posibilidades y dificultades de participación. En el caso que la práctica requiera de implementos, y no se cuente con ellos, se presenta la oportunidad de recurrir a la creatividad y construir los implementos necesarios con materiales reciclables o del entorno propio.

Los y las estudiantes podrán experimentar diferentes maneras de practicar habilidades motrices, destrezas y acrobacias individuales y con otros, reconociendo y percibiendo las partes de su cuerpo, para alcanzar los objetivos de diferentes prácticas corporales.

En este subnivel se espera que los estudiantes construyan conocimientos acerca de su disponibilidad corporal y motriz en diferentes prácticas corporales. Por otra parte, se contribuye y habilita la construcción de su propio lenguaje corporal, con el cual pueda expresar y comunicar ideas y mensajes que expliciten sus estados de ánimo, sensaciones, emociones y percepciones, y que le permita participar en aquellas prácticas corporales íntimamente relacionadas a su cultura y tradición.

Esta propuesta del Ministerio de Educación es muy específica para el subnivel de preparatoria, su deficiencia consiste en que no presenta alternativas metodológicas para lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos y facilita el equipamiento y material didáctico.

Analizados los contenidos de los seis bloques curriculares son secuenciales en lo que respecta a las prácticas lúdicas y su relación con el desarrollo corporal del educando comprendido en la edad de cinco a seis años. Por lo que cabe señalar la siguientes preguntas ¿Cómo desarrollar las destrezas y aprendizajes?, ¿Con qué

metodología?; ¿Qué material didáctico se tiene que elaborar?, en fin solo teoría, nada de capacitación y los maestros de grado son los que tienen que impartir la asignatura de Educación Física porque son todólogos.

Este ensayo y análisis exige a poner en práctica la creatividad y auto preparación de los maestros y maestras, en el caso real los docentes deben crear y adaptar la metodología utilizando los juegos como base para el desarrollo del currículo.

Por estas y otras razones es importante contribuir con el proceso de formación de los niños y niñas que inician la Educación General Básica construyendo material didáctico lúdico, creando nuevos métodos de aprendizaje basados en el juego para lograr los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación y las adaptaciones curriculares que el maestro considere pertinente, en función del desarrollo integral del educando.

Para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje se propone una “Guía metodológica lúdica” para Educación Física en el subnivel de preparatoria, misma que está acorde a las necesidades del educando y del educador.

6.4. Objetivos de la propuesta

6.4.1. Objetivo general

Diseñar una guía metodológica lúdica para la enseñanza - aprendizaje de la Educación Física para el subnivel preparatoria.

6.4.2. Objetivos específicos

- Indagar métodos lúdicos que se inserten en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Física.
- Elaborar una planificación micro curricular para la aplicación de metodología lúdica.

- Describir los métodos lúdicos y su importancia, ventajas y desventajas de aplicación.

6.5. Análisis de factibilidad

La “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria” es una propuesta factible de aplicación y de ejecución en el contexto educativo, tomando en cuenta los siguientes criterios:

Criterio pedagógico, la guía contiene métodos, procesos y actividades exclusivas, como su significado etimológico lo señala, es para guiar a niños y niñas con la directriz del maestro.

Criterio didáctico, la guía sigue procesos para la enseñanza y aprendizaje, es teórica y práctica.

Criterio metodológico, la guía hace referencia al conjunto de procesos y actividades coherentes con el desarrollo psicológico del niño de preparatoria.

Criterio lúdico, su base de aprendizajes es el juego y la diversión con herramientas y materiales específicos en un ambiente natural.

Criterio económico, la implementación, aplicación y ejecución de la guía tendrá un costo muy bajo en el caso de socializar la propuesta y reproducir el producto educativo.

En definitiva es un aporte significativo para el desarrollo efectivo de la propuesta curricular del Subnivel de Preparatoria realizada por el Ministerio de educación en el año 2016. Cabe señalar que su aplicabilidad dependerá de la Universidad Técnica de Ambato, dueña de los derechos de autoría y su normativa.

6.6. Fundamentación teórica

La “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria” se basa en tres fundamentos científicos aplicados a la educación infantil.

El juego

El juego es una actividad natural para el aprendizaje social del niño. Jugando con compañeros aprende a vivir en sociedad y descubre el placer de compartir actividades con los demás. Entonces llega a definir su papel social y a encontrar su identidad. Al contacto con los demás niños, aprende a conocerse. Descubre que es un cabecilla nato o aquel del cual busca la compañía o el que siempre encuentra ideas diversas para jugar. (Ferland, 2005, p. 113).

Didáctica especial

La didáctica especial de la Educación física tomará un enfoque metodológico integrador y plurimetodológico que propicie la utilización de unos métodos u otros en función de las necesidades. Los métodos o estrategias son múltiples y complementarios, ya que cualquier situación de aprendizaje está sometida a un gran número de variables, entre ellas se pueden enumerar las siguientes: la edad de los estudiantes, la homogeneidad o heterogeneidad del grupo clase, los conocimientos anteriores, el grado de motivación y los recursos que se dispone. (Castaño, 2005, p. 31).

La educación Física constituye una experiencia vivencial sin olvidar que el cuerpo y el movimiento son los ejes básicos en los que se centra la acción educativa. Se trata, por un lado, de mejorar el comportamiento motor del alumnado y con ello la consolidación de hábitos saludables y, por otro, de la educación a través del cuerpo y el movimiento para adquirir competencias de carácter efectivo y de relación, necesaria para la vida en sociedad. (González, y otros, 2010, p. 5).

Aprendizaje motriz

En este tipo de aprendizaje lo más importante son los movimientos corporales. Así por ejemplo, al efectuar un lanzamiento con el pie, lo más significativo es el movimiento del miembro inferior. Pero si prestamos atención que el móvil debe dirigirse a un lugar determinado y en un momento preciso, lo cual implica otros procesos, como son los perceptivos, de control,

etc., es decir, que lo pueda aplicar también fuera del contexto escolar a situaciones de la vida cotidiana. (Cañizares & Carbonero, 2016, p. 7).

En el subnivel preparatorio los aprendizajes de las habilidades y destrezas se deben efectuar en un ambiente lúdico y adecuado a la evolución de los intereses del alumnado.

6.7. Metodología: Modelo operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS ESPERADOS
PLANIFICACIÓN	Diseñar y elaborar una “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”	<ul style="list-style-type: none"> - Sistematizar información documental sobre metodología lúdica, - Escoger juegos acorde a la edad cronológica, al desarrollo psicológico, motivador para niños de preparatoria. - Caracterizar los métodos lúdicos, - Planificar - Describir los juegos y actividades 	Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Investigador - Tutor - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Equipo informático, - Servicio de internet. - Bibliografía especializada, - Textos, - Currículo 2016, 	- 45 días	Investigador	Documento terminado “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”
SENSIBILIZACIÓN	Exposición teórico-práctica de la metodología lúdica para el proceso de	<ul style="list-style-type: none"> - Clase demostrativa en preparatoria con aplicaciones 	Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente, - Estudiantes, - Materiales:	- 2 horas	Vicerrector U.E.V.V.C	Bitácora y memoria de la plenaria.

	enseñanza - aprendizaje de la educación Física en el subnivel de preparatoria.	metodológicas lúdicas. - Plenaria sobre la clase, ventajas y desventajas.	- Varios			
SOCIALIZACIÓN	Consensuar las ventajas de la metodología lúdica en el desarrollo motriz de los estudiantes de 5 a 6 años de edad.	- Seminario-taller de metodología lúdica. - Aplicación de la guía metodológica.	Humanos: - Investigador - Docentes de Inicial y EGB Materiales: - Documento impreso (Guía)	- 2 días	Vicerrector U.E.V.V.C Vicerrector U.E.V.V.C	Maestros capacitados “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”
EVALUACIÓN	Realizar seguimiento de la aplicación de la “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria” mediante instrumentos de investigación y acompañamiento en la clase.	- Investigación de campo, (cuestionario). - Portafolio docente. - Ficha de observación de clases.	Humanos: - Docentes, - Materiales: - Cuestionarios impresos, - Portafolio docente	- Durante el año lectivo	Vicerrector U.E.V.V.C	Estudiantes mejoran los aprendizajes de su cuerpo en movimiento.

Cuadro 5: Modelo Operativo

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

6.8. Administración de la propuesta

La propuesta denominada “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”, fue realizada por la Maestrante Lic. Odalia del Rocío Armijo Moreta, bajo la dirección y tutoría del señor Dr. Dr. Patricio Gustavo Ortiz Ortiz Mg. Con el patrocinio de la Universidad Técnica de “Ambato”, la institución beneficiaria y ejecutora es la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví” de la ciudad de Latacunga.

Para dar fiel cumplimiento al plan operativo se plantea el siguiente resumen para la administración de la propuesta:

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”	Rector Vicerrectores Docentes Preparatoria y EGB Investigador	Sensibilización Socialización	500 USD	Investigadora

Cuadro 6: Resumen administración de la propuesta

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

6.9. Previsión de la evaluación

Según la planificación en el modelo operativo se plantea seguimiento a la aplicación de la “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria” los mismos que serán evidenciados con los resultados de las experiencias de aprendizajes alcanzados por los niños y niñas de preparatoria y mediante instrumentos de investigación y diagnóstico aplicados a los docentes.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	“Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”
¿Para qué evaluar?	Conocer los resultados de la aplicación de la “Guía metodológica lúdica para Educación Física en el subnivel de preparatoria”
¿Con qué criterios evaluar?	Aplicable, pertinente, coherente,
¿Indicadores?	Cuantitativos y cualitativos
¿Quién evalúa?	Vicerrector y Director de Área
¿Cuándo evaluar?	Periódicamente
¿Con qué Técnica?	Encuesta
¿Con qué evaluar?	Cuestionario

Cuadro 7: Previsión de la evaluación

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

6.10. Guía Metodológica Lúdica



Guía

Metodológica Lúdica



Elaborado por: Lic. Odalia del Rocío Armijo Moreta

*Director: Dr. Patricio Gustavo Ortiz Ortiz, Mg
2017*

PLANIFICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO DE REGLAS

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

SUBNIVEL: Preparatoria NIVEL: General Básica

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Prácticas lúdicas: El juego y el jugar			
OBJETIVOS:	O.EF.1.1. Participar en prácticas corporales (juegos, danzas, bailes, mímicas, entre otras) de manera espontánea, segura y placentera individualmente y con otras personas.			
GRUPO DE EDAD:	Preparatoria (5 años)	N° NIÑOS/AS:	38	TIEMPO E: 1 semana F. INICIO: 11 septiembre
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.EF.1.1. Participa en diferentes tipos de juegos ajustando sus acciones motrices en función de sus estados corporales, ritmos internos y objetivo de los juegos, comprendiendo la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje (seguridad, higiene) e identificando las características básicas y los materiales necesarios para la construcción de implementos.			
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	En el juego de la estatua de marfil, los educandos forman un círculo tomando como centro al docente, mientras giran alegremente van cantando, “A las estatuas de marfil; uno, dos y tres, así; el que se mueva baila twist; con su hermana la lombriz; y su tío José Luis; que se chupa el calcetín, yo mejor me quedo así. El maestro o maestra da la señal sonora de ESTATUA. El que se mueva pierde y sigue saliendo del círculo, ganan el que queda finalistas.			
ELEMENTO INTEGRADOR	Juego la Estatua de Marfil			
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal	EF.1.1.2. Comprender la necesidad de reglas y roles para poder jugar con otros, estableciendo y	<ul style="list-style-type: none"> - Participar dinámicamente - Atender la explicación del juego de la estatua - Aprender la canción 	Ninguno	I.EF.1.1.2. Comprende la necesidad de respetar reglas,

	respetando acuerdos simples con sus pares.	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar las reglas del juego - Participar voluntariamente en el juego cantando la canción - Reproducir la demostración del juego de la Estatua - Participar activamente en el juego de la estatua - Rectificar las reglas y continuar el juego - Aprender jugando con placer - Retornar a la calma - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo - Aplaudir fuertemente a todos los participantes al finalizar las actividades. 		roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos.	
Elaborado por:		Revisado por:		Aprobado por:	
Docente: Lic. Rocío Armijo M.		Director/a del Área:		Vicerrector/a:	
Firma:		Firma:		Firma:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:	

Cuadro 9: Planificación del método lúdico de reglas

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

MÉTODO LÚDICO DE REGLAS

Nombre del Método:	Método lúdico de reglas
Definición:	El método lúdico de reglas permite conocer las cualidades físicas del cuerpo del niño o niña y su relación con el movimiento mediante normas y directrices específicas que fomentan el buen comportamiento individual, colectivo y la cooperación.
Objetivo:	Comprender las reglas e información del maestro/a para realizar las actividades lúdicas con la participación de todos los educandos. <i>El docente debe tener muy claros los objetivos propuestos.</i>
Importancia:	Es importante por su relación entre el desarrollo psicológico, motriz e intelectual del educando.
Proceso didáctico:	<p>Rol del docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escoger el ambiente más idóneo para desarrollar la clase, - Motivar al inicio, durante y al final de la clase, - Explicar cómo se desarrolla el juego, - Enunciar las reglas del juego, - Repetir las reglas del juego, - Incentivar el trabajo voluntario, - Demostrar cómo se realiza el juego y la utilización de materiales lúdicos, - Dar la orden para realizar el juego, - Corregir errores en las reglas del juego, - Fomentar la recreación y diversión de los educandos, - Retornar a la calma, - Inducir al aseo y respeto del cuerpo, - Evaluar el esfuerzo de los educandos, - Felicitar la participación colectiva, <p>Rol del discente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar dinámicamente, - Atender la explicación del juego, - Preguntar las reglas del juego, - Participar voluntariamente, - Reproducir la demostración del juego, - Utilizar correctamente los materiales lúdicos, - Participar activamente en el juego,

	<ul style="list-style-type: none"> - Rectificar las reglas y continuar el juego, - Aprender jugando con placer, - Retornar a la calma, - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo, - Aplaudir fuertemente a todos los participantes.
Recursos didácticos:	Varios de acuerdo a la caracterización específica del juego o de la disciplina deportiva.
Aplicabilidad:	Niños y niñas comprendidos entre los 3 y 6 años de edad. Nivel Inicial y Subnivel Preparatoria (1° EGB)
N° participantes:	40 máximo
Ventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Transforma los conocimientos en aprendizajes significativos, - Le permite al educando ser protagonista del aprendizaje, - Desarrolla la creatividad, - Consiente la diversión, - Ayuda al desarrollo la personalidad del educando, - Colabora con la integración social entre los niños.
Desventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes casi siempre les gusta participar del juego más no el cumplimiento de las reglas. - El estudiante cambia las reglas a su interés. - En ocasiones es necesario realimentación de las reglas.

Cuadro 8: Método lúdico de reglas

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS

1) JUEGO DE LA ESTATUA DE MARFIL

Objetivo: Respetar las reglas del juego y la disciplina; controla los movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

Canción:

A las estatuas de marfil;
uno, dos y tres, así;
el que se mueva baila twist;
con su hermana la lombriz;
y su tío José Luis;
que se chupa el calcetín,
yo mejor me quedo así.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

En el juego de la estatua de marfil, los educandos forman un círculo tomando como centro al docente, mientras giran alegremente van cantando la canción. El maestro o maestra da la señal sonora de ESTATUA. El que se mueva pierde y sigue saliendo del círculo, ganan el que queda finalistas. (García & Torrijos, 2003, p. 55).

2) RELEVOS CON BALÓN

Objetivo: Respetar las reglas del juego y la disciplina; mejora la velocidad y la coordinación motriz.



Fuente: <http://www.futbolfacilísimo.com/2011/06/entrenamiento-ninos-de-4-6-anos.html>
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se formarán varios equipos que se pondrán en hilera detrás de una línea de salida. El primer alumno/a de cada hilera tendrá un balón. A una distancia se colocará un pivote u otro objeto. A una señal del profesor/a salen los primeros de cada equipo botando el balón rápidamente, dando la vuelta al pivote y regresando entregando el balón al siguiente compañero/a. Éste realizará el mismo recorrido, luego el tercero, y así sucesivamente. Gana el equipo que terminen antes los relevos. (García & Torrijos, 2003, p. 55).

3) LA SERPIENTE

Objetivo: Respetar las reglas del juego y la disciplina; mejora la velocidad y la coordinación motriz.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se forman varios grupos de 6 a 9 niños y niñas de forma homogénea. Todos los participantes de cada grupo se agarran a la cintura de los compañeros que llevan delante. Un niño o niña queda libre, él o ella tratará de tocar al último del grupo mientras la serpiente se moverá para evitarlo. Gana el último grupo en ser tocado. (Cantellano, 2016).

4) EL GATO Y EL RATÓN

Objetivo: Respetar las reglas del juego y la disciplina; mejora la velocidad y la coordinación motriz.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Este juego es muy conocido, pero siempre que se realiza, tiene sus encantos. Se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón".

Gato: "A que te agarro ratón".

Ratón: "A que no gato ladrón".

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato".

Los jugadores del círculo ayudan al "ratón" y molestan al "gato" levantando y bajando los brazos para que aquél pase y éste no. No se puede romper el círculo. (Cantellano, 2016).

5) RATONES, GATOS Y PERROS

Objetivo: Respetar las reglas del juego y la disciplina; mejora la velocidad, desplazamiento y la coordinación motriz.



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Perseguir a los adversarios, e intentar que los prisioneros no sean liberados. Se colocan los tres equipos (ratones, gatos y perros) repartidos por el patio. Los perros pueden coger a los gatos y estos a los ratones. Cuando un jugador coge a un adversario lo conduce al refugio. Los prisioneros pueden ser liberados si algún compañero les toca con la mano. Se acaba el juego cuando un equipo logra meter en el refugio a todo el equipo contrario. (Gualpa, 2013, p. 21).

PLANIFICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO CON JUEGOS TRADICIONALES

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

SUBNIVEL: Preparatoria NIVEL: General Básica

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Prácticas lúdicas: El juego y el jugar						
OBJETIVOS:	O.EF.1.2. Reconocer (en todas las dimensiones: motriz, emocional, conceptual, entre otras), sus posibilidades de participación en prácticas corporales individuales y con otras personas.						
GRUPO DE EDAD:	Preparatoria (5 años)	N° NIÑOS/AS:	38	TIEMPO E:	1 semana	F. INICIO:	11 octubre
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.EF.1.1. Participa en diferentes tipos de juegos ajustando sus acciones motrices en función de sus estados corporales, ritmos internos y objetivo de los juegos, comprendiendo la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje (seguridad, higiene) e identificando las características básicas y los materiales necesarios para la construcción de implementos.						
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	En el juego de la carrera de tres pies: se forman parejas entre los niños y niñas de ser posible de la misma estatura, con una cuerda se atan el pie izquierdo con el pie derecho de la pareja a la altura del tobillo, se marca una línea de salida y una de llegada, a la señal de salida las parejas correrán hasta la línea de llegada. Los participantes previamente deberán ponerse de acuerdo para mover al mismo tiempo las piernas atadas.						
ELEMENTO INTEGRADOR	Juego carrera de tres pies						
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR			
Expresión corporal	EF.1.1.6. Reconocer, diferenciar y practicar diferentes maneras de realizar las acciones motrices que se	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente - Formar parejas - Comprender el juego carrera de tres pies - Preguntar las reglas del juego 	Ninguno	I.EF.1.1.3. Identifica lógicas de los juegos, las habilidades motrices básicas			

	necesitan para participar de manera segura en diferentes juegos individuales y colectivos.	<ul style="list-style-type: none"> - Atar los pies contrarios de los jugadores - Realizar un repaso de coordinación entre pares - Competir activamente en la carrera de tres pies - Reconocer a los ganadores hasta que exista una pareja ganadora - Retorno a la calma - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo - Aplaudir fuertemente a todos los participantes al finalizar las actividades. 		que se requieren, los objetivos que hay que lograr y los materiales necesarios para la construcción de implementos.
Elaborado por:		Revisado por:		Aprobado por:
Docente: Lic. Rocío Armijo M.		Director/a del Área:		Vicerrector/a:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Cuadro 11: Planificación del método lúdico con juegos tradicionales

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

MÉTODO LÚDICO CON JUEGOS TRADICIONALES

Nombre del Método:	Método de juegos tradicionales
Definición:	El método lúdico de juegos tradicionales depende mucho del sector o zona de ubicación escolar, entre los juegos que se han dejado de practicar está el juego de las carreras de tres pies, llamado también tres paras o tres piernas. Dicho juego permite desarrollar destrezas físicas de locomoción, comunicación, valores de solidaridad y compañerismo mediante la sana competencia entre todos los participantes organizados en pares.
Objetivo:	Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.
Importancia:	Es importante para el desarrollo motriz e intelectual, mejora la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje y el compañerismo del educando.
Proceso didáctico:	<p>Rol del docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitar un ambiente apropiado y seguro para desarrollar la clase, - Formar parejas para la actividad lúdica, - Motivar al inicio, durante y al final de la clase, - Explicar cómo se desarrolla el juego, - Enunciar las reglas del juego, - Repetir las reglas del juego, - Incentivar el trabajo cooperativo, - Demostrar cómo se realiza el atado de los pies, - Ubicar a los participantes en la línea de partida, - Dar la orden para iniciar el juego, - Verificar la llegada tomando en cuenta las caídas para determinar a los ganadores, - Repetición de las actividades de competencia, - Fomentar la recreación y diversión de los educandos - Retornar a la calma - Inducir al aseo y respeto del cuerpo - Evaluar el esfuerzo de los educandos

	<ul style="list-style-type: none"> - Felicitar la participación colectiva <p>Rol del discente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar dinámicamente, - Atender la explicación del juego, - Preguntar las reglas del juego, - Participar voluntariamente, - Conformar parejas, - Comunicarse para coordinar el movimiento de los pies, - Reproducir la demostración del juego, - Realizar correctamente el atado de los pies, - Participar activamente en el juego - Rectificar las reglas y continuar el juego - Aprender jugando con placer - Retornar a la calma - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo - Aplaudir fuertemente a todos los participantes
Recursos didácticos:	Varios de acuerdo a la caracterización específica del juego en este caso (un pedazo de cuerda de 1 m.)
Aplicabilidad:	Niños y niñas comprendidos entre los 3 y 6 años de edad. Nivel Inicial y Subnivel Preparatoria (1° EGB)
N° participantes:	40 máximo
Ventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor motivación, respuesta e integración en la clase, - Diversificación de actividades, - Trabajo cooperativo, afectivo, - Contacto con la naturaleza, - Práctica fuera del entorno escolar.
Desventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Riesgo de caídas de los participantes. - Leves contusiones en los estudiantes. - Solicitan cambio de pareja por desacuerdos.

Cuadro 10: método lúdico con juegos tradicionales

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS

1) JUEGO CARRERA DE TRES PIES

Objetivo: Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se forman tantas parejas como se puedan entre los jugadores. Una vez firmadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho de la pareja. Se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada. Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada. A la señal de salida, las parejas correrán hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para mover al mismo tiempo las dos piernas atadas y poder así correr y llegar a la meta. (García J. , 2011, p. 80).

2) CARRERA DE ENSACADOS

Objetivo: Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura, con la señal sonora dada por el maestro o maestra, saltan procurando llegar a la meta establecida con anterioridad. Gana quien llegue primero a la meta señalada. Se recomienda repetir la actividad para que todos tengan la oportunidad de participar y ganar. (Gualpa, 2013, p. 10).

3) EL LOBITO

Objetivo: Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.
Se elige a un niño quien desempeñar el papel del lobo.
Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque,
hasta que el lobo esté,
si el lobo aparece,
entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo.

El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE.

Listo para comer

Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego. (Gómez, 2003, p. 38).

4) CARRERA DE CARRETILLAS

Objetivo: Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.



Fuente: http://nuevoblogtopgirl.blogspot.com/2015_04_01_archive.html

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Agrupados en parejas y tras la línea de salida se ubican las parejas participantes; un miembro de cada pareja, se pone en posición plancha es decir boca abajo y el de atrás le toma de las piernas y las levanta como si fuera una carretilla.

Atentos a la voz del maestro o maestra todos salen desde la línea indicada hasta una marca previamente establecida, que es la meta, donde se cambian de función y regresan hacia la línea de salida. No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero. Gana aquella pareja que llega primero. (Reinoso, 2009, p.15).

5) EL PRIMO

Objetivo: Desarrollar la locomoción, el equilibrio, la comunicación, el lenguaje, el compañerismo y el respeto mediante actividades físicas divertidas.



Fuente: http://nuevoblogtopgirl.blogspot.com/2015_04_01_archive.html

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se organizan grupos de 6 o 5 niños y niñas, en cada uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros en columna.

El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 o 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo. (Gualpa, 2013, p. 31).

PLANIFICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO CON LA RONDA

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

SUBNIVEL: Preparatoria NIVEL: General Básica

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Prácticas corporales expresivo-comunicativas						
OBJETIVOS:	O.EF.1.3. Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, y de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.						
GRUPO DE EDAD:	Preparatoria (5 años)	N° NIÑOS/AS:	38	TIEMPO E:	1 semana	F. INICIO:	12 noviembre
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.EF.1.3 Construye y comunica mensajes expresivos (convencionales y/o espontáneos), utilizando gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, reconociendo sus ritmos internos, sus estados corporales y de ánimo y sus posibilidades de creación, expresión, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares a otros lenguajes, estableciendo acuerdos colectivos de seguridad e higiene individual, colectiva y del ambiente de aprendizaje, de respeto a diferentes formas de expresión, entre otros) que favorezcan la participación en prácticas corporales expresivo-comunicativas.						
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	En la ronda “Chu chu guá, guá, guá”; todos los estudiantes se ubican en columna, el maestro/a es el jefe de la compañía y va la cabeza; todo lo que ordene el jefe de la compañía tienen que realizar los participantes. Inician cantando la canción “Chu chu guá, guá, guá” al ritmo de la música, el jefe dice Compañía, AAALTO y todos paran, da la orden de “brazo extendido” y todos tienen que cumplir la orden así sucesivamente se eleva el nivel de dificultad de la orden hasta llegar a cumplir con la totalidad de mandatos.						
ELEMENTO INTEGRADOR	Ronda chu chu guá, guá, guá (conociendo las partes de nuestro cuerpo)						

ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal	EF.1.3.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.	<ul style="list-style-type: none"> - Participar dinámicamente, - Atender la explicación de la ronda, - Preguntar las reglas del juego, - Participar activa y voluntariamente, - Reproducir la demostración del juego, - Cantar alegremente la canción, - Realizar correctamente las actividades de la ronda, - Aprender las partes del cuerpo de forma divertida, - Retornar a la calma - Cuidar el ambiente, el aseo corporal y el uniforme, - Aplaudir fuertemente a todos los participantes 	Reproductor de Cd's, Canción Chu chu guá, guá, guá	I.EF.1.3.1. Construye y comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, otros).
Elaborado por:		Revisado por:		Aprobado por:
Docente: Lic. Rocío Armijo M.		Director/a del Área:		Vicerrector/a:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Cuadro 13: Planificación del método lúdico con la ronda

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

MÉTODO LÚDICO CON LA RONDA

Nombre del Método:	Método lúdico con la ronda
Definición:	Son juegos infantiles muy importantes para el desarrollo de los niños y niñas, permite integrarse con los compañeros de aula sin discriminarse a los demás compañeros, permite acrecentar la participación colectiva de los integrantes, con movimientos, cantos, danza. Es un gran recurso lúdico didáctico fuente de adquisición de conocimientos en la educación física.
Objetivo:	Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.
Importancia:	Es una herramienta didáctica con actividades lúdicas que para que los niños conozcan su esquema corporal, y lo interioricen cuando giran, caminan, dan vueltas favorece el equilibrio, coordinación psicomotriz y la confianza, permite la adaptación, ubicación y manejo del espacio mediante el movimiento del cuerpo, además contribuye a la construcción de conocimientos e integración social.
Proceso didáctico:	<p>Rol del docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar ambiente apropiado al aire libre, - Motivar al inicio, durante y al final de la clase, - Explicar cómo se desarrolla el juego de la ronda, - Incentivar el trabajo colaborativo, - Demostrar cómo se realiza la ronda, - Ubicar a los participantes en columna a la cabeza el docente, - Repasar la canción con la música - Dar la orden para iniciar el juego, con la música - Fomentar la recreación y diversión de los educandos - Eliminar a quienes no cumplen las ordenes o realizan las actividades de forma incorrecta, - Mantener el orden y respeto hacia los demás, - Evaluar el esfuerzo de los educandos - Felicitar la participación colectiva <p>Rol del discente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participar dinámicamente, - Atender la explicación de la ronda,

	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar las reglas del juego, - Participar activa y voluntariamente, - Reproducir la demostración del juego, - Cantar alegremente la canción, - Realizar correctamente las actividades de la ronda, - Aprender las partes del cuerpo de forma divertida, - Retornar a la calma - Cuidar el ambiente, el aseo corporal y el uniforme, - Aplaudir fuertemente a todos los participantes.
Recursos didácticos:	Varios de acuerdo a la caracterización específica del juego en este caso (Reproductor de Cd's, canción Chu chu guá, guá, guá)
Aplicabilidad:	Niños y niñas comprendidos entre los 3 y 6 años de edad. Nivel Inicial y Subnivel Preparatoria (1° EGB)
N° participantes:	40 máximo
Ventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Excelente motivación colectiva, - Integración a las actividades - Trabajo individual y colaborativo, - Contacto con la naturaleza, - Integración social, - Excelente ejercicio físico y cognitivo, - Práctica fuera del entorno escolar.
Desventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Posible pérdida de interés en la clase de quienes son eliminados, - Solicitan nuevas oportunidades para participar en la ronda, - Indisciplina por parte de quienes salieron del juego.

Cuadro 12: Método lúdico con la ronda

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS

1) LA RONDA CHU CHU GUÁ, GUÁ, GUÁ

Objetivo: Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.

Canción

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos, cabeza

hacia atrás

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos, cabeza

hacia atrás, colita hacia atrás

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos, cabeza

hacia atrás, colita hacia atrás, pies de pingüino

Chu chu guá, guá, guá

Compañía, AAALTO

Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos, cabeza hacia atrás, colita hacia atrás, pies de pingüino, lengua fuera

Chu chu guá, guá, guá

Chu chu guá, guá, guá

Chu chu guá, guá, guá



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Todos los estudiantes se ubican en columna, el maestro/a es el jefe de la compañía y va a la cabeza; todo lo que ordene el jefe de la compañía tienen que realizar los participantes. Inician cantando la canción “Chu chu guá, guá, guá” al ritmo de la música, el jefe dice Compañía, AAALTO y todos paran, da la orden de “brazo extendido” y todos tienen que cumplir la orden así sucesivamente se eleva el nivel de dificultad de la orden hasta llegar a cumplir con la totalidad de mandatos; Brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros fruncidos, cabeza hacia atrás, colita hacia atrás, pies de pingüino, lengua fuera “Chu chu guá, guá, guá” siguen cantando y bailando por donde se dirija la cabeza de la compañía, se eliminan los que no cumplen correctamente las órdenes del maestro/a o jefe de la compañía. (Anónimo).

2) EL PATIO DE MI CASA

Objetivo: Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Formar un círculo con los niños y niñas.
Caminar repitiendo lo siguiente:

El patio de mi casa es muy particular.
Cuando llueve se moja como los demás
Agáchate, y vuélvete a agachar
Y las agachaditas saben jugar.

H, I, J, K, L, M, N, A

Si usted no me quiere otra niña me querrá.
Ejecutar los movimientos que indica la frase. (Reinoso, 2009, p.9).

3) LA GALLINITA CIEGA

Objetivo: Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.



Fuente: <http://pedagoguia.blogspot.com/2012/09/gallinita-ciega.html>
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

- Escoger un niño o niña para que haga de gallina ciega.
- Tapar los ojos completamente con un pañuelo o un pedazo de tela.
- Los otros estudiantes o jugadores pueden hablar cambiando la voz para evitar ser reconocidos.
- Los participantes deben tocar a la gallina ciega y hacer sonidos para que ella trate de ubicarlos y atraparlos.
- Cuando la gallina atrapa a alguien deberá reconocerlo tocando su rostro y decir su nombre.
- Si reconoce a quien atrapo este ocupara el lugar de gallina ciega.
- Pierde el juego quien sea la gallina ciega la mayor cantidad de veces. (Munuera, 2014, p. 68).

4) EL BAILE DEL COLOR

Objetivo: Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.



Fuente: <http://juegolibreinfantil.blogspot.com/2011/03/ya-no-nos-dan-miedo-los-globos.html>
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se unen todos los niños y niñas de las manos y se forma una ronda o círculo.
Se va girando y se empieza a cantar la canción.
En el momento en que cada uno escucha su nombre se da la vuelta y comienza a girar de espaldas, así se queda hasta que el juego termina.
El juego termina cuando todos quedan al revés.
La canción que se canta durante el juego es:
A la rueda, rueda
De San Miguel, San Miguel
Todos cargan su caja de miel
A lo maduro, a lo seguro
Que se voltee (Nombre del niño) de burro. (Velázquez, 2004, p. 96).

5) LA BATALLA DEL MOVIMIENTO

Objetivo: Integrar la expresión corporal ritmo-plástica con la participación activa del niño en forma espontánea para la formación integral.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=gallinita+ciega+juego>
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

El grupo se forma en círculo, el animador dirige la canción de la batalla del calentamiento para que se cantada por todos:

Esta es la batalla del calentamiento
habrá que ver la cara del sargento
Sargento a la carga, una mano

Al escuchar esta indicación el grupo inicia movimientos diversos con la mano.

La estrofa se repite y se va aumentando partes del cuerpo, cada vez que se nombra una parte se suma a los movimientos de las demás partes, al final deberán estar moviendo todo el cuerpo. Se puede finalizar sacando a bailar al compañero de enfrente. (Aguilar, 2005, p.241).

PLANIFICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO FÍSICO - COGNITIVO

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

SUBNIVEL: Preparatoria NIVEL: General Básica

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Prácticas corporales expresivo-comunicativas						
OBJETIVOS:	O.EF.1.3. Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas y expresivo-comunicativas) que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, y de manera específica, la motricidad gruesa y fina, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.						
GRUPO DE EDAD:	Preparatoria (5 años)	N° NIÑOS/AS:	38	TIEMPO E:	2 semanas	F. INICIO:	3 enero
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CE.EF.1.3. Construye y comunica mensajes expresivos (convencionales y/o espontáneos), utilizando gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, reconociendo sus ritmos internos, sus estados corporales y de ánimo y sus posibilidades de creación, expresión, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares a otros lenguajes, estableciendo acuerdos colectivos de seguridad e higiene individual, colectiva y del ambiente de aprendizaje, de respeto a diferentes formas de expresión, entre otros) que favorezcan la participación en prácticas corporales expresivo-comunicativas						
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	La gincana es la integración de las metodologías lúdicas del juego de reglas, juegos tradicionales y de la ronda, en ella interviene la creatividad del docente para su diseño, pueden existir variantes de acuerdo a las facilidades que preste la institución y se realiza al aire libre con los materiales necesarios para desarrollar con éxito.						
ELEMENTO INTEGRADOR	Gincana del hacer y del saber						
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR			
Expresión corporal	EF.1.3.5. Crear, expresar, comunicar e interpretar	- Comprender el proceso de la gincana, - Preguntar las reglas del juego,	De acuerdo a las actividades y juegos	I.EF.1.3.3. Establece acuerdos colectivos que			

	mensajes corporales individuales y con otros, de manera espontánea.	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en las pruebas, actividades y competencias, - Conformar equipos de participación, - Nombrar un representante del equipo, - Determinar un nombre para el equipo, - Comunicarse para realizar las actividades, - Seleccionar a los participantes para realizar las actividades o pruebas, - Aprender jugando con placer, - Retornar a la calma, - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo, - Aplaudir fuertemente a todos los participantes. 	seleccionados para la gincana: Cuerdas, Pinturas de colores, Hojas de papel blanco, Palos de helado, Pelotas, Sacos o costales, etc.	favorezcan la participación y el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje, en diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas.
Elaborado por:		Revisado por:		Aprobado por:
Docente: Lic. Rocío Armijo M.		Director/a del Área:		Vicerrector/a:
Firma:		Firma:		Firma:
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Cuadro 15: Planificación del método lúdico físico - cognitivo

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

MÉTODO LÚDICO FÍSICO - COGNITIVO

Nombre del Método:	Método lúdico Físico - cognitivo
Definición:	Este método combina los aprendizajes del cuerpo en movimiento con la inteligencia en acción de los participantes, desarrolla las capacidades físicas y la adquisición de conocimientos intelectuales en los educandos.
Objetivo:	Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.
Importancia:	Permite el desarrollo motriz e intelectual, en los educandos mediante actividades físicas, recreativas, creativas, cumplimiento de reglas, mejora la comunicación e integración social y el compañerismo, participantes.
Proceso didáctico:	<p>Rol del docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificar las actividades o pruebas - Delimitar un ambiente apropiado y seguro para desarrollar la clase, - Formar los equipos participantes (hasta 10), - Explicar la dinámica y desarrollo el juego, - Enunciar las reglas del juego, - Repetir las reglas del juego, - Incentivar el trabajo en equipo, - Alistar los materiales y hojas de registro para cada equipo, - Asesorar al auxiliar - Ubicar a los participantes en la línea de partida, - Dar la orden para iniciar el juego, - Fomentar la recreación y diversión de los educandos - Revisar las hojas de registro, - Retornar a la calma, - Incentivar el aseo y respeto del cuerpo, - Evaluar el esfuerzo de los educandos, - Verificar el cumplimiento de las pruebas o actividades, - Revisar las hojas de registro de las actividades, - Proclamar los resultados y los ganadores, - Felicitar a todos los participantes.

	<p>Rol del discente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el proceso de la gincana, - Preguntar las reglas del juego, - Participar activamente en las pruebas o actividades de la gincana, - Conformar equipos de participación, - Nombrar un representante del equipo, - Determinar un nombre para el equipo, - Comunicarse para realizar las actividades, - Seleccionar a los participantes para realizar las actividades o pruebas, - Aprender jugando con placer, - Retornar a la calma, - Cuidar del aseo y respeto a su cuerpo, - Aplaudir fuertemente a todos los participantes.
Recursos didácticos:	Varios de acuerdo a la caracterización específica de las actividades de los juegos.
Aplicabilidad:	Niños y niñas comprendidos entre los 3 y 6 años de edad. Nivel Inicial y Subnivel Preparatoria (1° EGB)
N° participantes:	40 máximo
Ventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Igualdad de condiciones para todos, - Aprenden a trabajar en equipo, - Diversificación de actividades, - Aprenden a colaborar con el equipo, - Trabajo cooperativo y colaborativo, - Contacto con la naturaleza, - Práctica fuera del entorno escolar.
Desventajas:	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidad de varios materiales de acuerdo a las pruebas o actividades, - Mayor control, - Es necesario un auxiliare del monitor, - Solicitan cambio de equipo por desacuerdos.

Cuadro 14: Planificación del método lúdico físico - cognitivo

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS

1) GINCANA DEL HACER Y DEL SABER

Objetivo: Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.



Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

El juego consiste en realizar actividades con velocidad y destreza con la participación de todos: primero se explica la dinámica del método lúdico de la gincana, segundo se organizan equipos homogéneos (8 o 10 participantes), tercero los estudiantes nombra un representante del equipo y determina un nombre: para iniciar el juego las reglas deben estar muy claras, den cumplir todas las actividades físicas, intelectuales en el menor tiempo, las misma que deben ser registradas en la hoja de seguimiento por el docente y por el auxiliar, para finalmente tabular los resultados y declarar al equipo ganador.(Creación Propia).

2) EL TREN CHU...CHU..CHUUUUU

Objetivo: Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

El maestro señalará un camino en el suelo, este lo tendrá que recorrer el tren chu..chu.. chuuuuuu; el camino tendrá varias dificultades y obstáculos, porque habrá curvas peligrosas, subidas y también tendrán que pasar por debajo de algunos túneles. Los participantes no deben derribar los obstáculos, ni desviarse del circuito.

Los niños uno detrás de otro irán moviendo los dos brazos simultáneamente a la vez que recorren el camino andando, corriendo, saltando o a la pata coja pero sin salirse del camino (que será la raya pintada en el suelo) el camino tiene curvas, así que tendrán que ir en zig -zag (sin derribar los obstáculos) subirse en los bancos cuando haya subida y andar en cuclillas cuando pasen por debajo del túnel: Variante: Variar los circuitos a realizar por el tren.

Al mismo tiempo deberán cantar la siguiente canción:
“Somos el tren chu..chu.. chuuuuuu
si quieres también puedes subir tú.
Es un tren divertido y gracioso
Pero a veces pasa por sitios muy peligrosos.
Que bien me lo paso en el tren chu..chu.. chuuuuuu
Si quieres también puedes subir tú” (Naáb, 2005, p. 67)

3) EL SEMÁFORO

Objetivo: Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=el+semáforo&source>

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Ubicar a todos los niños repartidos o dispersos por el patio, el maestro tiene en su mano los tres círculos de cartón, papel (verde, amarillo y rojo) cada uno de ellos representa una orden del semáforo. El rojo detenerse, el amarillo caminar lentamente, y el verde correr, en el momento en el que el profesor muestre alguno de los círculos deberán de ejecutar la orden lo más rápido posible, anotando un punto malo cada vez que alguien se equivoque. Una variante del juego es que la orden puede ser la voz del profesor. (Riquelme, 2012, p. 4)

4) CIRCUITO DE CAMPEONES

Objetivo: Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.



Fuente: Investigador
Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Se forman grupos de 6 a 10 niños y niñas.

Se instalan de 6 a 10 estaciones para juegos diferentes.

- 1) Saltar la cuerda por cinco veces.
- 2) Brincar sobre una llanta de afuera hacia adentro tres veces.
- 3) Realizar 5 sentadillas con brazos extendidos al frente.
- 4) Volear un balón por 10 veces.
- 5) Llevar un huevo en una cuchara por cinco metros.
- 6) Dibujar un sol en el suelo.
- 7) Correr en un solo pie 5 metros.
- 8) Cortar con la mano una hoja de papel en dos partes.
- 9) Se reúne el grupo y cantan “arroz con leche”
- 10) Todo el grupo gritan “nosotros somos campeones”

Gana el grupo que culmina el circuito realizando las actividades en el menor tiempo.
(Creación propia)

5) CRUZAR EL RÍO EN PAREJAS

Objetivo: Fortalecer las capacidades físicas e intelectuales mediante el cuerpo en movimiento y los conocimientos adquiridos en las experiencias en el aula.



Fuente: https://es.123rf.com/photo_41839904_un-cocodrilo-de-dibujos-animados-en-un-pantano-con-un-pajaro.html

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Descripción del juego:

Formar parejas entre niños y niñas.

Amarrarse los pies: derecho de un participante con el izquierdo del otro.

Distribuir los espacios en el patio para delimitar las orillas y el río, el que se encuentra lleno de pirañas y cocodrilos.

Las parejas se ubicarán en una de las orillas tiene cuatro ladrillos o cajones pequeños de madera, se pueden utilizar sillas pequeñas.

El propósito de cada pareja consiste en que tienen que pasar por cada ladrillo, cajón o sillas sin caerse, siempre los dos, para eso antes de realizar la actividad tienen que ponerse de acuerdo buscando una estrategia para no caerse al río.

Si cae al río un participante o la pareja ellos pierden.

Ganan las parejas que pasaron a la otra orilla.

Se vuelve a repetir el juego hasta que quede un solo ganador. (Creación propia)

BIBLIOGRAFÍA

- Aguerrondo, M. (2005, p. 84). *Grandes pensadores: historia del pensamiento pedagógico occidental*. Argentina: Papers Editores.
- Aizencang, N. (2005, p. 96). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL.
- Alcaide, A., Anandón, J., Anguita, M., Barba, C., Boldú, S., Carroza, M., . . . Santacama, J. (2010, p. 17). *Recursos y estrategias para estudiar ciencias sociales*. España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.I.
- Álvarez, M., & Jurado, C. (2011, p. 31). *MF1028_3: Didáctica de la educación infantil*. Málaga: Innovación y Cualificación, S.L.
- Ángulo, J., Cartón, J., Cuadrillero, F., Fernández, F., Fernández, R., Garnacho, A., . . . Vaquero, P. (2001, p. 39). *Educación Física a través del juego*. España: INDE Publicaciones.
- Arias, J., Cárdenas, C., & Estupiñán, F. (2005, p. 16). *Aprendizaje cooperativo*. Bogotá: Editora Guadalupe Ltda.
- ASAMBLEA CONSTITUYENTE. (2008, p. 6). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Editora Nacional.
- ASAMBLEA NACIONAL. (2010, p. 3). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*. Quito: Editora Nacional.
- Ayarza, A., & Gaona, P. (2007, p. 157). *Espacio Literario y Espacio Pedagógico. Límites y confluencias*. Colombia: Cooperativa editorial Magisterio.
- Beltrán, J., & Bueno, J. (1995, p. 483). *Psicología de la educación*. España: Marcombo, S.A.
- Betancourt, J., & Valadez, M. (2005, p. 11). *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea*. México D.F.: El manual moderno, S.A. de C.V.
- Blández, J. (2005, p. 16). *La utilización del material y el espacio en Educación Física. Propuesta y recursos didácticos*. España: INDE Publicaciones.
- Burgos, A., Vega, D., & Moreno, J. (2013, p. 293). *Instituciones Educativas Vivas*. Colombia: Fundación Universitaria Juan de Castellanos.
- Cantellano, J. (2016). *Educación Física "Juegos"*. Disponible en: <http://lefconejazo.blogspot.com/2012/11/el-gato-y-el-raton.html>.

- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2016, p. 7). *Aprendizaje motor del niño en edad escolar*. España: WANCEULEN Editorial Deportiva S.L.
- Carrasco, B., & Basterretche, J. (2005, p. 59-60). *Técnicas y Recursos para motivar a los Alumnos*. Madrid: Ediciones RIALP, S.A.
- Carrasco, J. (2004, p. 37). *Una didáctica para hoy. Cómo enseñar mejor*. Madrid: Ediciones RIALP, S.A.
- Castaño, J. (2005, p. 31). *Propuesta didáctica para el Área de Educación Física. Educación Primaria*. España: WANCEULEN Editorial Deportiva, S.L.
- Castejón Costa, J. (2014, p. 255). *Aprendizaje y rendimiento académico*. España: Editorial Clum Universitario.
- Castejón, J., & Navas, L. (2010, p. 88). *Aprendizaje, desarrollo de funciones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria*. España: editorial Club Universitario.
- Códova, D. (2011, p. 47). *MF1033_3: desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Málaga: Innovación y Cualificación, S.L.
- De Mora, J. (1832, p. 83). *Lógica y ética, según la Escuela de Edimburgo*. Lima: Imprenta José Mesías.
- De Quiroga, A. (2004, p. 8). *el proceso educativo según Paulo Freire y Enrique Pichón- Rivière*. México: Palaza y Valdéz. S.A. de C.V.
- De Zubiría, J. (2008, p. 211). *De la Escuela Nueva al Constructivismo. Un análisis crítico*. Bogotá, D.C. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002, p. 19). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Del Valle, Á., & Escribano, A. (2008, p. 24). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Una propuesta metodológica en Educación Superior*. España: Narcea, S. A. de ediciones.
- Delgado, I. (2011, p. 38). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo, SA.
- Delgado, M. (1991, p. 39). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Ptopuesta para una reforma de la enseñanza*. España: I.C.E. de la Universidad de Granada.

- Días Alcaraz, F. (2002, p. 43). *Didáctica y Currículo: Un enfoque constructivista*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Díaz, J. (1995, p. 203). *El currículo de la Educación Física en la Reforma Educativa*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Díaz, J., & Martins, A. (1997, p.57). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje*. San José de Costa Rica: Servicio Editorial y de Idiomas IICA.
- Escribano, A. (2004, p. 30). *Aprender a enseñar. Fundamentos de la Didáctica General*. España: Ediciones de la Universidad de la Castilla - La Mancha.
- Ferland, F. (2005, p. 113). *¿Jugamos? el juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- García, A., & Llull, J. (2009, p. 78). *El juego infantil y su metodología*. España: S.A, Editex.
- García, G., & Torrijos, E. (2003, p. 55). *A pares y nones*. México D.F.: Editorial Lectorum S.A. de C.V.
- García, J. (2011, p. 80). *Juegos de nuestra infancia*. España: WANCEULEN Editorial Deportiva, S.L.
- García, V. (1996, p. 50). *Personalización en la Educación Física*. Madrid: Ediciones RIALP, S.A.
- Garder, H. (2011, p. 18). *La mente no escolariza. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar en las escuelas*. España: Editorial Paidós.
- Garnham, A., & Oakhill, J. (1994, p. 20). *Manual de psicología del pensamiento. Pensar y razonar*. España: Ediciones PaidósIbérica, S.A.
- Garrido, J., & Grau, S. (2001, p. 183). *Currículo Cognitivo para Educación Infantil*. España: Editorial Club Universitario.
- Gómez, M. (2003, p. 38). *Juegos tradicionales de las provincias de Ávila y Salamanca*. España: Universidad de Salamanca.
- Gomis, N., Sánchez, V., Delgado, B., & Mañas, C. (2013, p. 68). *Manual de prácticas de Psicología Evolutiva en primer ciclo de Educación Infantil*. España: Editorial Club Universitario.
- González, C., Lleixá, T., Blázquez, D., Capllonch, M., Contreras, O., García, L., . . . Velásquez, R. (2010, p. 5). *Didáctica de la Educación Física*. España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

- González, V. (2001, p.1). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Editorial Pax México, Librería Carlos Cesarman, S.A.
- Gualpa, V. (2013, p. 21). *Manual pedagógico dirigido a docentes para la práctica de juegos tradicionales de los niños y niñas*. Ecuador: s/e.
- Guerrero, M. (2014, p. 14). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Las TIC y la educación*. Summerhil: DidatyTab & Marpadal Interactive Media.
- Guerrón, R. (2014). *Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la Cultura Física en la Unidad educativa "Juan Pablo II" del cantón Ibarra Provincia de Imbabura durante el período 2012 - 2013. Propuesta alternativa*. Ibarra: Teis de Grado Universidad Técnica del Norte.
- Gutiérrez, M., & Sánchez, F. (2003, p. 275). *Manual sobre valores en educación física y el deporte*. España: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Hanke, J., & Wichern, D. (2006, p. 268). *Pronostico de los negocios*. México: Pearson Educación.
- Harré, R., & Lamb, R. (1990, p. 37). *Diccionario de psicología evolutiva y de la educación*. Buenos Aires: Ediciones Paidós, SAICF.
- Hernández, J., & Velazque, R. (2007, p. 204). *La educación Física, los estilos de vida y los adolescentes: cómo son, cómo se ven, qué saben y qué opinan*. España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010, p. 114). *Metodología de la investigación*. México: Editorial, McGraw Hill.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2010, p. 95). *Tutoría de la Investigación Científica*. Ecuador: Gráficas Corona Quito.
- Icart, M., Fuentelsaz, C., & Púlpon, A. (2006, p. 55). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. ESPAÑA: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Kelly, W. (1982, p. 137). *Psicología de la educación. Aplicaciones especiales y enseñanza programada*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- López, A. (2013, p. 82). *101 Temas que un docente debe conocer*. Estados Unidos de América: Palibrio.

- López, F. (2007, p. 52). *Metodología participativa en la Enseñanza Universitaria*. España: Narceas, S.A. de ediciones.
- Matos, L. (1974, p. 18). *Compendio de Didáctica General*. Argentina: Kapelusz.
- Mazón, V., Sánchez, M., Santamarta, J., & Uriel, J. (2005, p. 10). *Programación de la Educación Física en Primaria*. España: INDE Publicaciones.
- Méndez, A. (2003, p. 22). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de la educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Méndez, Z. (2011, p. 92). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica: EUNED, Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Merino, M., Pintado, T., Sánchez, J., Grandes, I., & Estévez, M. (2010, p. 21). *Introducción a la investigación de mercados*. España: ESIC Editorial.
- Mialaret, G. (2006, p. 56). *Psicología de la Educación*. México: Siglo XXI Editores, s.a. de c.v.
- Mina, J. (2011). *La actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Tulcán: Tesis de Grado de Magíster, Universidad Tecnológica Equinoccial.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2012, p. 142). *Marco Legal Educativo*. Quito: Ministerio de Educación.
- Mora, A. (2007, p. 211). *Perspectivas filosóficas del hombre*. Costa Rica: EUNED.
- Moreno, J. (2001, p. 49). *Juegos acuáticos educativos. Hacia una competencia otriz acuática (6-12 años)*. España: INDE Publicaciones.
- Munuera, C. (2014, p. 68). *Los juegos tradicionales en la educación infantil*. España: Universidad de la Rioja.
- Naáb, I. (2005, p. 67). *Material lúdicoexpresivo*. Bogotá: Conejo.
- Navarro, M. (2008, p. 20). *Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*. Andalucía: Asociación Promocompal.
- Navarro, V. (2002, p. 189). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Publicaciones INDE.
- Nérici, I. (1973, p. 26). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Editorial Kapelusz. Tercera Edición. Buenos Aires,. Buenos Aires: Kapelusz.
- Omenaca, R., & Ruiz, V. (2005, p. 26). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

- Omeñaca, R., Puyuelo, E., & Ruiz, J. (2001, p. 11). *Explorar, jugar, cooperar*. España: A&M Gráfico.
- Ortiz, A. (2009, p. 40). *Pedagogía y docencia universitaria. Hacia una didáctica de la Educación Superior*. Cuba: Ediciones CESPEDID.
- Ortiz, E., & Bernal, M. (2007, p. 29). *Importancia de la incorporación temprana a la investigación científica en la universidad de Guadalajara*. México: Científica Libro.
- Parra, I. (2004, p. 29). *Los moderno alquimistas. Epistemología corporativa y gestión del conocimiento*. Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Pérez de Villar, M., & Torres, C. (2004, p. 95). *Dinámica de grupos en formación de formadores: casos prácticos*. Barcelona: Herder.
- Pérez, J., & Suárez, C. (2004, p. 98). *Educación Física para la integración de los alumnos con espina bífida*. España: Editorial Club Universitario.
- Pérez, M. (2014, p. 107). *Programación didáctica de acciones para el empleo. Análisis del marco normativo y asesoramiento docente*. España: Idaspropias Editorial, Vigo.
- Pérez, M., Vélez, R., & Fernández, M. (2003, p. 173). *Servicios a la Comunidad, Animación Sociocultural Volumen II*. España: Editorial Mad, S.L.
- Picado, F. (2006, p. 105). *Didáctica General. Una perspectiva integradora*. Costa Rica: Editorial EUNED.
- PREAL, Fundación Ecuador, Grupo FARO. (2010, p. 12). *¿Cambio educativo o educación por el cambio? Informe de progreso educativo, Ecuador*. Ecuador: Tinker Foundation Incorporated.
- Puyuelo, E., Ruiz, J., & Omeñaca, R. (2001, p. 41). *Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para Educación Física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Reinoso, P. (2009, p.9). *Juegos tradicionales infantiles para la escuela*. Quito: Don Bosco.
- Ríos, M. (2005, p. 96). *Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad*. Barcelona : Editorial Paidotribo.

- Riquelme, E. (2012, p. 4). *Juegos y actividades para niños de 5 años de edad*. Santiago: Auniversidad Autónoma de Chile.
- Rodríguez, L. (2006, p. 70). *educación física y salud en primaria: Hacia una educación corporal significativa y autónoma*. España: Editorial INDE Publicaciones.
- Rodríguez, L., Torres, E., Ortiz, E., Grajeda, A., Pecina, M., Bautista, J., . . . Campos, J. (2012, p. 80). *La investigación en la Universidad del Valle de México. Reflexiones en torno a su práctica*. España: Editorial Manuscritos.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Año 14 N° 131*, Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.
- Ruiz de Velasco, Á., & Abad, J. (2011, p. 108). *El juego simbólico*. España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Ruiz, A., Perelló, I., Caus, N., & Ruiz, C. (2003, p. 198). *Educación Física Volumen IV*. España: Editorial MAD, S.L.
- Ruiz, J., & Omeñaca, R. (2005, p. 61). *Juegos cooperativos*. España: Editorial Paidotribo.
- Ruiz, R. (2006, p.129). *Historia y evolución del pensamiento científico*. México: Editorial Científica.
- Salazar, P., Borja, I., & Enríquez, F. (2011, p. 10). *Educiudadanía. Acompañando al Plan Nacional de Educación*. Ecuador: Soboc Grafic.
- Santos, N., Cárdenas, G., & Colón, P. (2016, p. 19). *Una experiencia de campo en la Educación Pre-práctica*. España: Palibrio.
- Schaub, H., & Zenke, K. (2001, p. 14). *Diccionario Akal de Pedagogía*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Sicilia, Á., & Delgado, M. (2002, p. 31). *Educación física y estilos de enseñanza. Análisis de la participación del alumnado desde el modelo socio-cultural del conocimiento escolar*. España: INDE Publicaciones.
- Silva, J. (2013). *Concepción didáctica para la Educación Física del quinto grado de la enseñanza fundamental con utilización de juegos como una actividad*

- lúdica educativa en Teresina Piauí, Brasil*. La Habana: Tesis de Doctorado, Instituto Central de Ciencia Pedagógicas.
- Tejada, J., Giménez, V., Navio, A., Ruiz, c., Jurado, P., Fandos, M., . . . González, Á. (2011, p. 247). *Formación de formadores: Topmo 1. Escenario Aula*. España: International Thomson Editores Spain, Paraninfo S.A.
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El Juego: Un espacio para la formación de valores. *Omnia Año 13, N° 1 2007*, 51- 78, Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>.
- Trilla, J., Cano, E., Carretero , M., Escofet, A., Fairstein, G., Fernández, J., . . . Vila, I. (2007, p. 190). *El legado pedagógico del siglo xx para la escuela del siglo xxi*. Barcelona: Editorial Graó, de IRIF, S.L.
- Varela, A., Mata, A., Freire, R., Sanjuán, P., Vilasoa, A., Rodríguez, C., . . . Varela Rebeca. (2011, p. 25). *Un prácticum para una realidad educativa cocreta: 3º Ciclo de Educación Física Primaria*. ISBN: 978-1-8479971-9-7.
- Vargas, E. (1997, p. 143). *Metodología de la enseñanza de las Ciencias Naturales. Antología*. San José de Costa Rica: UNED Universidad Estatal a Distancia.
- Vásquez, R. (2011, p. 17). *El Juego en la Educación Escolar*. España: Noveduc Libros.
- Velázquez, n. (2004, p. 96). *Antología Infantil*. Lima: Programa Formación Escolar.
- Vélez, R., & Fernández, M. (2003, p. 227). *Servicios a la Comunidad. Educación Infantil*. España: Editorial Mad, S.L.
- Ventosa, V. (2016, p. 99). *Didáctica de la participación. Teoría, metodología y práctica*. España: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Villegas, J. (2012, p. 86). *Educación para la mente y la sociedad: la reforma de la educación pasa por la del modelo del aprendizaje dentro del aula*. Estados Unidos de América: Palibrio.
- Vives, T. (2006, p. 60). *Espacio y tiempo*. España: Publicep, Equipo Sirius.

ANEXOS:

Anexo 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Instrumento de investigación

Ficha de observación de clase

Objetivo: Diagnosticar la metodología y actividades lúdicas que se aplica en proceso de enseñanza - aprendizaje en una hora clase en la asignatura de Educación Física del subnivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”

Escala y abreviación:

Siempre: (S) = 3

A Veces: (AV) = 2

Nunca: (N) = 1

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL
SUBNIVEL BÁSICA PREPARATORIA**

Institución: Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi”

Grado: Preparatoria **Paralelo:** “ ” **Nº Niños:** () **Niñas:** () **Total:** ()

Maestro/a observado/a:

Observador: Lic. Rocío Armijo Moreta **Fecha:**

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA	Nº Niños/as		
		ESCALA		
		S	AV	N
1	¿El niño o niña se encuentra motivado al iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?			
2	¿El niño o niña asiste con la vestimenta adecuada a la clase de Educación Física?			
3	¿El niño o niña demuestra predisposición y entusiasmo al iniciar las actividades didácticas en la clase de Educación Física?			
4	¿El niño o niña interactúa con los compañeros en el desarrollo de las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?			
5	¿El niño o niña manipula y utiliza el material didáctico durante la clase de Educación Física?			
6	¿El niño o niña se siente cómodo en el ambiente en el que se realiza la clase de Educación Física?			
7	¿El niño o niña logra comunicación con sus compañeros y con el maestro durante la clase de Educación Física?			
8	¿El niño o niña desarrolla actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la clase de Educación Física?			
9	¿El niño o niña se divierte realizando las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?			
10	¿El niño o niña respeta las indicaciones señaladas por el maestro/a de Educación Física?			
11	¿El niño o niña demuestra cansancio durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?			
12	¿El niño o niña demuestra aburrimiento durante las actividades de aprendizaje en la clase de Educación Física?			
13	¿El niño o niña participa voluntariamente en las actividades didácticas de la clase de Educación Física?			
14	¿El niño o niña mantiene un buen comportamiento durante la clase de Educación Física?			

15	¿El niño o niña se mantiene motivado e interesado durante la clase de Educación Física?			
16	¿El niño o niña realiza todas las actividades didácticas indicadas por el/la maestro/a de Educación Física?			
17	¿El niño o niña participa activamente en las actividades metodológicas planificadas por el maestro de Educación Física?			
18	¿El niño o niña pierde el interés por las actividades de la clase de Educación Física?			
19	¿El niño o niña logra los objetivos de aprendizaje en la clase de Educación Física en el tiempo programado?			
20	¿El niño o niña necesita actividades de realimentación de aprendizajes de la clase de Educación Física?			

Fuente: Investigador

Elaborado por: Lic. Rocío Armijo M.

Anexo 2



Observación de clases Preparatoria “A” Matutina Lic. Segundo Sánchez



Observación de clases Preparatoria “A” Matutina Lic. Segundo Sánchez



Observación de clases Preparatoria “B” Matutina Lic. Laura Naranjo



Observación de clases Preparatoria “B” Matutina Lic. Laura Naranjo



Observación de clases Preparatoria "A" Vespertina Lic. Carlos Alvear



Observación de clases Preparatoria "A" Vespertina Lic. Carlos Alvear