

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN



TEMA:

“PRESENCIA DE LOS JUEGOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JUAN FRANCISCO MONTALVO”, DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERTENECIENTE AL CANTÓN AMBATO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009.”

TUTOR:

DR. JOFRE VENEGAS

AUTOR:

JAIME GEOVANNY BASANTES GARCES

AMBATO – ECUADOR

2009

INTRODUCCIÓN

“El hombre solo es hombre total cuando juega”, esta frase del poeta y filósofo Schiller muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano.

Cada vez con mayores elementos de juicio, se defiende la necesidad e importancia de una real cultura deportiva para los pueblos. Ahora más que nunca se considera a los juegos, a los ejercicios físicos fundamentales para el bienestar físico y mental de los seres humanos.

En los países desarrollados, especialmente al deporte se le da considerable importancia por los beneficios que de estos se obtienen; para ello, se ha establecido políticas específicas en el sector educativo de manera que no existe escuela, colegio y universidad que no cuenten con las mejores instalaciones deportivas y dedique tiempo y esfuerzo al tema.

En nuestro país infortunadamente, no se ha dado al sector educativo la atención debida y es por eso que tampoco se ha prestado el apoyo que nuestros educandos necesitan para seguir adelante en sus carreras.

Los avances que se han producido en el desarrollo de los juegos recreativos en el país han permitido que el proceso enseñanza aprendizaje de la Cultura Física mejore las habilidades y destrezas de los

estudiantes y así se modifique y respondan las necesidades educativas actuales favoreciendo la conformación de una responsabilidad total.

La innovación de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje ha impulsado a las instituciones a nivel nacional, provincial y local a realizar cambios diferentes para alcanzar logros deportivos, que permitan un mejor desarrollo con esfuerzo, tiempo y energía para todos los estudiantes.

La misión prioritaria de los juegos recreativos es ofrecer a los estudiantes la posibilidad de contar con un aprendizaje necesario y así poder practicar los valores cívicos y éticos positivos para la convivencia social, el desarrollo personal, la vida democrática y la defensa del medio ambiente.

La reforma curricular considera los valores intelectuales, estéticos, éticos que practicados por los alumnos, marcarán las pautas que llevarán a integrarse a la concepción y compromiso de un buen ciudadano, facilita la incorporación de la equidad de género en el desarrollo de las individualidades, fortalecimiento de la autoestima, el fomento de las relaciones equitativas entre mujeres y hombres, que supondrá un cambio de actitud y un compromiso para enfrentar un reto.

La infraestructura es de gran exigencia, para la actividad física en donde los deportistas requieren seguir un programa de preparación exigente,

física, técnica y psicológica y si uno de esos factores fallara no habría la gran preparación integral y global que se requiere para sus participaciones.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema.

Presencia de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de la cultura física para mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes del noveno año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato, durante el año lectivo 2008 – 2009.

1.2. Planteamiento del problema.

1.2.1. Contextualización.

En el Ecuador para muchos, el deporte es fundamental en sus vidas. Pero toda persona tiene una aproximación temprana con el deporte. Esta aproximación se da por medio de la educación física. La cual hoy en día, se imparte en la mayoría de los colegios del mundo. Para ella, existen personas capacitadas, las cuales deben ir a la universidad o a algún instituto técnico. Ya que la educación física, es una pedagogía del deporte. Por lo mismo, el profesor de la cátedra, no puede ser cualquier persona. Debe conocer muy bien las técnicas, diversos deportes, tener

conocimientos del cuerpo humano y de la resistencia de los jóvenes, según su edad y peso.

Sobretudo hoy en día, donde vemos con mayor frecuencia la muerte súbita de niños y jóvenes, en los colegios y escuelas, al momento de estar practicando algún deporte.

El problema actual de la Educación Física es de origen conceptual y práctico, se considera a la Educación Física como parte intencional con la que el profesor alcanza de los estudiantes el aprendizaje de los contenidos básicos de la Cultura Física, siendo de implícita responsabilidad del maestro alcanzar desde la planificación la participación de los educandos.

Cabe destacar que en base a trabajos de investigaciones realizadas por el Convenio Ecuatoriano-Alemán se ha llegado a la conclusión que la Educación Física Deporte y Recreación constituyen un todo en esencia, siendo tratada dentro de una sola estructura denominada Cultura Física; considerando al juego como una técnica de aprendizaje cognoscitiva-motriz-afectiva natural, que practicada con mayor trascendencia en la infancia desarrolla múltiples horizontes que se alcanzan con una planificación y ejecución de proyectos organizados por profesores pero también por los propios estudiantes.

En la provincia de Tungurahua, al conocer la importancia que tiene el deporte en la vida del ser humano, se entiende lo relevante que es practicar algún ejercicio, para la prevención de diversas enfermedades, que son causadas por el sedentarismo, los problemas cardíacos, ventriculares y otras funciones vitales.

La educación física, también nos demuestra lo substancial que es el trabajo en equipo; al practicar deportes de compañía, conocemos el valor de coordinar esfuerzos, para lograr una meta; por último por medio de la educación física, podemos visualizar a aquellas personas que podrían llegar a ser campeones, en alguna disciplina, además el juego fortalece la expresión infantil, desarrolla las capacidades, facilita su maduración neuromotriz y estimula la creatividad, esto deduce a una mejor organización mental que contribuye a su integración social y fortalece su autoestima.

La situación de la realidad pedagógica que se presenta en el ámbito escolar de los estudiantes del noveno año de Educación Básica del colegio Juan Francisco Montalvo, proceden de un eje central de su actividad.

El juego, ha desarrollado su potencial físico, psicológico, social e intelectual en base a su interés lúdico, produciendo como es natural una resistencia a participar en el proceso del aprendizaje y en varios casos

hasta de deserción escolar, permitiendo compartir experiencias, los educandos aprenden a seguir reglas, respetan las individualidades de cada uno, en el momento de recibir orientaciones y compartir con los demás, desarrollan el lenguaje expresivo y comprensivo.

Para contribuir a la solución de este crítico problema nos basaremos en las ciencias de la Pedagogía, la Psicología, la investigación científica, la Fisiología y otras ciencias auxiliares.

1.2.2. Análisis Crítico.

Las escuelas y colegios son las únicas instituciones que pueden aportar a una distribución más democrática de las experiencias y los saberes ligados al cuerpo y al movimiento, preparando a las futuras generaciones para enfrentar los grandes cambios culturales, económicos, políticos e intelectuales que llevan a una disminución dramática del movimiento.

Pero para ello, requiere contar con un espacio adecuado en lo curricular, en su infraestructura, en la actualización de sus profesionales y una consolidación del cambio de enfoque.

La Educación Física se ha ido redefiniendo como una disciplina pedagógica que promueve una justa distribución de las experiencias y los saberes ligados al cuerpo y al movimiento, permitiendo el acceso de las

jóvenes generaciones a las prácticas corporales y motrices de cada pueblo y de la humanidad.

La práctica motriz, como vivencia y experiencia de la acción, conecta al ser consigo mismo, con su corporeidad y con los otros. Esta práctica -en tanto intencionalidad operante- pone en evidencia la interacción entre las diferentes dimensiones humanas (sensación, emoción, percepción, conocimiento, deseo, habla, acción, otras) y permite apreciar y valorar críticamente las relaciones y las reglas sociales.

Desde esta concepción de Educación Física, se intenta contribuir con la superación de la mirada positivista ha ajustado a esta disciplina a una educación de lo físico y del movimiento, a una educación del organismo y su aparato locomotor, permitiéndole contribuir desde su especificidad formativa, con el desarrollo de una educación para la paz, la convivencia y la resolución de conflictos.

Por lo tanto, el Sistema Educativo debe “brindar una formación corporal, motriz y deportiva que favorezca el desarrollo armónico de todos/as los/as educandos/as y su inserción activa en la sociedad”; considerando que el aprendizaje de la Educación Física es un derecho para los educandos y su enseñanza, una obligación del Estado a través del Sistema Educativo. Siendo indispensable que Educación Física sea considerada e incluida en

todos los proyectos o programas educativos que persigan entre sus finalidades, el desarrollo integral de las potencialidades de los sujetos.

1.2.3. Prognosis.

Si los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de la cultura física no son aplicados adecuadamente, desmejorarán las habilidades y destrezas en los estudiantes del noveno año de educación básica del colegio “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato, incurriéndose en una agresión frontal al modelo de educación integral y un grave retroceso educativo, que nos llevaría a modelos pedagógicos ya superados hace casi un siglo.

1.2.4. Formulación del Problema.

¿Se utiliza el juego en el proceso enseñanza aprendizaje para mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes del noveno año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato?

1.2.6. Delimitación del problema.

1.2.1.1. Delimitación de contenido.

El campo de estudio en el cual se ubica el objeto de investigación pertenece al nivel educativo, relacionado con la actividad deportiva

entendida como juego que implique movimiento, para el mejoramiento de habilidades y destrezas, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Campo: Educativo.

Área: Deportiva. (Estudiantes de los novenos años de Educación Básica)

1.2.1.2. Delimitación espacial.

El espacio geográfico en el que se produce el estudio investigativo es el siguiente:

País: Ecuador.

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Ambato.

Colegio: Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”.

1.2.1.2. Delimitación temporal.

La investigación de la problemática de la ausencia de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de la cultura física para mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, se realizará:

Tiempo: Semestre

Meses: Octubre, Noviembre, Diciembre, Enero, Febrero, Marzo,

Año Lectivo: 2008 – 2009.

1.3. Justificación.

La realización del presente trabajo investigativo se justifica por las siguientes razones:

- La necesidad de conocer, determinar y aplicar el principio del juego como elemento fundamental del aprendizaje, en el proceso, la didáctica (arte de enseñar) de la Educación Física y como parte de ella el juego estructurado para mejorar el APRENDIZAJE de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”.
- Encontrar estrategias para que el estudiante pueda pasar del mundo del placer, al mundo de la realidad, empleando el principio pedagógico del “juego al trabajo educativo”, elevando la calidad de la educación en los planteles de práctica docente.
- La Cultura Física - la Educación Física; contribuir con el juego al proceso formativo de los estudiantes, aportando al mejoramiento de la calidad de la educación en el enfoque globalizador, constituyendo un factor socialmente útil en el desarrollo personal, familiar y comunitario.

- Es importante que en el proceso de socialización de los estudiantes interioricen los elementos socio-culturales que el colegio promueve para cumplir los objetivos del currículo del área de Cultura Física etc., en este contexto el juego se constituye en una técnica de trabajo y sistema de evaluación, considerando que los elementos del currículum promueven el desarrollo de la personalidad acorde a las etapas evolutivas, tomando en cuenta que la educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo por canalizar los intereses y propiciar aprendizajes.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Diseñar una propuesta de Juegos que generen aprendizajes significativos en los estudiantes del noveno año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Identificar las técnicas activas de juegos que desarrollen aprendizajes en los estudiantes de los novenos años del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”.
- Sistematizar las reglas que normen los juegos para mejorar el aprendizaje.

- Socializar los juegos para aplicarlos en los novenos años de Educación Básica.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Revisados los archivos de la Universidad Técnica de Ambato y del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, no se pudo encontrar documento alguno que se relacione con el tema del trabajo investigativo. Sin embargo revisados los archivos en el Internet páginas:

www.misrespuestas.com/que-es-educacion-fisica.html

http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_f%C3%ADsica,

se encontró conceptos teóricos que permitieron mejorar la redacción del presente trabajo, ampliar conocimientos relacionados con el tema a investigar, fortaleciendo la presentación y contenido de la investigación.

2.1. 1. Antecedentes del problema.

Desde el punto de vista que la Educación Física, que para muchos constituye un saco de anécdotas de brutalidad y salvajismo, también de

risas; sigue siendo hoy por hoy, un espacio donde imperan entre otras, las siguientes constataciones:

- Tal vez los profesores están capacitados en la instrucción física, pero de pedagogía y didáctica de la asignatura, poco o nada conocen.
- Casi no existe una planificación, lo que se va a realizar depende del estado de ánimo del profesor: hoy fútbol, mañana trabajo especial, pasado trote, etc.
- No existe la aplicación de juegos que permitan el desarrollo de habilidades y destrezas, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el cumplimiento de los objetivos centrales de Cultura Física y sobretodo la aplicación de juegos, se ha seleccionado el tema con la finalidad de analizar algunas alternativas teóricas para conceptualizar tanto el juego, como sus características, técnicas y métodos de realización práctica.

También abordamos algunas perspectivas teóricas para definir el aprendizaje comprendido como un proceso de ambientación al ciclo escolar sin eliminar las características de su hábitat anterior y más bien

como preparación para que los estudiantes se desenvuelvan positivamente.

Cabe recalcar que en el trabajo investigativo se toma al juego como técnica para desarrollar aprendizajes; puntualizando que: “Juego es la actividad motriz más natural del niño y del joven, en el efectúan movimientos intuitivos y emplean su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para el desarrollo y formación”.

2.2. Fundamentación Filosófica.

La actividad física, debe ser tomada como una práctica regular y sistemática en la vida de todas las personas, sin distinción de edad, sexo, condición social u ocupación, debido a ofrece herramientas que le permiten al individuo afrontar la vida con una aptitud diferente, con mejor salud, fortaleciendo la diligencia y la perseverancia, con sentido de honradez, responsabilidad y del cumplimiento de las normas; en fin, permite que las personas como entes individuales tengan la vitalidad, vigor, fuerza y energía fundamentales para cumplir con su deber en el grupo social al que pertenecen.

2.3. Fundamentación Pedagógica.

El egresado en Educación Física, a través de sus competencias expresadas en conocimientos, habilidades y actitudes, será capaz de

identificar, interpretar y resolver las diversas problemáticas que le plantea la sociedad, en el ámbito que le es propio y en particular, dar respuestas asertivas a los requerimientos generados por políticas e iniciativas públicas y privadas en el campo de la actividad física, salud y bienestar humano, al sistema educacional desde el ámbito preescolar a la educación media, al sistema deportivo nacional escolar, a los programas recreativos aplicado a los procesos de enseñanza aprendizaje, contando con las competencias necesarias para proponer y diseñar las estrategias metodológicas adecuadas e integradoras, conducentes a la obtención de los objetivos planteados en sus varias expresiones, en un nivel de excelencia profesional y enmarcado en un contexto ético, moral y de emprendimiento.

La sociedad le plantea a la escuela la formación de profesionales que reúnan determinadas cualidades que le permitan enfrentarse a un conjunto de situaciones, que puedan ser modificadas mediante la acción transformadora de él.

La escuela por tanto debe preparar al hombre para la vida, pero de un modo sistemático y eficiente. En la que tiene significativa importancia el proceso docente educativo. La aplicación de juegos en Cultura Física contribuye permite la participación e integración de los estudiantes en el proceso docente educativo de forma protagónica, consciente y creativa.

2.3. Fundamentación Legal.

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador.

Artículo 82; sección undécima, referente a los deportes, se establece que “El Estado protegerá; estimulará, promoverá y coordinará la Cultura Física, el deporte y la recreación como actividades para la formación integral de las personas.

En el artículo mencionado se determina la responsabilidad que tenemos los educadores para promover el desarrollo integral y armónico de los estudiantes, mediante los aspectos lúdicos, expresados a través de juegos educativos.

De otra parte también se considera que esta actividad será promovida fundamentalmente por el Estado, correspondiendo a los maestros realizar permanentemente propuestas de naturaleza educativa relacionada con el juego como actividad formativa.

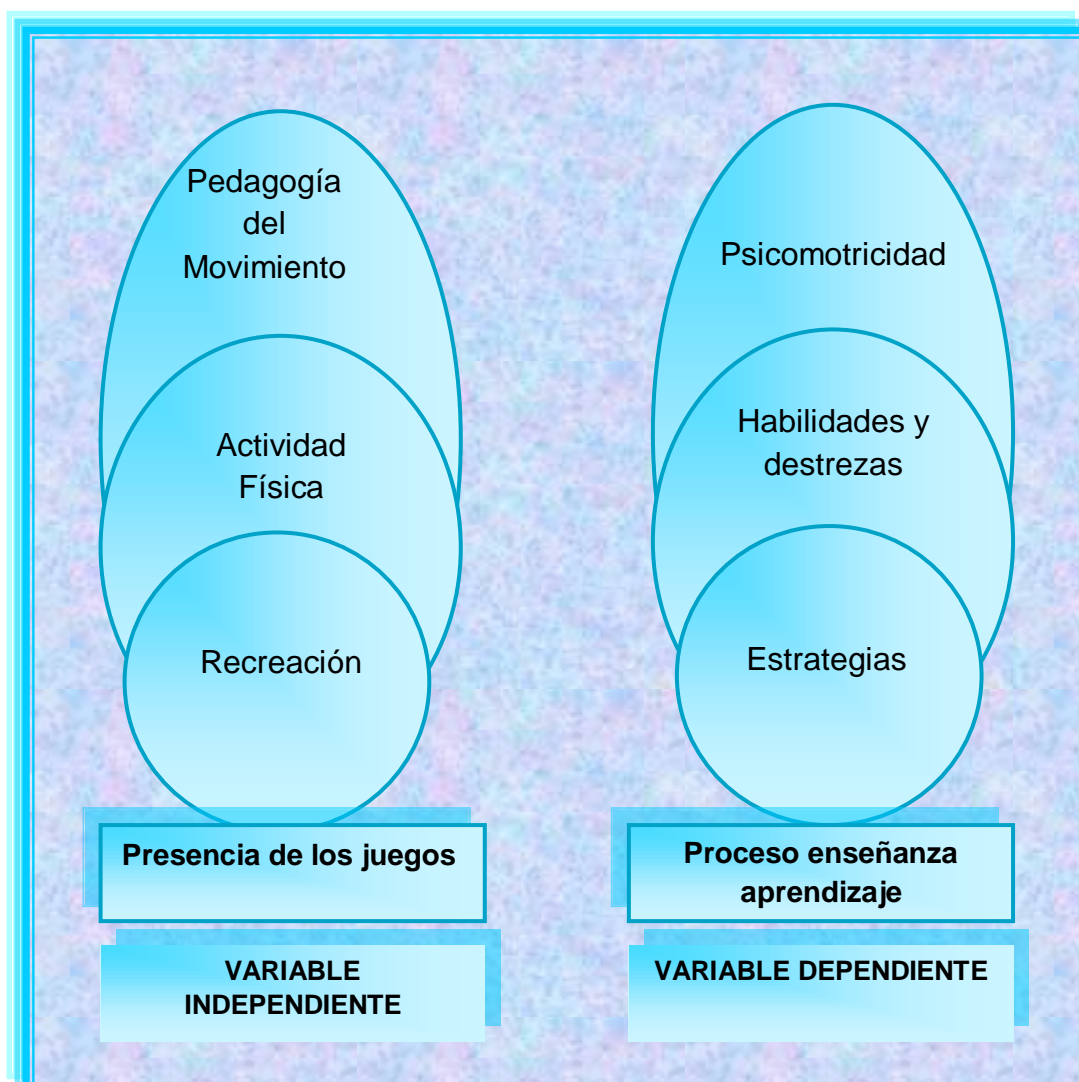
2.3.2. Reforma Curricular.

Por su parte, la Reforma Curricular para la Educación Básica menciona que la “Área de Cultura Física” deberá ser diseñada en cada uno de los centros educativos a base del diagnóstico institucional en el que se determine el desarrollo de las destrezas básicas y fundamentales. La Cultura Física en el proceso formativo de los niños y jóvenes aportará

mejoramiento de la calidad de la Educación Ecuatoriana tanto por el enfoque globalizador como por constituir un factor socializante útil en el desarrollo personal, familiar y comunitario, como también a la formación integral de la persona.

2.4. Categorías Fundamentales.

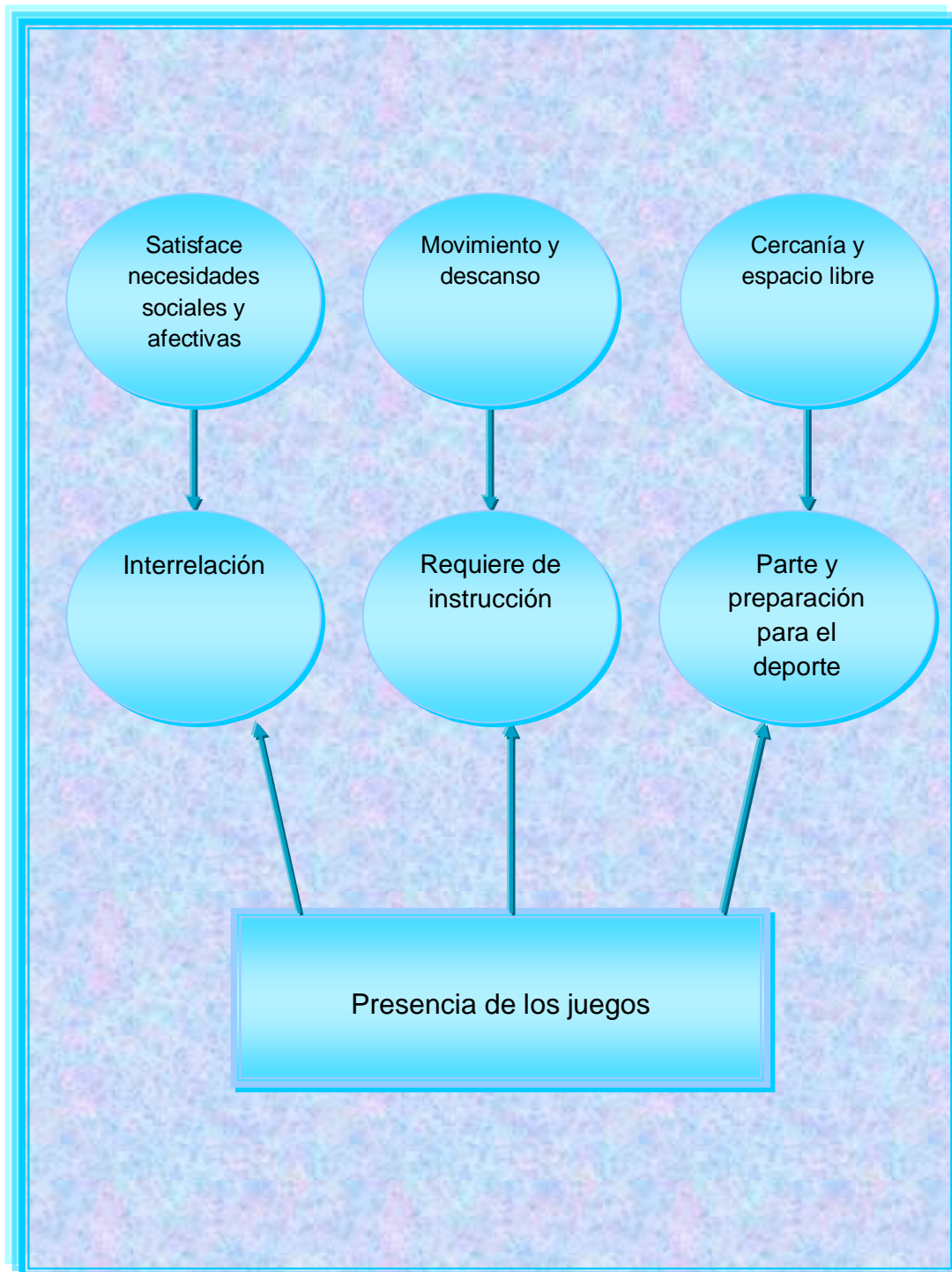
Cuadro N.- 1. Red de Inclusión conceptual.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

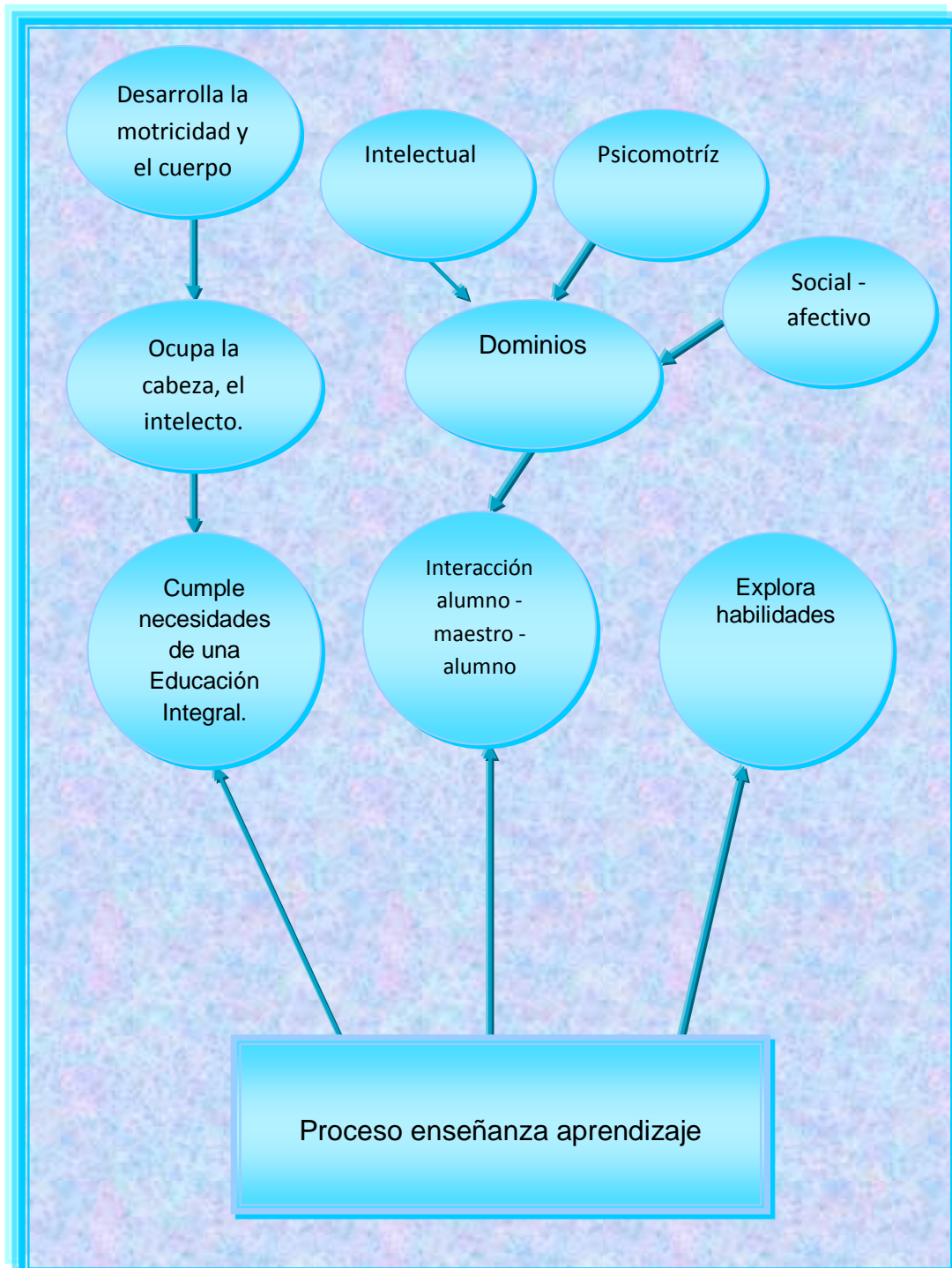
Cuadro N.- 2. Constelación de ideas Variable Dependiente.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

Cuadro N.- 3. Constelación de ideas Variable Independiente.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

2.4.1. Concepto de Educación.

Por medio de la educación las personas tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y el perfeccionamiento de capacidades. Las mismas que pueden utilizarlas para contribuir a la transformación de la sociedad.

El propósito de la educación es proporcionar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente hacia el desarrollo de las potencialidades innatas de cada alumno y, así mismo que le permita experimentar el gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad y aplicar este conocimiento en beneficio de sí mismo, su familia y la sociedad.

La Cultura Física constituye el acopio de habilidades y destrezas adquiridas para el individuo a través de la práctica de la Educación Física, el Deporte y la Recreación en el proceso educativo, contribuyendo a la formación integral de la persona.

2.4.2. Educación Física.

Son todas las actividades que se desarrollan en función del aprendizaje INTENCIONAL y SIGNIFICATIVO, por medio del movimiento. Únicamente se debe considerar de la Educación Física, si al realizar la actividad se

visualiza cambios o mejoramiento de capacidades, habilidades, afectos o motivaciones y conocimientos.

2.4.2.1. Definición de Educación Física.

La educación física carece actualmente de una definición consensuada en el ámbito académico por varias razones:

- La utilidad que pueda conferírsele, sea ésta educativa, terapéutica, recreativa, social, expresiva o competitiva.
- El grado de influencia que recibe de diferentes ciencias y, por consecuencia, la prevalencia que cada una de las mismas pueda adquirir.
- La constante redimensión de sus fines y objetivos en virtud de su continua evolución dentro del campo de las humanidades, las ciencias sociales y de la salud.

Pese a esto, en un sentido estrictamente educativo puede definirse así:

La educación física es una disciplina pedagógica que basa su intervención en el movimiento corporal, para estructurar primero y desarrollar después, de forma integral y armónica, las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de la persona, con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los distintos ámbitos de la vida,

como son el familiar, el social y el productivo. Actualmente pues, la educación física es una necesidad individual pero también social.

Dentro de dicha definición pueden ampliarse los siguientes conceptos:

Disciplina: aún cuando existen debates acerca del tema, no puede considerársele una ciencia, ya que no se ocupa del estudio específico de un objeto. Por el contrario, toma conceptos de distintas ciencias para elaborar su marco de aplicación. De esta manera es más acertado considerar a la educación física una disciplina o práctica, al igual que la medicina, y no una ciencia, como la biología.

La dudosa de su estatuto científico no implica que dentro del campo de la educación física no pueda investigarse, pero esto se hace empleando métodos y conceptos de las ciencias biológicas, exactas y sociales.

Pedagógica: puesto que en su aspecto educativo forma parte del conjunto de disciplinas o materias que integran los planes de estudios o currículos educativos.

Desarrollo integral y armónico: la educación física actúa (educa) preferentemente sobre los aspectos físico-biológicos-espirituales de la

persona, pero sus efectos se producen de manera integrada y armónica sobre la totalidad del ser.

Motricidad (movimiento): como lo señala su denominación (física), su campo de acción es la motricidad, entendiendo ésta como las prácticas corporales y motrices del ser humano.

Existe también una discusión acerca de la denominación de la disciplina, ya que algunos prefieren llamarla Cultura física, especialmente aquellos que buscan distanciarse de la perspectiva educativa.

Otros pretenden llamarla Educación deportiva, término que es equivocado, ya que los deportes constituyen una parte de la misma y ésta no se basa únicamente en los mismos. Existen distintas corrientes, las cuales evolucionan constantemente, convergiendo o ramificándose unas con otras. Las mismas pueden resumirse en:

Educación: se centra en dicha función y considera como fundamental campo de acción a la escuela y el sistema educativo.

Salud: se centra en la aplicación de la Educación Física como agente promotor de la salud y se amplía a la prevención de enfermedades.

Competencia: se centra en el entrenamiento deportivo como base para el desarrollo del alto rendimiento.

Recreación: se centra en las actividades lúdicas y en ambientes naturales para vincular al individuo con el medio.

Expresión corporal: ha sido una tendencia de significativo crecimiento en los últimos años, especialmente a partir de la influencia interdisciplinaria que recibe de la danza, el yoga y la música entre otras. La educación física es una clase como todas pero consiste en fortalecer el cuerpo humano y sus sentidos.

2.4.2.2. Estudio Histórico.

Mediante el estudio histórico podemos conocer y entender mejor el campo de la educación física y los deportes. Para el prospecto maestro de educación física es de vital importancia conocer el origen y desarrollo histórico del deporte y la educación física.

En primera instancia, la historia nos permite entender mejor el estado actual en que se encuentra la educación física. Esto se debe al estudio de aquellos factores que han afectado el desarrollo y adaptación de la educación física y deportes a través de las diferentes épocas del pasado y en varias civilizaciones y sociedades, incluyendo la actual.

La historia nos muestra que la evolución de la educación física es un resultado directo de los eventos sociales de la humanidad, lo cual le ha dado forma y ha establecido las metas y objetivos de la educación física, según la conocemos en la actualidad.

En segundo plano, los maestros de educación física pueden utilizar este conocimiento histórico para ayudar a verificar y clarificar principios derivados de las ciencias sociales. A su vez, esta competencia nos permite controlar el comportamiento del futuro y darle forma al ambiente actual en que trabajan los maestros de educación física. Esto es posible debido a que la información e interpretación de la historia nos permite revelar las tendencias actuales y futuras, así como las causas y relaciones existentes.

Es obvio que la historia de la educación física no puede separarse de la historia general. Aquellos factores que han afectado y transformado el desarrollo de la educación física y deportes y que son los responsables de su estado actual son, sin duda alguna, el resultado evolutivo de una diversidad de eventos sociales, educativos, económicos, religiosos y militares que ha sufrido nuestra humanidad.

Por consiguiente, es casi imposible poder entender y apreciar en su totalidad la historia de la educación física cuando se desvincula de este contexto.

Entonces, las influencias pasadas que eventualmente han desarrollado los conceptos modernos del campo de la educación física se encuentran relacionadas con casi todos los aspectos de nuestra sociedad (sociales, educativos, económicos, religiosos y militares). Consecuentemente, el estado actual de la educación física y deportes ha sido afectado, de alguna forma, como resultado de estos eventos históricos por los cuales nuestra sociedad ha pasado.

Por el otro lado, el desarrollo histórico de la educación física y deportes también ha influenciado e impactado dichos acontecimientos del pasado. La educación física contemporánea es, pues, el resultado multifactorial de una gran variedad de eventos históricos, los cuales la han transformado en lo que es actualmente.

Estos factores del pasado y otros que puedan surgir habrán de continuar moldeando el campo de la educación física y deportes; en otras palabras, la educación física y deportes estarán bajo transformaciones continuas a raíz de otros posibles cambios que ocurran en nuestra sociedad.

A partir de la actual reforma a la educación secundaria, el área de educación física que anteriormente se consideraba como una actividad de desarrollo, ahora debe incluirse en los planes y programas de la educación como una asignatura igual que las que conforman la currícula, ya que sugiere una serie de actividades encaminadas a la práctica del

juego lúdico como principio mas importante en el cual se incluyan de manera espontánea todos los integrantes del plantel, sin distinción de raza, sexo, posición económica, creencia religiosa; en fin que los alumnos con necesidades educativas especiales se integren en la medida de sus posibilidades a las actividades planeadas con anterioridad; y propone que la convivencia sea la parte que se maneje constantemente, creándose un ambiente de aprendizaje idóneo, con sentido humanista para que los alumnos se desarrollen de manera armónica y dinámica donde su participación resulte de la espontaneidad y concientes de que el único beneficio será para el y sus compañeros de clase y cuidar de no enfocarse solo a los alumnos que únicamente cuenten con las habilidades y destrezas propios de las competencias entre las instituciones, sino que se le de el manejo de compartir experiencias después de cada acción realizada entre todos los participantes.

Así mismo escuchar sus aprendizajes esperados y conocer las expectativas con las que cuentan los adolescentes para que finalmente su perfil de egreso cumpla con los requisitos que la sociedad exige para incorporarlo como persona de buen provecho y con un futuro promisorio.

2.4.2.3. El juego.

Jugar es aprender y en el juego está la base de lo que más tarde le permitirá comprender aprendizajes más elaborados. Por lo tanto, las actividades aburridas se le dificultaran mientras que las actividades

divertidas y que lo inciten a seguir adelante se le facilitaran y así continuara el deseo genuino de realizarlas mientras tenga una mejor motivación de los padres, tutores y maestros que estén a su cuidado.

2.4.2.1. Concepto de juego.

“Juego es la actividad motriz más natural del niño y del joven, en el efectúan movimientos intuitivos y emplea su energía de modo desinteresado siendo por ello ideal para su desarrollo y formación”.

Con el juego el niño y el joven, se ejercitan aplicando impulsos innatos y poniendo a prueba sus capacidades (aptitudes y actitudes) crecientes. El primero lo practica a su modo y con el grado de complicación y dificultad elegido por él mismo; pone a prueba sus facultades y se arriesga en nuevas experiencias y aventuras. Con él pasa de lo conocido a lo no aprobado y desconocido, por lo que tiene una importancia muy grande en el progreso de su desarrollo y en el gasto energético de su vida diaria.

2.4.2.2. Capacidades.

Las capacidades físicas son las condiciones para el aprendizaje y perfeccionamiento de acciones motrices físico-deportivas. El desarrollo de las capacidades físicas son de la siguiente forma:

- Flexibilidad.

- Resistencia aeróbica.

- Fuerza.
- Velocidad.
- Potencia muscular.

La condición física es la suma de las 5 capacidades motrices con sus subdivisiones.

Fuerza: facultad para vencer una resistencia independientemente del tiempo empleado. Se divide en:

- Fuerza máxima.
- Resistencia de la fuerza.
- Fuerza explosiva.

Velocidad: es la facultad para reaccionar a los estímulos, contraer los músculos y trasladarse sobre sus pies, en tierra, pasto, agua o sobre un implemento. Se divide en:

- Velocidad de reacción *velocidad de contracción *resistencia de la velocidad.

Resistencia: es la facultad para sostener un esfuerzo eficientemente, en un mayor tiempo posible y se distinguen en 2 tipos de resistencia:

Velocidad de reacción: depende de la capacidad de los sistemas circulatorio y respiratorio.

Resistencia de la velocidad: depende del sistema muscular.

Flexibilidad: es la facultad de desplazar los segmentos óseos que forman parte de las articulaciones las condiciones que debe de tener una articulación para su funcionamiento normal es:

- Movilidad.
- Estabilidad.
- Ausencia de dolor en el movimiento.

Coordinación: es la facultad de utilizar conjuntamente las propiedades del sistema nervioso y muscular sin que unas interfieran con las otras.

2.4.2.3. Pedagogía del movimiento.

La pedagogía del movimiento en la estructura de la gran mayoría de las universidades que poseen el programa de Educación Física, se da en términos de facultades y departamentos que refuerzan la formación unidisciplinaria. De allí que un primer paso hacia la necesaria transformación debería ser orientado, toda vez que sea posible, hacia áreas temáticas más que a disciplinas específicas.

2.4.2.4. Clases de Juegos

Juegos Cooperativos.

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Juegos Predeportivos.

En los juegos predeportivos, el deporte es el verdadero centro de interés pedagógico, y todos los elementos que se utilicen incluyendo al propio juego prepararán al alumno para esa actividad mayor denominada deporte. Los juegos son denominados predeportivos porque son un vehículo para acceder al deporte.

Juegos Tradicionales.

Los juegos tradicionales son aquellos que han sido transmitidos de generación en generación, y que actualmente están desapareciendo.

2.4.3. Proceso de enseñanza aprendizaje.

Para los pedagogos de todos los tiempos la mayor preocupación ha sido cómo lograr que los estudiantes aprendan lo que se les enseña. Es por ello que las ciencias pedagógicas se han movido desde teorías de aprendizaje conductistas, donde el profesor tomaba todas las decisiones y los alumnos repetían mecánicamente lo ordenado hasta teorías de aprendizaje que plantean que los alumnos son el centro del proceso, donde lo fundamental es llevar a estos a aprender por sí solos.

Se habla mucho de transformaciones en las formas de impartir las clases de educación física en los diferentes niveles de enseñanza, pero todo cambio siempre encuentra cierto grado de resistencia, de ahí la alta responsabilidad de los docentes que imparten asignaturas del área metodológico-profesional, encargados de dar cumplimiento a la misión de la escuela que es formar profesionales con una concepción humanista y solidarios capaces de transformar la Educación Física y el Deporte en sus países de procedencia y con una visión mucho más amplia: llegar a convertirse en un centro de referencia internacional en la formación de profesionales de la Educación Física y el Deporte.

Si se quiere cumplir con la misión de la escuela hay que llevar a cabo un proceso docente-educativo capaz de proporcionarles a los estudiantes la posibilidad de aprender a aprender, que en el caso de las asignaturas del área metodológico-profesional, sería aprender a enseñar.

Para el logro de este objetivo no basta con perfeccionar planes de estudio, programas y libros de texto, sino que es necesario además, perfeccionar los métodos de enseñanza, para de esta forma elevar la calidad de la labor de los profesores.

2.4.3.1. Desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

En las escuelas, con el triunfo de la revolución, es donde se alcanza los mayores niveles de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje y se logra una verdadera formación física y cognitiva de los educandos, bajo un proceso rigurosamente organizado.

2.4.3.2. Currículo.

La definición de Currículum ha venido a sustituir al término de Didáctica sin llegar a significar lo mismo.

David Hamilton y su colega Maria Gibbons (1980) tratan de descubrir el primitivo uso del término "currículum" en los países angloparlantes; afirman que el término aparece registrado por vez primera en países de habla inglesa en la Universidad de Glasgon, en 1633.

En el capítulo inicial de muchas obras que tratan el tema aparecen diversas definiciones de currículum. Sin embargo, el currículum no es un concepto, sino una construcción cultural; es decir, no se trata de un

concepto abstracto que tenga alguna existencia aparte de y antecedente a la experiencia humana. Es, en cambio, una forma de organizar un conjunto de prácticas educativas humanas.

Hablar del currículum constituye otra manera de hablar de las prácticas educativas de determinadas instituciones. La primera obra sobre el currículum data de 1918, y desde entonces a la fecha cientos de autores han tratado el tema.

La idea de proyecto curricular es mucho más amplia y rica que la de programa escolar, más ceñido este a una selección y secuencia de contenidos. Como dice el propio Stenhouse, la formulación de un programa debe tomar en consideración la incidencia de las ideas que contenía en la acción misma.

2.4.4. El aprendizaje.

Como educadores debemos estar claros de lo que significa: “ENSEÑAR” y “APRENDER”, por cuanto estos términos guardan una vinculación directa y fundamental, tanto en la teoría como en la praxis por lo mismo, se considera concepciones básicas indispensables de la didáctica.

2.4.4.1. La enseñanza.

Enseñanza viene de enseñar (Lat. Insegnare), que quiere decir dar lecciones sobre lo que los demás ignoran o saben mal. Aprendizaje deriva

de aprender (Lat. Aprender): tomar conocimiento de retener. El aprendizaje es la acción de aprender algo.

La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo

llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

En la enseñanza se sintetizan conocimientos; se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue.

La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de carácter general como las internas.

2.4.4.2. Proceso de enseñanza.

Todo proceso de enseñanza científica será como un motor impulsor del desarrollo que, subsiguientemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio desarrollo futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al cual se enseña, es decir, todo proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza

desarrolladora, promotora de la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua, sostenible, del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es él un componente inseparable.

La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

No debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan, en gran medida, su efecto educativo; que la enseñanza está de manera necesaria, sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social, de las necesidades materiales y espirituales de las colectividades; que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados por la experiencia cultural.

La enseñanza existe para el aprendizaje, sin ella no se alcanza el segundo en la medida y cualidad requeridas; mediante la misma el aprendizaje estimula, lo que posibilita a su vez que estos dos aspectos integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje conserven, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades y al mismo tiempo conformen una unidad entre el papel orientador del maestro o profesor y la actividad del educando.

El proceso de enseñanza, de todos sus componentes asociados se debe considerar como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre la cual, en definitiva, condiciona sus posibilidades de conocer, de comprender y transformar la realidad objetiva que lo circunda.

Este proceso se perfecciona constantemente como una consecuencia obligada del quehacer cognoscitivo del hombre, respecto al cual el mismo debe ser organizado y dirigido.

En su esencia, tal quehacer consiste en la actividad dirigida al proceso de obtención de los conocimientos y a su aplicación creadora en la práctica social. La enseñanza tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los objetivos de la misma. Estos desempeñan la importante función de determinar los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo, en consecuencia con las transformaciones planificadas que se desean alcanzar en el individuo al cual se enseña.

Tales objetivos sirven además para orientar el trabajo tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, constituyendo, al mismo tiempo, un indicador valorativo de primera clase de la eficacia de la enseñanza, medida esta eficacia, a punto de partida de la evaluación de los resultados alcanzados con su desarrollo.

2.4.4.2. Dirección del proceso de enseñanza aprendizaje en la clase de Educación Física.

La Educación Física en nuestra sociedad juega un papel decisivo, su función educativa en la formación de las nuevas generaciones es hoy en día más preponderante. De esta manera toda intención dirigida a mejorar y hacer más objetivo el tratamiento didáctico o metodológico, posibilitar con ello el aumento de las capacidades cognoscitivas, motrices y afectivas de los alumnos, resulta necesario y útil.

La metodología para la enseñanza de la Educación Física parte en lo esencial desde las posiciones de las diversas ciencias que la han abordado. Hemos apreciado que los métodos de aprendizaje de la estructura de movimientos, es decir, la conducta motriz de los deportes colectivos, son comunes para todos los deportes.

De esta manera le conceden a cada una de estas conductas motrices, un valor relevante a su ejecución ideal de cada movimiento característico de cada deporte, se sigue el mismo patrón, desde lo más sencillo a lo más complejo, pero siempre centrando en lo individual, es decir en la conducta motriz.

La Educación Física representa una parte importante en la formación integral del hombre, razón por la que en muchos países constantemente

se hacen estudios para mejorar y perfeccionar los programas y contenidos que se imparten.

La Educación Física constituye el proceso pedagógico que se realizan en las escuelas, encaminado al desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo, sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de sus convicciones de forma tal que esté en condiciones de cumplir las tareas que la sociedad le señale.

Puede apreciarse que la definición, la Educación Física, es mucho más que el resultado de la educación de lo físico y motriz de los alumnos, pero si la dirección de aprendizaje de estas capacidades es más objetiva, motivadora y el producto del proceso es cuantitativamente superior, sin dudas que ejercerá una influencia muy positiva en los valores cognoscitivos y afectivos y por ende en la educación integral de los educandos.

El perfeccionamiento constante de la actividad pedagógica lleva implícito el desarrollo de las capacidades pedagógicas, dentro de las cuales se encuentran, la preparación y autopreparación de la calidad de esta actividad, constituye un reto a todo el personal docente para alcanzar la maestría pedagógica, entendiendo por ésta como “La condición fundamental de la actividad productiva del maestro, la síntesis de las

cualidades personales del pedagogo, de sus conocimientos, hábitos y habilidades.

Es además la adquisición de una cualidad formada y desarrollada en sus diferentes niveles, que hacen el proceso de la actividad pedagógica peculiar y creador siendo esto una preocupación constante del maestro”.

Resulta frecuente que al planificar la estructura de la clase algunos maestros tienen esto en cuenta al estructurar el contenido, trayendo como consecuencia que se planifiquen y proyecten los pasos intermedios en que se irá penetrando el contenido y se omita el análisis de las actividades que se utilizan para orientar hacia el objetivo, las condiciones previas, tratar la nueva materia, consolidar y controlar.

Al omitir también la estructura metodológica y organizativa se pasa por alto la planificación de las actividades que realizarán los alumnos, la proyección del tiempo de cada actividad y la planificación de los métodos y medios de enseñanza que se deben emplear y otros aspectos para el logro de los objetivos propuestos.

Si bien el dominio del contenido es parte fundamental de la actividad pedagógica, ésta no representa como se puede apreciar por lo planteado anteriormente el único elemento que garantiza el éxito de su trabajo.

Para poder valorar esto se debe partir de la relación dialéctica que se establecen entre objetivo-contenido-medio-evaluación y formas de organización, ya que el proceso de enseñanza de la Educación Física, no solo es importante la correcta distribución del contenido sino también la serie de acciones del profesor y el alumno en una sucesión correcta determinada por los métodos y procedimientos. La relación objetivo-contenido-método-organización determina la metodología de la enseñanza de los medios fundamentales (juego-gimnasia-deporte) de la Educación Física.

Una premisa esencial del desarrollo de las clases en esta asignatura es su articulación en sistema, lo que implica una planificación armónica e interrelacionada de los objetivos, el contenido, los métodos y las condiciones de enseñanza.

Es por ello que los objetivos de cada clase deben estar bien precisados y concatenados con las clases precedentes y las siguientes, lo que determina la selección adecuada de los contenidos que servirán de base para proyectar el desarrollo de los estudiantes.

La utilización en consecuencia de métodos adecuados que permiten un tránsito para los distintos niveles de asimilación de manera efectiva, así como de procedimientos organizativos y de la base material de estudio que generen un volumen de ejercitación acorde con las necesidades son

aspectos básicos dentro del sistema de clases. La actividad organizativa se encuentra estrechamente unida a la instructiva, ella hace posible la realización de los proyectos y propósitos trazados. Cada acción pedagógica del maestro contiene elementos organizativos, con ello adquiere la planificación un nivel superior.

2.5. Hipótesis General.

“Los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de cultura física mejoran las habilidades y destrezas en los estudiantes del noveno año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato, durante el año lectivo 2008 – 2009”

2.4. Determinación de las Variables.

Las variables del presente estudio: los juegos y el aprendizaje se han operacionalizado con la finalidad de medir cuantitativa y cualitativamente algunas de sus dimensiones en tiempo, espacio, ambiente e intensidad.

2.4.1. Variable independiente.

La variable independiente es el juego, constituye la causa principal, a partir de la cual pretendemos demostrar cómo éste elemento fundamental de la educación, no es usada en la práctica docente del colegio

mencionado cuyos efectos pueden predecirse como falencias en la calidad de la educación.

2.4.2. Variable dependiente.

La variable dependiente es el aprendizaje enseñanza, en este fenómeno es donde se expresa la influencia del juego.

Pretendemos establecer las causas que determinan su influencia en el aprendizaje de los estudiantes del colegio mencionado.

CAPITULO III

METODOLOGIA

Enfoque

En esta investigación por las características de los elementos a descubrir utilizó un enfoque cualitativo.

3.1. Modalidad Básica de la Investigación.

3.1.1. Investigación de campo.

La investigación se apoyó en informaciones provenientes de: entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones, efectuadas en el Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo” de la provincia de Tungurahua.

3.1.2. Investigación de intervención social.

El trabajo investigativo estuvo dentro de la intervención social por que resolvió situaciones prácticas que se presentan en el proceso de

enseñanza aprendizaje como es la incorporación del juego, permitiendo al educando fortalecer sus habilidades y destrezas al relacionarse con los otros compañeros.

3.2. Nivel o tipo de investigación.

3.2.1. Investigación exploratoria.

Se realizó con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de la relacionados con el diseño de una propuesta de Juegos que generen aprendizajes en los estudiantes del noveno año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, se realizó encuestas y cuestionarios para obtener datos reales.

3.2.2. Investigación Descriptiva.

Se describió situaciones prácticas que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje como es la incorporación del juego, resaltando sus respectivas características, para establecer en cualquier situación Pedagógica las diferencias entre: juegos buenos y juegos malos, dando pautas para una mejor aplicación.

3.3. Población y Muestra.

3.3.1. Población.

La población de la presente investigación está constituida por 95 personas (población finita) que integran los novenos años de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, correspondiendo a 100 estudiantes y un profesor por cada curso.

Cuadro N.- 4. Población objeto de estudio.

Profesores	5	5
Estudiantes	95 estudiantes del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, los cuales:	95
TOTAL		100

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

3.3.2. Muestra.

Debido al tamaño de la población, la muestra es aplicada a la totalidad, es decir se encuestó a 5 docentes y 95 educandos, que constituyen una población de 100 investigados.

Para la selección de la muestra, dadas las características de la población ya descritas, optamos por un método de muestreo no probabilístico por ser el que más se adapta a la investigación, de entre los varios tipos de muestreo no probabilístico escogimos el opinático o intencional del mismo que se afirma: “el investigador debe conocer la población sujeto de estudio y escoger a un grupo de sujetos con ciertas características

establecidas previamente de acuerdo al tema de estudio”. Por tanto para mi estudio, los cinco profesores de los novenos años de educación básica del colegio “Juan Francisco Montalvo” reúne el perfil deseado, en cuanto son los sujetos directos de los procesos educativos relacionados con el tema.

A los cinco profesores del colegio mencionado, luego de mantener algunas entrevistas, se formuló un cuestionario el mismo que permitió recoger valiosa información relacionada con las variables e hipótesis de investigación la cual posteriormente describimos

3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.

Se utilizaron como técnicas de investigación encuestas y observación dirigidas y aplicadas a los profesores del colegio citado así como a sus estudiantes. Los instrumentos que se aplicaron fueron la guía de observación y cuestionario.

3.3.3.1. La Observación.

Para plasmar la investigación se indagó por los cursos y paralelos objeto de estudio para una mejor familiarización con la situación real de los educandos y los diversos inconvenientes que tienen, en el proceso de enseñanza aprendizaje, información que ayudó a organizar la información.

Además se sostuvo diálogos informales y entrevistas con las autoridades docentes, sobre la problemática pedagógica de las instituciones que conforman el universo de estudio.

3.3.3.2. La Encuesta.

El objetivo de aplicar la técnica de la encuesta a los docentes fue para indagar si conocen y aplican las clases de juegos adecuados para el aprendizaje.

La aplicación de las encuestas se realizó únicamente a los cinco profesores de los novenos años de educación básica del colegio mencionado, con la finalidad de conocer como se expresan cuantitativamente las variables juego aprendizaje. Sus resultados se podrá observar en el siguiente capítulo.

3.3.3.2.1. Cuestionario.

Se estructuró tomando en consideración al cuadro de Operacionalización de las variables, que para el presente estudio son dos, se elaboró además las categorías de contenido relacionadas con cada variable, formulando las respectivas interrogantes que se clasificó siguiendo las normas para elaborar un cuestionario.

Sexo de los encuestados.

- Edad de los encuestados
- El Aprendizaje
- Los Juegos.

A continuación presentamos una lista de cuadros tabulados con la información referida a cada una de las variables, con sus correspondientes categorías frecuencias absolutas, frecuencias relativas (Porcentajes) y frecuencias acumuladas.

3.4. Operacionalización de variables.

Cuadro N.- 6. Operacionalización Variable Dependiente.

CONCEPTUAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>APRENDIZAJE: proceso de formación de los conocimientos en los individuos</p>	<p>Formación de conocimientos</p>	<p>Ambientes</p> <p>Rendimiento</p> <p>Conocimientos</p> <p>Espacios recreativos</p>	<p>¿Cómo considera usted el ambiente institucional para Educación Física?</p> <p>¿Cómo se siente usted al alcanzar un rendimiento óptimo en cualquier disciplina deportiva?</p> <p>¿Cree que es necesario tener una buena destreza para mejorar sus habilidades?</p> <p>¿Considera necesario tener espacios deportivos para realizar los juegos?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Vida real</p>

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

3.5. Plan de recolección de Información.

- Dialogo con el Rector del Instituto Tecnológico Superior “Juan francisco Montalvo”.
- Dialogo con los docentes de los novenos años de Educación Básica del Instituto.
- Realización de encuestas, entrevistas, visitas de campo.
- Análisis de Resultados.
- Determinación de Problema
- Selección de Alternativas.
- Recolección de información y datos de la alternativa de solución seleccionado.
- Verificación de la factibilidad de aplicación de solución.
- Determinar Objetivos a corto y largo plazo.
- Elaboración de Proyecto.
- Revisión de Proyecto.
- Ejecución.

3.6. Preguntas Básicas.

N.- Orden	Preguntas Básicas	Explicación
1	¿Para que?	Para conocer la presencia de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de la cultura física para mejorar las habilidades y destrezas
2	¿De que personas u objetos?	A los estudiantes del noveno año de educación básica.
3	¿Saber que aspectos?	Conocer el dominio intelectual, psicomotriz y social –afectivo en el proceso pedagógico mediante la aplicación de juegos que permiten su desarrollo.
4	¿Quiénes?	Intervienen en forma directa en la investigación 95 estudiantes de los novenos años de educación básica y cinco docentes.
5	¿Cuándo?	Al momento de aplicar las encuestas y cuestionarios.
6	¿Dónde?	En el Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”,
7	¿Cuántas veces?	Las técnicas fueron aplicadas una sola vez.
8	¿Que técnicas describiría?	Técnicas que detallaría son: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación ➤ Encuesta ➤ Cuestionario
9	¿Con qué?	Con métodos investigativos que permitan mejorar el desarrollo investigativo.
10	¿En qué situación?	En la obtención de información veraz y oportuna.

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Los instrumentos aplicados para la recolección permitieron obtener un resultado que puede ser apreciado por la comunidad.

La validez del instrumento de recolección de datos de la presente investigación, se realizó a través de la validez de contenido, es decir, se determinó hasta donde los ítems que contiene el instrumento fueron representativos del contenido de la presencia de los en el proceso enseñanza aprendizaje de la cultura física para mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes.

Una vez que se definió y diseñó los instrumentos y procedimientos de recolección de datos, se sometieron a prueba, con el propósito de establecer la validez de éstos, en relación al problema investigado.

Además existe validez y confiabilidad ya que el método utilizado fue capaz de responder a las interrogantes formuladas, existiendo fiabilidad en las técnicas de instrumentos.

La fiabilidad, confiabilidad, consistencia y credibilidad de la investigación se logró a través del análisis de la información, lo cual permitió internalizar

las bases teóricas, el cuerpo de ideas y la realidad (sujetos de estudios-escenarios y contextos)

Técnica de Análisis de la Información.

La información recabada a través de las técnicas de observación, revisión documental y la entrevista fueron organizados en categorías para proceder a analizarlos y someterlas posteriormente a un proceso de triangulación , con el fin de generar nuevas teorizaciones que fueron contrastadas con las teorías precedentes.

En este sentido, el autor utilizó el registro de observación documental, el cual se elaboró con la finalidad de recopilar datos e información vinculados directamente con la investigación. El autor en la biblioteca de la institución recolectó datos e información cualitativa y cuantitativa, la cual se comparó con los resultados obtenidos mediante la entrevista.

3.8. Plan de procesamiento de la información.

- Revisión Crítica de la información recogida.
- Repetición de la recolección en casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación en tablas según la variable independiente y dependiente.
- Aplicación - tabulación – graficación.

- Análisis de los resultados.
- Interpretación de los resultados.
- Conclusiones y Recomendaciones.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.

4.1. Análisis e interpretación de resultados.

Para el análisis e interpretación de resultados se aplicó la estadística descriptiva, considerando que se reunió, presentó y resumió datos que han sido recogidos mediante las técnicas de investigación. Datos que son representados en tablas, ofrecen una información clara y fácil de comprender.

En el trabajo estadístico se encuentran algunos elementos y puntos de vista que son empleados así: frecuencia, frecuencia relativa, frecuencia acumulada, frecuencia relativa acumulada.

Tabla N.- 1 Alternativas de aprendizaje que aplican los docentes.

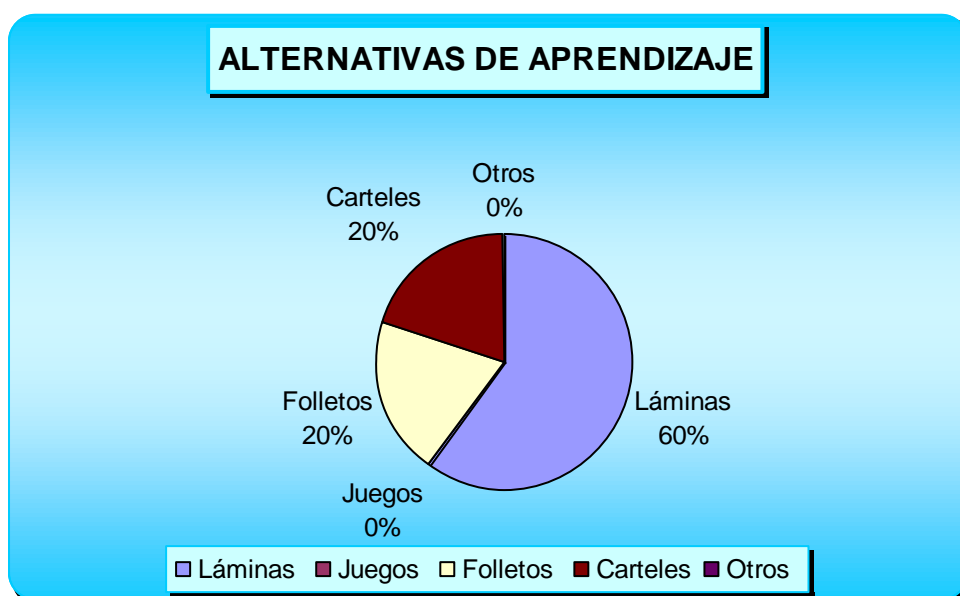
1. ¿Qué considera usted importante para la enseñanza de la Cultura Física?

VARIABLE APRENDIZAJE				
(ALTERNATIVAS DE APRENDIZAJE)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA RELATIVA ACUMULADA
Láminas	3	60%	3	60%
Juegos	0	0%	3	60%
Folletos	1	20%	4	80%
Carteles	1	20%	5	100%
Otros	0	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

Gráfico 1.- Alternativas de aprendizaje que aplican los docentes.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

En la presente interrogante podemos observar que más de la mitad de profesores (60%) usan láminas, mientras que solo la quinta parte (20%) usan folletos, otra quinta parte (20%) emplea carteles.

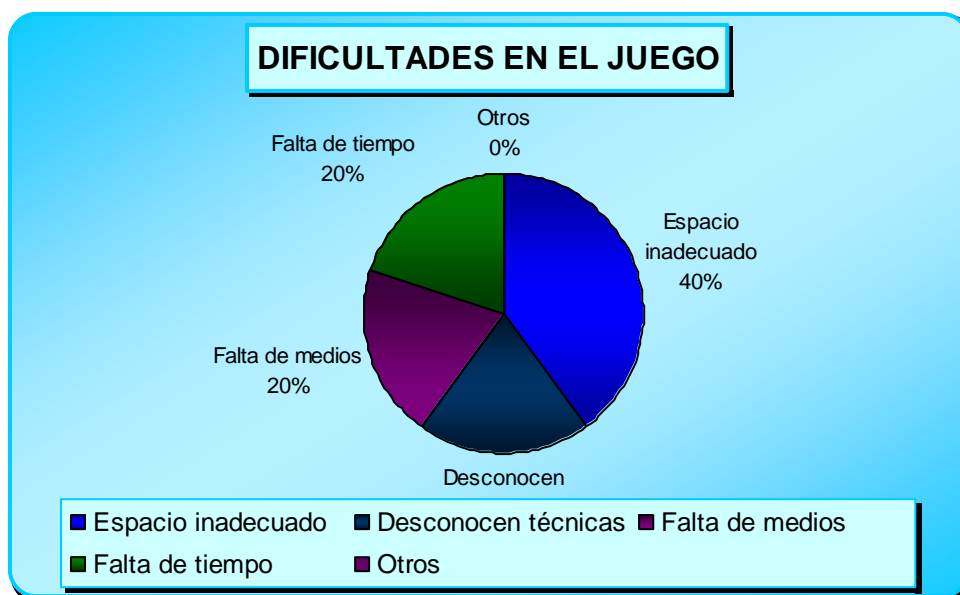
Tabla N.- 2 Dificultad en los juegos.

2. ¿Cuáles son las dificultades que usted considera en los juegos?.

VARIABLE JUEGO (DIFICULTADES)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Espacio inadecuado	2	40%	2	40%
Desconocen técnicas	1	20%	3	60%
Falta de medios	1	20%	4	80%
Falta de tiempo	1	20%	5	100%
Otros	0	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 2 Dificultad en los juegos.



Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

En la pregunta N.- 2 podemos observar que el 40% de los profesores manifestó que la principal dificultad, al momento de ejecutar los juegos con los estudiantes, representa el espacio inadecuado, lo que comprueba que nuestros establecimientos carecen de infraestructura física recreacional, el 20% expresó que existe desconocimiento de técnicas para la aplicación de juegos; el restante 20% manifiesta que la principal dificultad es la falta de tiempo.

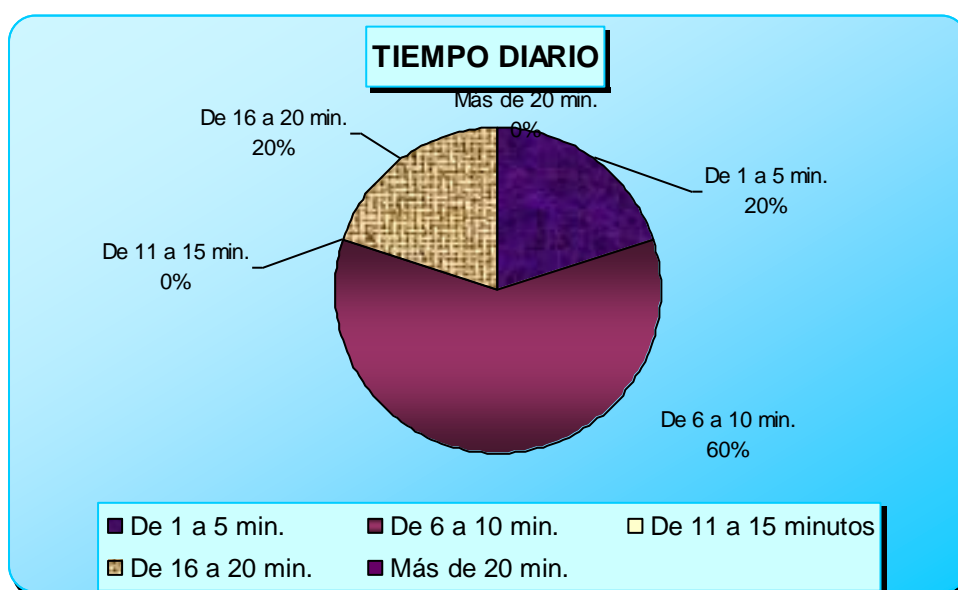
Tabla N.- 3. Tiempo y duración de los juegos.

3. ¿Qué tiempo considera usted que deben asignarse a los juegos?.

VARIABLE JUEGO (TIEMPO DIARIO)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
De 1 a 5 min.	1	20%	1	20%
De 6 a 10 min.	3	60%	4	80%
De 11 a 15 min.	0	0%	4	80%
De 16 a 20 min.	1	20%	5	100%
Más de 20 min.	0	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 3. Tiempo y duración de los juegos.



Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

En la presente interrogante observamos que una mayoría del 60% de docentes encuestados asigna, diariamente un tiempo de 6 a 10 minutos para desarrollar juegos con sus estudiantes, resaltando que el juego permite la integración entre educador y educando, fortaleciendo el aprendizaje significativo.

Tabla N.- 4. Desarrollo de destrezas.

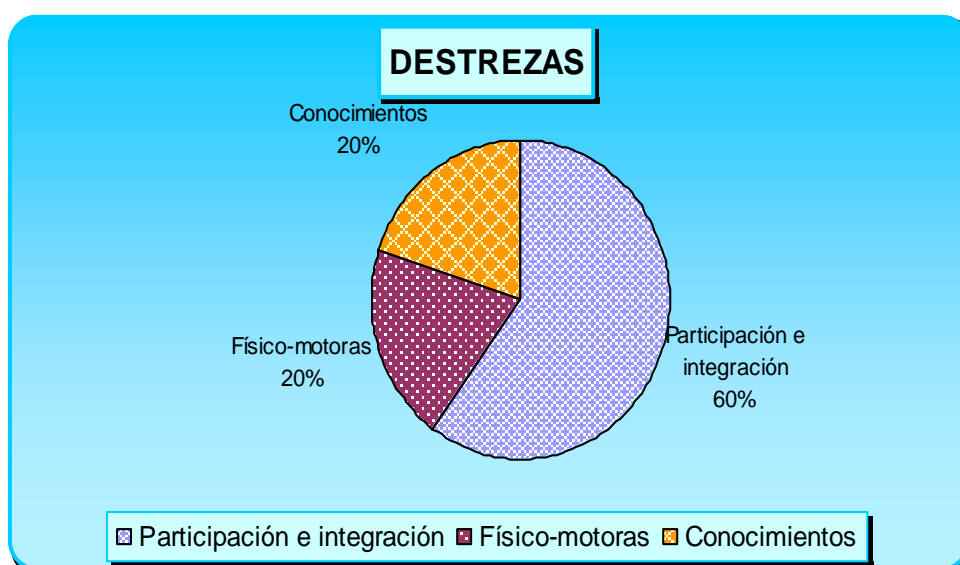
4. ¿Qué cree usted que desarrollan los juegos?.

VARIABLE APRENDIZAJE (DESTREZAS)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Participación e integración	3	60%	3	60%
Físico-motoras	1	20%	4	80%
Conocimientos	1	20%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 4 Desarrollo de destrezas.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

En la tabla 4, se mide otro aspecto de la variable aprendizaje desarrollo de destrezas mediante el uso de juegos se obtuvieron los siguientes resultados:

El 60% de los estudiantes desarrollan mediante el juego, destrezas de participación e integración, mientras que el 20 % restante desarrollan destrezas físico-motoras y un 20% de conocimientos, pudiéndose expresar que el juego influye en la participación grupal y social del estudiante.

Tabla N.- 5 Juegos.

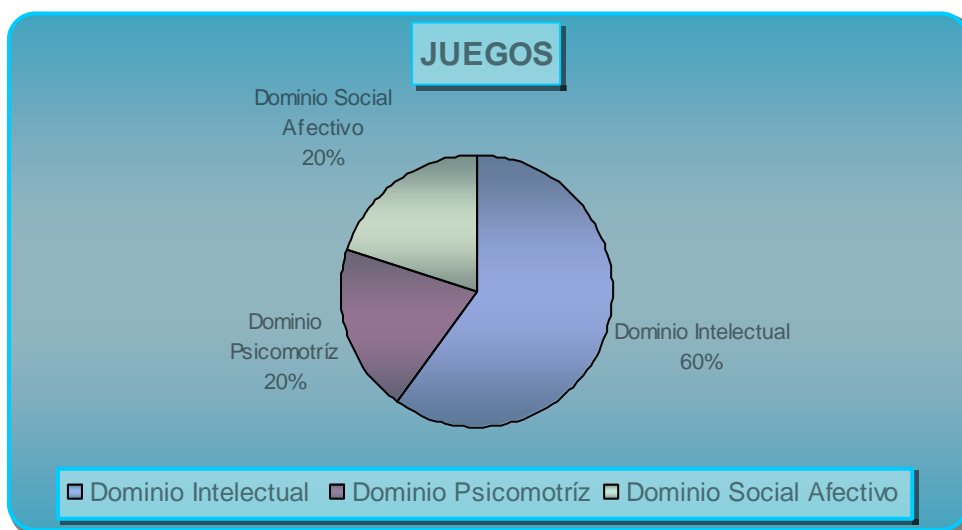
5. ¿Cuáles juegos cree usted que mejoraría las técnicas y aprendizaje de los estudiantes?

VARIABLE APRENDIZAJE (JUEGOS)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Dominio Intelectual	3	60%	3	60%
Dominio Psicomotriz	1	20%	4	80%
Dominio social afectivo	1	20%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 5 Juegos utilizados.



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

De acuerdo a lo observado en la interrogante N.- 5, podemos manifestar que una mayoría de docentes correspondiente al del 60% de encuestados aplica juegos que permitan el desarrollo y fortalecimiento intelectual del estudiante.

Tabla N.- 6 Ambiente educativo.

6. ¿Cómo considera usted el ambiente institucional para de Educación Física?

VARIABLE: JUEGOS (AMBIENTE)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Excelente	4	80%	4	80%
Muy bueno	1	20%	5	100%
Bueno	0	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 6 Ambiente educativo



Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Autor

En la presente pregunta podemos observar el 60% de encuestados manifiesta que el ambiente educativo, dentro del área de Educación Física es excelente, pudiéndose exteriorizar que existe relación concreta en el mejoramiento del aprendizaje y aplicación de métodos de entrenamiento para el fortalecimiento del rendimiento escolar.

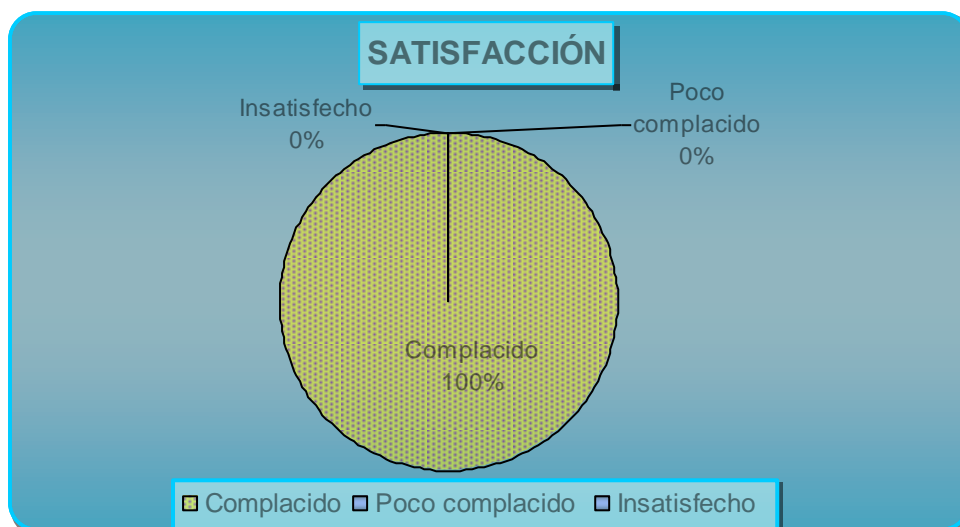
Tabla N.- 7. Rendimiento.

7. ¿Cómo se siente usted al alcanzar un rendimiento óptimo en cualquier disciplina deportiva?

VARIABLE JUEGOS (SATISFACCIÓN)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Complacido	5	100%	5	100%
Poco complacido	0	0%	5	100%
Insatisfecho		0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 7. Rendimiento.



Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

En la interrogante N.- 7 observamos que el docente se siente complacido al cumplir con los objetivos planteados por el currículo, en el cual se manifiesta que el aprendizaje debe ser mediante procesos de socialización que permitan la integración del estudiante y el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

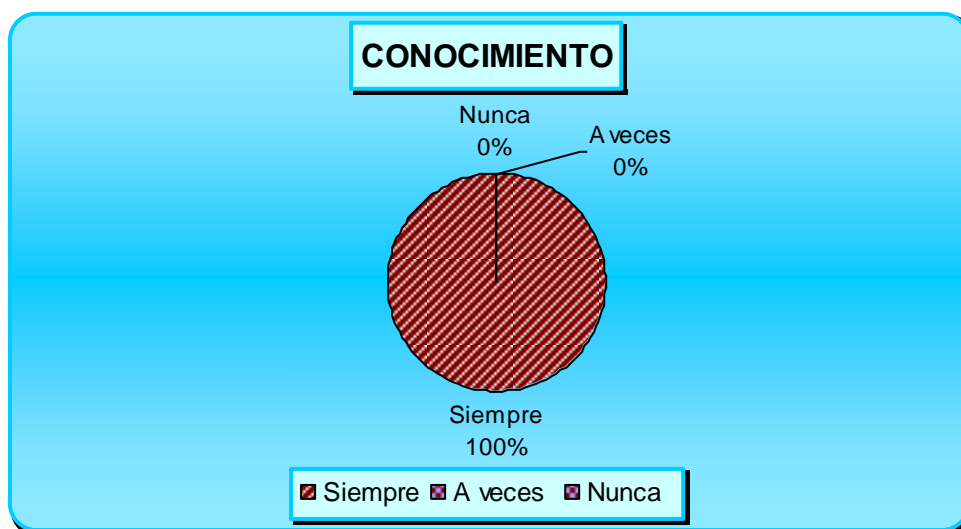
Tabla N.- 8. Conocimientos.

8. ¿Cree que es necesario tener una buena destreza para mejorar las habilidades de los docentes?

VARIABLE: JUEGOS (CONOCIMIENTO)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Siempre	5	100%	5	100%
A veces	0	0%	5	100%
Nunca	0	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 8. Conocimientos.



Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

En la siguiente pregunta una totalidad del 100%, de docentes encuestados manifiesta que es necesario tener siempre una buena destreza para mejorar las habilidades de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de establecer una interrelación entre los educandos.

Tabla N.- 9. Espacios deportivos.

9. ¿Considera necesario tener espacios deportivos a utilizarse para realizar los juegos?

VARIABLE: JUEGOS (ESPACIOS DEPORTIVOS)				
CATEGORIAS	FRECUENCIAS ABSOLUTAS	FRECUENCIAS RELATIVAS	FRECUENCIAS ACUMULADAS	FRECUENCIA ACUMULADA RELATIVA
Si	4	100%	4	100%
No	1	0%	5	100%
Totales	5	100%		

Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

Gráfico N.- 9. Espacios deportivos.



Fuente: Investigación Directa Elaborado por: Autor

En relación a la pregunta N.-9 un 80% expresa que es necesario contar con espacios deportivos amplios que permitan desarrollar la actividad física mediante la aplicación de juegos para desarrollar en el adolescente actividades prácticas.

4.2. Análisis de los resultados.

Para iniciar este capítulo insisto en recordar el problema, la hipótesis y las variables.

Establecido el problema, la hipótesis, y sus variables, vamos a realizar el análisis estadístico, lógico y descriptivo de los resultados obtenidos, con el fin de proponer una solución (propuesta) así como arribar a conclusiones y recomendaciones.

La tabla 1 mide las alternativas de aprendizaje que aplican los profesores en el aprendizaje, observándose que más de la mitad de educadores (60%) usan láminas, para fortalecer el trabajo con los educandos, dándonos a conocer que los profesores están capacitados en la asignatura correspondiente pero de pedagogía y didáctica relacionada con juegos y deportes poco o nada conocen

Como resultado en la interrogante N.- 2, tenemos que la institución no posee sitios adecuados para el desarrollo de juegos, lo que impide que los estudiantes puedan aprender las técnicas de las diferentes disciplinas, conocimientos en relación con el entrenamiento, las disciplinas, las reglas, etc.; establecidas para el fortalecimiento del aprendizaje.

En lo relacionado a la pregunta N.- 3, los docentes no disponen del tiempo suficiente para lograr la participación de los educandos en diferentes juegos que se realizan en la entidad; imposibilitando el desarrollo de motivaciones, conocimientos, habilidades y capacidades que pueden ser desarrolladas mediante métodos pedagógicos aplicados en el juego grupal.

En la siguiente interrogante se establece que el desarrollo de destrezas están enfocados hacia la participación e integración, olvidándose de las destrezas Físico-motoras, y del fortalecimiento de conocimientos, siendo necesario recalcar que los objetivos educativos se relacionan con principios didácticos y metodologías que permiten el desarrollo intelectual.

En la pregunta N.- 5, relacionada con los juegos que mejorarían las técnicas y aprendizaje de los estudiantes, sobresale el dominio intelectual, que permite destacar el conocimiento sobre posibilidades de mejorar el rendimiento, métodos de entrenamiento, sin embargo no se da importancia al dominio Psicomotriz, es decir la aplicación de ejercicios o juegos para mejorar el rendimiento mediante la práctica, cabe destacar que en el dominio social –afectivo los docentes deben lograr una situación de equilibrio en los sentimientos de los educandos, el mismo que debe iniciarse en forma personal para ser transmitido en el grupo.

En la presente interrogante, manifiestan los encuestados que el ambiente creado en el área de Educación Física es agradable, lo que permite tanto

al alumno como al profesor descubrir, buscar, crear y sintetizar actividades, ejercicios, juegos, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, relacionándole al adolescente con la sociedad.

Los educandos encuestados expresan que los juegos están dentro del proceso de interacción educador estudiante, permitiendo cumplir con los objetivos planteados por el currículo, sin embargo es indispensable recordar que la educación no sólo se relaciona con la transmisión de conocimientos sino también con la integración y desarrollo social dentro o fuera de la institución educativa.

Tomando en cuenta que el área de Educación Física para desarrollar sus actividades recreativas requiere de espacios adecuados, y analizando la interrogante N.- 9, manifestamos que en el área de Cultura Física se considera al aprendizaje como una interacción dinámica entre la actividad mental –motora y la realidad circundante, lo que implica un proceso permanente de construcción del conocimiento, en donde el educador busca medios didácticos para guiar al educando y alcanzar los objetivos planteados por el currículum.

4.3. Verificación de la Hipótesis.

Para verificar la hipótesis planteada, “Los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje de cultura física mejoran las habilidades y

destrezas en los estudiantes del noveno año de educación básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato, durante el año lectivo 2008 – 2009”, tomamos los siguientes resultados obtenidos al medir diversas dimensiones de las variables juegos aprendizaje:

- El juego no se utiliza como alternativa de aprendizaje (tabla 1)
- El juego pese a tener muchas dificultades, se lo practica diariamente (tabla 3)
- El juego se lo practica intensamente, en un promedio de 6 a 10 minutos (tabla 4)
- El juego es plenamente satisfactorio hasta un 100% (tabla 5).

Los anteriores resultados confirman a plenitud que los juegos no se usan como estrategia para generar aprendizajes en los estudiantes de los novenos años de educación básica del colegio descrito, lo cual determina su validez y plena verificación.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones.

El Instituto Tecnológico “Juan Francisco Montalvo”, al igual que los diferentes colegios del resto del país poseen el mismo programa de Educación Física, el cual está diseñado a partir de las características de la etapa evolutiva en que se encuentran estos alumnos para favorecer el conocimiento y desarrollo corporal; relativo al conocimiento y desarrollo corporal a nivel anatómico y fisiológico, a la mejora de las aptitudes o capacidades físicas y a la adquisición de hábitos de salud e higiene corporal.

Mediante el presente trabajo investigativo para conocer los diferentes canales de desarrollo, que son fortalecidos en el área de Educación Física mediante la aplicación de diversas técnicas y tácticas concentradas en los diferentes juegos se analizó cada uno de sus beneficios, estableciéndose que el desarrollo físico, ayuda a identificar y explorar las posibilidades y limitaciones del alumno; el desarrollo social, va ligado a la libertad de

asociación dentro y fuera de la escuela; el desarrollo emocional, referente al auto concepto, la capacidad de aceptarse; el desarrollo cognitivo, que desarrolla la capacidad de pensar, juzgar, en general la capacidad de la psiquis, para que el alumno se exprese mejor, permitiendo la creación de conocimientos básicos de la disciplina deportiva en los educandos cumpliendo así en forma exitosa el proceso de enseñanza aprendizaje, para que de esta manera, el estudiante elija su disciplina y se proyecte a un desarrollo óptimo e integral del mismo.

Es importante destacar que en el proceso enseñanza aprendizaje la educación física se convierte en una pedagogía de las conductas motrices, en la medida que trata de optimizar o mejorar las conductas motrices de los educados siendo la educación física la disciplina pedagógica que mediante la actividad física, tiende a la eficiencia del movimiento desde las habilidades motrices más simples hasta las más complicadas, con la finalidad de propiciar y conservar el equilibrio de la capacidad funcional del educando.

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto:

- Ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-sico-social. Contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, etc.

- Tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto ayuda al ser humano a ajustar pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior.
- Específicamente, en el adolescente, ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana y del medio y a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva.
- Promueve y facilita a los individuos el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

5.2. Recomendaciones.

Las clases de Educación Física, se prestan para la realización de actividades encaminadas a la formación de sistemas de conocimientos y habilidades por una parte y la interiorización de patrones de conducta, razón por la cual las clases deberán ser prácticas, mediante aplicación de juegos.

Es importante tener como objetivo desarrollar las diferentes cualidades físicas para lograr un mejor desarrollo integral y mejoramiento de

habilidades y destrezas para así contar con una buena formación de los estudiantes, siendo indispensable la presencia de los juegos en cada clase para impartir la materia de Cultura Física.

Los esfuerzos pedagógicos deben ser orientados de tal modo que los alumnos en la mayor medida posible asimilen las materias, mediante el trabajo activo, impregnando a toda costa esta labor con elementos de independencia y creación. El alumno debe estudiar en un proceso de búsqueda de labor intelectual activa, de superación independiente de las dificultades, esa es la única, pero absoluta y segura garantía de que sus conocimientos no serán sólo formales.

En la práctica debe aplicarse juegos, que permitan desarrollar las habilidades motrices y los hábitos motores, para:

- Garantizar que paralelamente a la adquisición de conocimientos se desarrolle un sistema de capacidades y hábitos necesarios para la actividad intelectual.
- Contribuir a la formación del pensamiento de los estudiantes, como fundamento de la concepción científica del mundo.
- Propiciar la asimilación de conocimientos al nivel de su aplicación creadora y que no se limite al nivel reproductivo.

- Enseñar al alumno a aprender, pertrechándolo de los métodos del conocimiento y del pensamiento científico.
- Contribuir a capacitar al educando para el trabajo independiente al adiestrarlo en la revelación y solución de las contradicciones que se presentan en el proceso cognoscitivo.

No olvidemos que forjar buenas costumbres en los alumnos hoy, será el apoyo al hombre del mañana entonces hagamos creativa la Cultura Física.

Ser flexibles en lo que se debe con respecto a libertad de movimientos.

Exigir pero con juegos y competencias no con dureza recordemos que deseamos cultivar la Cultura Física como carrera posterior en nuestros alumnos. Las personas que realmente la elegimos por vocación así la debemos sentir

CAPITULO VI

PROPUESTA

Tema.

“El juego como técnica para generar aprendizajes significativos en los estudiantes del noveno año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”, de la provincia de Tungurahua, perteneciente al cantón Ambato, durante el año lectivo 2008 – 2009”.

6.1. Datos informativos.

Institución: Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Ambato.

6.2. Antecedentes de la Propuesta.

Desde épocas remotas (prehistoria) el hombre ha tenido la necesidad del movimiento, y en su afán de mantenerse en forma, ha empleado el

ejercicio físico para lograrlo. A través del tiempo, esta necesidad física ha evolucionado de tal modo que ya es de índole mundial e institucional.

Claro está que la educación física es un requerimiento del hombre, que desde luego, es indispensable para el bienestar propio, el buen estado físico y para gozar de la plenitud humana.

La Educación Física y el deporte se asemejan por ser elementos educativos, pero se diferencian en que el deporte es más estricto y complejo que la Educación Física, saliendo favorecida esta por su integración de los alumnos en la búsqueda de unos objetivos comunes con los demás y con plena libertad de actuación.

Por esos es indiscutible el buen efecto de la actividad física en el desarrollo neuromotor, perceptivo- motor y motor de los alumnos, ya sea a través del juego como actividad lúdica, de la Educación Física como ciencia o del deporte como integración a la sociedad.

La Educación Física en nuestro país Ecuador es considerada un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre, contribuyendo al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, etc.

Tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto ayuda al ser humano a ajustar pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior.

Específicamente, en el adolescente, ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana y del medio y a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva.

Promueve y facilita a los individuos el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

La Educación Física en las instituciones educativas, cumple a la perfección con uno de los puntos más importantes de la tarea educativa que es ir dotando al alumno de la conciencia realista de sus limitaciones sin una represión excesiva.

Considera al alumno un ser activo que utiliza todas sus capacidades motrices, cognitivas y perceptivas para alcanzar una solución, ofrece en sus contenidos el juego para alcanzar sus objetivos.

El alumno pasa del juego al deporte sin casi notarse, es decir, de una forma natural porque ellos mismos se imponen unas normas y reglas sencillas que tienen que respetar y porque surge en ellos una necesidad de medirse con la naturaleza, con ellos mismos y con los demás, para superarse y valorarse.

6.3. Justificación.

Del trabajo investigativo desarrollado en los novenos años de Educación Básica del colegio Juan Francisco Montalvo se desprende que los profesores difícilmente aplican el juego como técnica para generar aprendizaje.

Es significativo resaltar que en nuestra investigación tomamos el juego como técnica para desarrollar aprendizajes, puntualizaremos que: “Juego es la actividad motriz mas natural del niño y del joven, en el efectúan movimientos intuitivos y emplean su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para el desarrollo y formación”, es la oportunidad de la participación estudiantil en el manejo inteligente y directo de las disciplinas del saber, organizando, dirigiendo y creando experiencias fructíferas de actividades reflexivas, encaminándolas hacia el hábito del aprendizaje que les acompañara a través de la existencia y les permitirá comprender y enfrentar con mayor eficiencia la realidad.

El juego, en esta etapa del desarrollo bio-sico-social de los educandos, un elemento fundamental para estimular las actividades y actitudes favorables, base del aprendizaje significativo es innegable que se deben sistematizar juegos y reglas de los mismos que faciliten el proceso de transición del mundo del placer al mundo de la realidad empleando el principio pedagógico del juego al trabajo educativo.

6.4. Objetivos.

6.4.1. Objetivo general.

Sistematizar las reglas que normen las técnicas de juego para generar aprendizajes en el Noveno Año de Educación Básica.

6.4.1. Objetivo específico.

- Elaborar folletos con técnicas de juegos para el Noveno año de Educación Básica.
- Socializar las técnicas de juegos con la participación de los profesores de los novenos años de Educación Básica del Instituto Tecnológico Superior “Juan Francisco Montalvo”.

6.5. Análisis de Factibilidad

El desarrollo del presente trabajo investigativo, es factible desde los siguientes recursos:

Recurso Humano.- El grupo autores de la propuesta como los directivos del colegio han demostrado su compromiso y predisposición profesional de participar en la ejecución de esta experiencia de innovación, en este sentido se cuenta con el aporte técnico y profesional del departamento Docente del Colegio.

Cabe recalcar que además existe la disponibilidad inmediata del grupo investigador para la realización de trabajos de campo.

Recurso Material.

- Manuales con las técnicas de juego.
- Computador
- Impresora
- Copiadora
- Cámara fotográfica
- Útiles y oficina.

Infraestructura.

- Espacio recreativo del Colegio “Juan Francisco Montalvo”.

Recurso Tecnológico.- para el desarrollo del contenido investigativo se existe la disponibilidad de:

- Computador.- (Trascripción de contenidos).
- Impresora.- (Mejor presentación del trabajo escrito).
- Copiadora.- (Duplicación de documentos, para fortalecer conocimientos)
- Material de oficina.- (hojas, esferos, para tomar apuntes de asuntos o temas relevantes, relacionados con el tema).

Recurso económico.- para el desarrollo de la propuesta existe el financiamiento de la institución educativa a través de instituciones gubernamentales que apoyan la realización de proyectos educativos encaminados al mejoramiento de aprendizajes y sociabilización del educando.

6.6. Fundamentación.

6.6.1. Fundamentación Pedagógica.

La meta del docente es contribuir a que los estudiantes alcancen experiencias con capacidades, habilidades, destrezas, valores, normas y conocimientos que les permita participar en forma crítica consigo mismo y con los demás.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

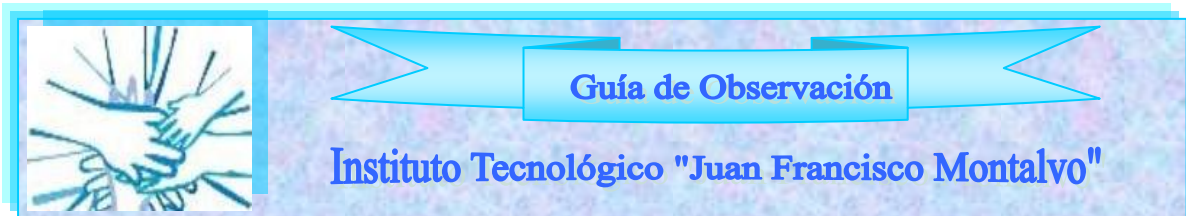
Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

6.6.2. *Fundamentación Sociológica.*

El educador y educando se consideran estudiantes en proceso de alcanzar y profundizar conocimientos, experiencias, uno y otro tienen expectativas, capacidades y habilidades para dar de sí y haber cognoscitivo-experiencial a los participantes del grupo general.

ANEXOS



ANEXO I

Guía de observación.

Objetivo:

- Detectar si en la metodología aplicada por el Docente, se emplea el juego como elemento de aprendizaje, en las diferentes áreas de estudio.

Proceso:

- Explicación del trabajo
- Distribución del material
- Entrenamiento acerca de la encuesta.

Aspectos a observarse:

¿En el proceso del aprendizaje los estudiantes de los novenos años de Educación Básica participan en actividades que incluyen juegos?

Si..... No.....

¿En los juegos previstos los estudiantes reconocen el campo?

Si..... No.....

¿Realizan juegos de calentamiento?

Si..... No.....

¿Se aplica técnicas para los juegos?

Si..... No.....

¿Comprenden la forma de desarrollar los juegos?

Si..... No.....

¿Las actividades de los juegos previstos producen satisfacción en los estudiantes?

Si..... No.....

¿La participación de los niños en las actividades les permite:

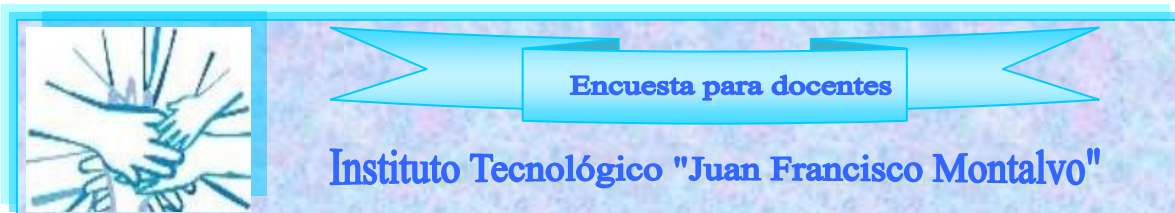
Formar grupos Si..... No.....

Reconstruir actividades Si..... No.....

Corregir dificultades Si..... No.....

Practicar las actividades realizadas Si..... No.....

Colegio.....



ANEXO II

Encuesta para los Docentes.

Señores Profesores:

Con el objeto de conocer la aplicación de los juegos en el proceso de aprendizaje enseñanza, sírvase contestar con sinceridad el presente cuestionario, de acuerdo a las siguientes instrucciones:

- Marque con una X, en el paréntesis respectivo, una sola alternativa de respuesta que usted considere adecuada, por cada pregunta.
- Los resultados de esta encuesta serán utilizados con estricto sentido confidencial y técnico.

Datos informativos:

Sexo: Masculino ()

Femenino ()

Cuestionario:

Grupo de edad que usted pertenece:

25 a 35 años ()

36 a 40 años ()

41 a 45 años ()

46 años en adelante ()

1.- ¿ Qué considera usted importante para la enseñanza de la Cultura Física?.

- Láminas ()

- Juegos ()

- Folletos ()

- Carteles ()

2.- ¿Cuáles son las dificultades que usted considera en los juegos?.

- Espacio inadecuado ()

- Desconocimiento de Técnicas ()

- Falta de medios ()

- Falta de Tiempo. ()

- Otras ()

3.- ¿Qué tiempo considera usted que deben asignarse a los juegos?

- De 1 a 5 minutos ()

- De 6 a 10 minutos ()

- De 11 a 15 minutos ()

- De 16 a 20 minutos ()

- Más de 20 minutos ()

4.- ¿Qué cree usted que desarrollan los juegos?.

- Físico ()

- Integración ()

- Descanso ()

- Aprendizaje ()

- Diversión ()

5.- ¿Qué grado de satisfacción usted logra en sus alumnos, mediante la práctica de los juegos?.

- Bastante satisfacción ()

- Poca satisfacción ()

- Ninguna satisfacción ()

6.- Señale tres destrezas que los estudiantes desarrollan más mediante el juego.

a).....

b).....

c).....

Fecha y Lugar

Nombre del encuestador

BIBLIOGRAFIA

- | | |
|---|--|
| ANDINI, Patricio (1979) | Introducción a la investigación
Segunda edición |
| HERNANDEZ, Roberto | Metodología de la investigación |
| LEÓN CHAY, Victoria Marilú | Escuela normal intercultural ENI
Educación física, primera edición, |
| MINISTERIO DE EDUCACION
Y CULTURA (1997) | Reforma curricular para la Y
Educación Básica
Quito Ecuador |
| MINISTERIO DE EDUCACION
Y CULTURA (1991) | Juegos
Quito Ecuador |
| MINISTERIO DE EDUCACION
Y CULTURA (1997) | Reforma curricular Cultura Física
Quito Ecuador |

Índice de Contenidos.

INDICE GENERAL

INTRODUCCION	1-2-3
CAPITULO I	
EL PROBLEMA	4
TEMA	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
JUSTIFICACION	5
OBJETIVOS	6
OBJETIVO GENERAL	6-7
OBJETIVO ESPECIFICO	7
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	8
FUNDAMENTACION LEGAL	9
CONCEPTO EDUCACION	9
CONCEPTO EDUCACION FISICA	10
CONCEPTO JUEGO	10
APRENDIZAJE	10
PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS	11
VARIABLE INDEPENDIENTE	11
VARIABLE DEPENDIENTE	12
OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	12
CAPITULO III	

METODOLOGIA	13
ENFOQUE	13
MODALIDAD BASICA DE LA INVESTIGACION	14
POBLACION	15
MUESTRA	15
TECNICAS E INSTRUMENTOS	16
LA ENCUESTA	16
LA OBSERVACION	16
PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACION	17
CAPITULO IV	
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	22
VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS	24
CAPITULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	25-26
CAPITULO VI	
BIBLIOGRAFIA	27-28

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Páginas
INTRODUCCIÓN	2
CAPITULO I.....	5
EL PROBLEMA	5
1.1. Tema.....	5
1.2. Planteamiento del problema.....	5
1.2.1. Contextualización.....	5
1.2.3. Prognosis.....	10
1.2.4. Formulación del Problema.....	10
1.2.6. Delimitación del problema.....	10
1.2.1.1. Delimitación de contenido.....	10
1.2.1.2. Delimitación espacial.....	11
1.2.1.2. Delimitación temporal.....	11
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. Objetivo General.....	13
1.4.2. Objetivos Específicos.....	13

CAPITULO II.....	15
MARCO TEÓRICO.	15
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.	15
2.1. 1. Antecedentes del problema.....	15
2.2. Fundamentación Filosófica.....	17
2.3. Fundamentación Pedagógica.....	17
2.3. Fundamentación Legal.....	19
2.3.1. Constitución de la República del Ecuador.....	19
2.3.2. Reforma Curricular.	19
2.4. Categorías Fundamentales.....	20
2.4.1. Concepto de Educación.	22
2.4.1. Concepto de Educación.	23
2.4.2. Educación Física.....	23
2.4.2.1. Definición de Educación Física.	24
2.4.2.2. Estudio Histórico.....	27
2.4.2.3. El juego.....	30
2.4.2.1. Concepto de juego.....	31
2.4.2.2. Capacidades.	31

2.4.2.3. Pedagogía del movimiento.....	33
2.4.2.4. Clases de Juegos	34
Juegos Cooperativos.	34
Juegos Predeportivos.	34
Juegos Tradicionales.	34
2.4.4.1. La enseñanza.	37
2.4.4.2. Proceso de enseñanza.	39
2.5. Hipótesis General.	46
2.4. Determinación de las Variables.....	46
CAPITULO III.....	48
METODOLOGIA	48
3.1. Modalidad Básica de la Investigación.....	48
3.1.1. Investigación de campo.	48
3.1.2. Investigación de intervención social.....	48
3.2. Nivel o tipo de investigación.....	49
3.2.1. Investigación exploratoria.....	49
3.2.2. Investigación Descriptiva.	49
3.3. Población y Muestra.....	49

3.3.1. Población.	49
3.3.2. Muestra.....	50
3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	51
3.3.3.1.La Observación.	51
3.3.3.2. La Encuesta.	52
3.3.3.2.1. Cuestionario.	52
3.4. Operacionalización de variables.....	53
3.5. Plan de recolección de Información.	56
3.6. Preguntas Básicas.....	56
3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.....	58
3.8. Plan de procesamiento de la información.....	59
CAPITULO IV.....	61
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.	61
4.1. Análisis e interpretación de resultados.	61
4.2. Análisis de los resultados.	71
4.3. Verificación de la Hipótesis.....	73
CAPITULO V.....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75

5.1. Conclusiones.	75
5.2. Recomendaciones.	77
CAPITULO VI.....	80
PROPUESTA.....	80
Tema. 80	
6.1. Datos informativos.	80
6.2. Antecedentes de la Propuesta.	80
6.3. Justificación.....	83
6.4. Objetivos.....	84
6.4.1. Objetivo general.....	84
6.4.1. Objetivo específico.	84
6.5. Análisis de Factibilidad	84
6.6. Fundamentación.	86
6.6.1. <i>Fundamentación Pedagógica</i>	86
6.6.2. <i>Fundamentación Sociológica</i>	87
ANEXO I	89
Guía de observación.....	89
ANEXO II	91

Encuesta para los Docentes.....91

BIBLIOGRAFIA94

ÍNDICE DE CUADROS

Contenido	Páginas
Cuadro N.- 1. Red de Inclusión conceptual.....	20
Cuadro N.- 2. Constelación de ideas Variable Dependiente.....	21
Cuadro N.- 3. Constelación de ideas Variable Independiente.	22
Cuadro N.- 4. Población objeto de estudio.	50
Cuadro N.- 5. Operacionalización Variable Independiente	54
Cuadro N.- 6. Operacionalización Variable Dependiente.	55

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Páginas
Gráfico 1.- Alternativas de aprendizaje que aplican los docentes.....	62
Gráfico N.- 2 Dificultad en los juegos.	63
Gráfico N.- 3. Tiempo y duración de los juegos.	64
Gráfico N.- 4. Desarrollo de destrezas.....	65
Gráfico N.- 5 Juegos utilizados.	66
Gráfico N.- 6 Ambiente educativo	67
Gráfico N.- 7. Rendimiento.	68
Gráfico N.- 8. Conocimientos.....	69
Gráfico N.- 9. Espacios deportivos.	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Páginas
Tabla N.- 1 Alternativas de aprendizaje que aplican los docentes.	62
Tabla N.- 2 Dificultad en los juegos.	63
Tabla N.- 3. Tiempo y duración de los juegos.	64
Tabla N.- 4. Desarrollo de destrezas.	64
Tabla N.- 5 Juegos.....	66
Tabla N.- 6 Ambiente educativo.....	67
Tabla N.- 7. Rendimiento.....	67
Tabla N.- 7. Rendimiento.....	68
Tabla N.- 8. Conocimientos.....	69
Gráfico N.- 8. Conocimientos.....	69
Tabla N.- 9. Espacios deportivos.	70
Gráfico N.- 9. Espacios deportivos.	70