

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA PRESENCIAL

Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física

TEMA:

“LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Valeria Estefanía Chugcho Paredes.

TUTOR: Lcdo. Mg. Christian Rogelio Barquín Zambrano

**AMBATO – ECUADOR
2015**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Licenciado. Magister Christian Rogelio Barquín Zambrano, con cédula de ciudadanía N° 1803485257, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, desarrollado por la egresada, Chugcho Paredes Valeria Estefanía, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

Lcdo. Mg. Christian Rogelio Barquín Zambrano

C.C. 1803485257

DIRECTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....

Chugcho Paredes Valeria Estefanía

1804933792

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....

Chugcho Paredes Valeria Estefanía

1804933792

AUTOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de estudio y calificación del Trabajo Final, sobre el tema: **“LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentado por la Señorita Chugcho Paredes Valeria Estefanía, egresada de la Carrera de Cultura Física modalidad presencial, promoción 2013 – 2014, una vez revisada y calificada la investigación , se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dr. Mg. Joffre Venegas Jiménez
1815214118

Lcdo. Mg. Marcelo Sailema Torres
1802640209

DEDICATORIA

A Dios, por su regalo de vida, por bendecirme en todo momento, por fortalecer e iluminar mi mente para adquirir cada conocimiento y por haber puesto en mi camino a personas que han sido mi soporte y compañía durante este gran camino de estudio.

A mis padres, por apoyarme en todo momento y brindarme su ayuda económica para cumplir con mis estudios.

Y a mis hermanitos y a cada uno de mis amigos que con su carisma y personalidad aportaron para llegar a este logro.

Estefanía

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo es el resultado del esfuerzo conjunto de un gran grupo de docentes que me guiaron y ayudaron en cada proceso.

Por lo que de forma muy especial agradezco a cada uno de ellos y de forma especial a mi tutor Magister Christian Barquín quien creyó y confió en mí y me apoyo para culminar mis estudios con éxito.

Para finalizar a todos los docentes de la Carrera de Cultura Física de esta prestigiosa Universidad a quienes les debo mis conocimientos

Estefanía

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA	I
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE CUADROS.....	XI
ÍNDICE GRAFICOS	XII
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
INTRODUCCIÓN	XV
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
CONTEXTUALIZACIÓN	1
ANÁLISIS CRÍTICO	6
PROGNOSIS	6
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
INTERROGANTES.....	7
DELIMITACIÓN	8
1.3 JUSTIFICACIÓN	9
1.4 OBJETIVOS	10
GENERAL.....	10
ESPECÍFICOS.....	10

CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	13
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL	15
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	16
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	19
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	54
2.4 HIPÓTESIS	62
2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	62
CAPÍTULO III.....	63
METODOLOGÍA.....	63
3.1 ENFOQUE.....	68
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	63
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	64
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	65
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	66
VARIABLE INDEPENDIENTE:	66
VARIABLE DEPENDIENTE:	67
3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	68
3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	69
CAPÍTULO IV	71
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	71
VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	82
CAPÍTULO V.....	89
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
CONCLUSIONES	89
RECOMENDACIONES.....	90

CAPÍTULO VI	91
PROPUESTA.....	91
6.1 DATOS INFORMATIVOS	91
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	91
6.3 JUSTIFICACIÓN	92
6.4 OBJETIVOS	93
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	93
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	94
6.7METODOLOGÍA DEL MODELO OPERATIVO	117
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	118
6.9 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	118
ANEXOS	119
BIBLIOGRAFÍA.....	121

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro № 1	
Población y muestra	65
Cuadro № 2	
Operacionalización de la Variable Independiente	66
Cuadro № 3	
Operacionalización de la Variable Dependiente	67
Cuadro № 4	
Plan de recolección	69
Cuadro № 5	
Pregunta uno	72
Cuadro № 6	
Pregunta dos	73
Cuadro № 7	
Pregunta tres	74
Cuadro № 8	
Pregunta cuatro	75
Cuadro № 9	
Pregunta cinco	76
Cuadro № 10	
Pregunta seis	77
Cuadro № 11	
Pregunta siete	78
Cuadro № 12	
Pregunta ocho	79
Cuadro № 13	
Pregunta nueve	80
Cuadro № 14	
Pregunta diez	81

Cuadro № 15, 16	
Frecuencias	84
Cuadro № 17	
Verificación	86
Cuadro № 18	
Cálculo	87
Cuadro № 19	
Modelo Operativo	117
Cuadro №	
Evaluación	118

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1	
Árbol de problemas	5
Gráfico No 2	
Categorías	16
Gráfico No 3	
Constelación de Ideas de la Variable Independiente	17
Gráfico No 4	
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	18
Gráfico No 5	
Pregunta uno	72
Gráfico No 6	
Pregunta dos	73
Gráfico No 7	
Pregunta tres	74
Gráfico No 8	
Pregunta cuatro	75
Gráfico No 9	
Pregunta cinco	76
Gráfico No 10	
Pregunta seis	77
Gráfico No 11	
Pregunta siete	78
Gráfico No 12	
Pregunta ocho	79
Gráfico No 13	
Pregunta nueve	80
Gráfico No 14	

Pregunta diez	81
Gráfico No 15	
Campana	87

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: CULTURA FÍSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTOR: Chugcho Paredes Valeria Estefanía

TUTOR: Lcdo. Mg. Christian Rogelio Barquín Zambrano

Los juegos lúdicos es un conjunto de actividades voluntarias y placenteras destinadas a promover las actividades deportivas en los estudiantes.

El objetivo general del presente trabajo de investigación fue determinar la incidencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la vinculación de la Cultura Física en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato

La práctica de juegos lúdicos tienen como finalidad mejorar las posibilidades de acción de los estudiantes así como propiciar su desarrollo en los estudiantes en sus cuatro áreas: cognitiva, psicomotriz, lenguaje y afectiva. Por esta razón y una vez detectadas las falencias en este aspecto en los estudiantes, se vio la necesidad de proponer alternativas de solución para mejorar actitudes, destrezas y hábitos que permitan mejorar las condiciones de vida y de salud, así como disfrutar y valorar las posibilidades del movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal y de relación con los demás.

DESCRIPTORES: Juegos lúdicos, actividades motricidad gruesa, procesos, enseñanza, aprendizaje, movimiento, actitudes, psicomotriz, destrezas.

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo estuvo dirigido a investigar “**LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, como objetivo general nos planteamos investigar y analizar el desarrollo operativo del proceso enseñanza-aprendizaje, el trabajo de la psicomotricidad, la coordinación y destrezas específicas que se ejecuta de forma insipiente en los estudiantes.

La estructura del trabajo de investigación consta de seis capítulos, los mismos que se detalla a continuación:

En el CAPÍTULO I, se analiza el problema de la investigación, conformado por el tema de investigación, planteamiento del problema, justificación, objetivos.

El CAPÍTULO II, está conformado por el Marco Teórico, que contiene los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

El CAPÍTULO III, relacionado con la Metodología, describe la modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de la investigación, población y muestra, la operacionalización de las variables, recolección de información, procesamiento y análisis.

En el CAPÍTULO IV, se encuentra el análisis e interpretación de los resultados, así como la verificación de las hipótesis.

El CAPÍTULO V, está constituido por las conclusiones y recomendaciones.

El CAPÍTULO VI, la Propuesta, que lo conforma: El título, datos informativos, antecedentes, justificación, objetivos, factibilidad, plan de acción, administración y evaluación de la propuesta.

Finalmente encontramos la Bibliografía, linkografía y los Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.Tema.

Los Juegos Lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de Primero de Bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

En el **mundo de la educación**, los juegos lúdicos forman un componente muy importante de todo proceso de enseñanza aprendizaje en el que se ven expresados las emotividades y energías del estudiante y del docente a través de un largo recorrido en la gestión educativa.

Diversas estrategias de inter-aprendizaje están mediadas por los procesos motivacionales como herramienta de acercamiento y aproximación para el abordaje de nuevos contenidos y conocimientos útiles en la formación académica y profesional del estudiante.

Un mecanismo esencial es la recreación y dentro de ella están los juegos lúdicos, entendido esto como una actividad de consolidación y esparcimiento que predispone al estudiante para el encuentro con los conocimientos científicos en el

aula y el contexto; sin embargo, pocas veces se recurre a esta posibilidad de práctica docente en el vínculo del ejercicio pedagógico.

La Educación Física ha sufrido variaciones importantes desde hace algún tiempo, las innovaciones de esta forma de educación desde el punto de vista teórico, práctico y metodológico, han creado la necesidad de docentes de Educación Física creativos, capaces de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje que incida en el desarrollo de la motricidad gruesa, bajo una óptica diferente, donde el aprendiz es un sujeto activo, reflexivo, constructor de su propio desarrollo físico.

La recreación es un proceso social integral en el que se busca constituir la personalidad del estudiante de manera holística para integrarlo a la sociedad con dimensión humana, cultural, antropológica y comprenderlo en sus componentes bio-psico-socio-culturales con los que le identifica como miembro del grupo y de la praxis social en su contexto.

En el Ecuador, coexiste una desmotivación hacia la práctica de los juegos lúdicos en los jóvenes bachilleres debido a la preferencia por los juegos tecnológicos que están supliendo las actividades lúdicas que permite la asociación, el compañerismo, fomentar valores y descargar energía que ayude a tener una actitud positiva y relajada en el aula y en su vida cotidiana.

González Maura (2008) dice que "la motivación que orienta el ejercicio de una persona es un factor determinante en la calidad de su desempeño", es por ello que resulta necesario conocer el tipo de motivación que orienta la actuación del docente de Educación Física si queremos garantizar la calidad de sus clases.

Por otra parte, las investigaciones han demostrado que cuando el interés por la práctica de actividades lúdicas se expresa con iniciativa, perseverancia, elaboración personal y satisfacción, se alcanza un nivel superior de funcionamiento actitudinal y motivacional que garantiza la autonomía y compromiso de la calidad de su desarrollo motriz.

En el colegio Guayaquil, las prácticas docentes que se llevan a cabo mediante un análisis de procesos poco significativos en el desarrollo de las actividades lúdicas por parte del docente a cargo.

También se pudo observar que en la práctica dentro de las clases de Educación Física se omite la motivación inicial como una actividad lúdica antes del inicio del proceso de enseñanza - aprendizaje, transformando esta actividad el sentido de la propuesta curricular implícita.

La aplicación de los juegos lúdicos dentro de la cultura física tiene como finalidad mejorar las posibilidades de acción de los estudiantes, así como propiciar, sentido y efectos del desarrollo motriz de los estudiantes en sus cuatro áreas (cognitiva, psicomotriz, lenguaje y afectiva).

La recreación se desarrolla en todas las instituciones del país, unas mejor que otras y aquello depende de la infraestructura existente, de la planta docente, de las facilidades para su práctica y del compromiso de los docentes con el quehacer educativo.

En tal virtud el colegio Guayaquil con cerca de 60 años de una fructífera vida institucional, tiene una brillante trayectoria educativa, formando hombres en su esencia y ahora a mujeres que han dado ejemplo de honorabilidad y trabajo pujante, cuenta actualmente con 1300 estudiantes entre hombres y mujeres

La falta de los juegos lúdicos en el desarrollo motriz de los estudiantes de primero de bachillerato se evidencia a través de la descoordinación motora, sedentarismo, pasividad notable que afecta la integración social lúdica, su normal desarrollo cognitivo generando así un deficiente desarrollo de destrezas y habilidades para correr, saltar, lanzar, brincar; situación que afecta notablemente su motricidad gruesa.

Árbol de Problemas

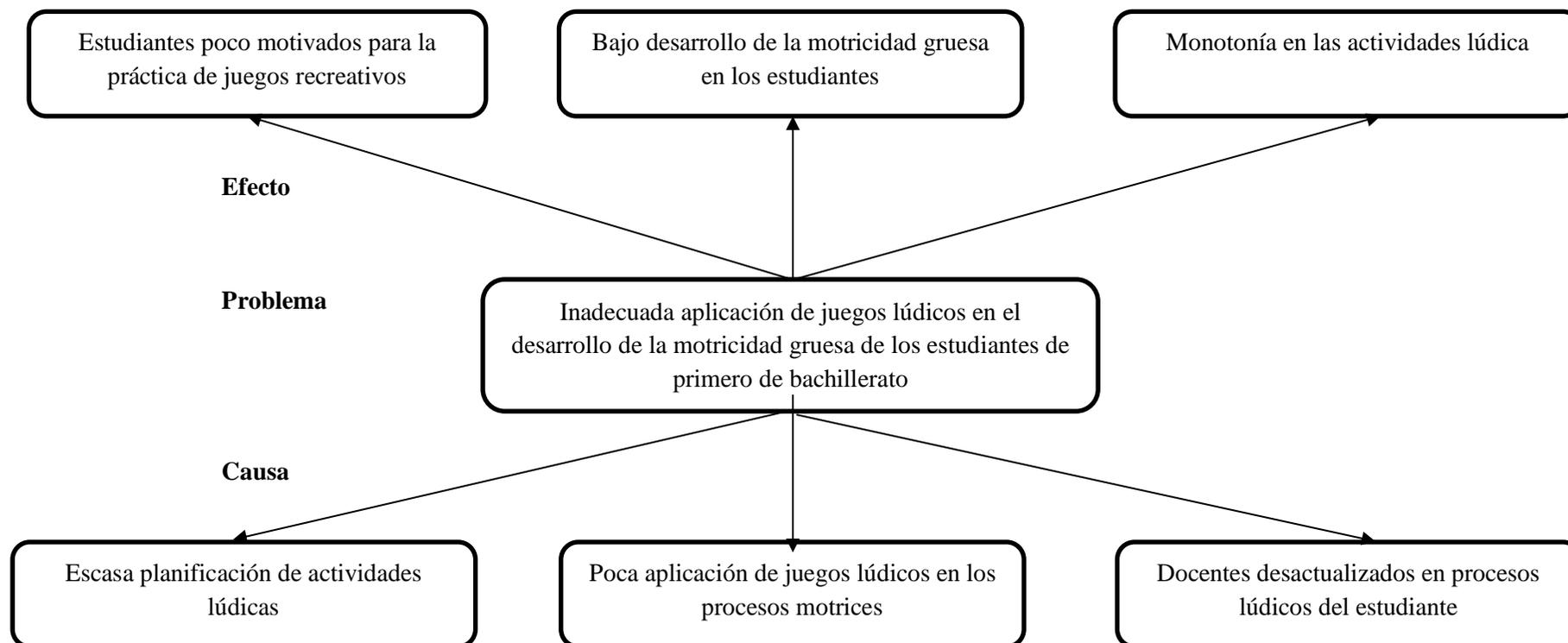


Gráfico N°1: Árbol de problemas

Elaborado por: Estefanía Chugcho

1.2.2. Análisis crítico

Los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato año del colegio Guayaquil tiene como problema la inadecuada aplicación de las actividades recreativas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a que existe una escasa planificación de actividades recreativas motivo por el cual los estudiantes no se motivan para el desarrollo de Cultura Física.

Se pone de manifiesto una poca aplicación de los juegos lúdicos en los procesos del desarrollo de la motricidad gruesa, por esta razón se evidencia un progreso bajo en la motricidad de los estudiantes de los años de educación básica

Es necesario que el docente de Cultura Física, tenga un conocimiento básico y actual de las características del movimiento y el desarrollo lúdico del estudiante, ya que en algunos casos estos saberes no están del todo asegurados; pues que cada estudiante tiene sus propias cualidades y necesidades que deben de ser atendidas y satisfechas en su momento para obtener el desarrollo armónico integral (cuerpo - mente.)

La educación a través del juego y del movimiento no solo colabora en los aspectos perceptivos o motores, sino que implica además de aspectos perceptivos, afectivos y cognoscitivos.

1.2.3. Prognosis

De seguir con este problema y no darse solución a la Inadecuada aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del colegio Guayaquil de la ciudad de Ambato, se continuará teniendo un deficiente desarrollo en la motricidad gruesa, él joven no tendrá la oportunidad de dominar aptitudes y actitudes físicas, motrices y deportivas que a futuro perjudicarán su normal desarrollo físico, motriz y psicológico.

Un factor principal es el conocimiento, metodología y práctica didáctica del docente, la misma que tiene relación directa con el grado de asimilación del estudiante, otra es la motivación del estudiante, la misma que se puede lograr de diferentes maneras y con diferentes estrategias, una de ella puede ser la recreación.

La carencias de juegos lúdicos vuelven al espacio educativo poco alentador para el desenvolvimiento adecuado del proceso de desarrollo de la motricidad gruesa, se torna en des motivante y monótono donde no es posible alcanzar rendimientos satisfactorios u óptimos

Con panoramas como estos, no se espera una adecuada aplicación de los juegos lúdicos en los estudiantes, por tanto, los resultados del desarrollo motriz van a ser deficientes o parcialmente satisfactorios.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo incide los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua?

1.2.5. Interrogantes de la investigación

¿Qué nivel de juegos lúdicos practican los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato?

¿La motricidad gruesa se desarrollará con la implementación de actividades recreativas en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua?

¿Elaborar una propuesta de solución al problema planteado?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educativo

Área: Cultura Física

Aspecto: Juegos Lúdicos, motricidad gruesa

Unidad de Observación: Estudiantes y docentes de primero de bachillerato del colegio Guayaquil

Delimitación espacial: Este trabajo investigativo se efectuará en el colegio Guayaquil de la ciudad de Ambato.

Delimitación temporal: La investigación se ejecutará en el periodo académico 2014-2015

1.3. Justificación

La investigación es **importante** para el Instituto Guayaquil porque se indagará qué causas relacionadas con los juegos lúdicos inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es de **importancia** contar con más elementos que aporten a las estrategias didácticas del desempeño y desarrollo de la actividad educativa, si los juegos lúdicos favorecen y mejoran la práctica docente, que mejor ponerlos en evidencia en el trabajo diario y así fortalecer los aprendizajes de los estudiantes de la institución en todos sus niveles.

Es de **interés** para el docente de Educación Física del colegio Guayaquil y para mi persona, porque se tendrá una visión más amplia, como elementos de juicio, para vincular a la Educación Física dentro de la importancia que debe tener en el desarrollo físico, psíquico, motor y curricular de los estudiantes de primer año

Es **factible** de realizar porque se cuenta con el apoyo y ayuda del Rector de la institución, de los docentes de Educación Física, estudiantes para llevar a cabo la investigación de campo para la recolección de información de primera mano que nos ayude a determinar el problema para brindar posibles alternativas de solución.

Los **beneficiarios** directos del presente trabajo de investigación son los estudiantes de octavo año del colegio Guayaquil porque podrán contar con un planificación curricular orientada hacia el desarrollo intelectual, físico y motriz que fomente el descubrimiento de aptitudes físicas que permita el desarrollo de actitudes deportivas para su práctica diaria, deportiva y recreativa.

Finalmente, esta investigación tiene un **impacto** positivo porque ayudará a fortalecer la misión y visión de la institución, en función del compromiso de las autoridades y comunidad educativa de dotar a los estudiantes de octavo año una educación y formación de elevada calidad y gozar del buen nombre y prestigio que siempre ha tenido la institución.

1.4.OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Investigar los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar que niveles de juegos lúdicos practican los estudiantes del primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua.

- Determinar cómo se desarrolla la motricidad gruesa con el desarrollo de actividades recreativas en los estudiantes del primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato.

- Elaborar un manual que dé solución al problema planteado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Se realizó una investigación previa en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Centro de Posgrados y se encontró que existen trabajos de investigación que guardan relación a la presente investigación.

Los cuales detallamos a continuación:

Tema:

La recreación infantil y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños de cuarto, quinto y sexto año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental "Luis A. Martínez" de la ciudad de Ambato.

Autor:

Lalaleo Echeverría Humberto Ricardo, (2010, p- 54)

Conclusiones:

- No existe interés por parte de las autoridades del instituto en difundir temas relacionados a lo que se refiere los juegos recreacionales en el plantel educativo.
- Los niños no practican en forma organizada los juegos recreativos porque carecen de conocimientos sobre el tema.
- El tiempo que utilizan en los juegos recreativos no es el suficiente para poder disfrutar satisfactoriamente en las clases de cultura física, por lo que se entiende inconformes con las prácticas recreativas.
- Existen niños con poca actividad motriz debido a que en el hogar no existe el interés y los conocimientos de que la recreación es parte fundamental del desarrollo infantil.

La presente investigación se coteja con el paradigma crítico-propositivo porque analiza de manera crítica la problemática educativa existente en el Instituto Tecnológico Guayaquil y propone una alternativa de solución al problema detectado.

Se debe enfocar a los juegos lúdicos desde la perspectiva de los beneficios que aporta en el desarrollo de la motricidad gruesa y en sus distintas dimensiones humanas y, por consiguiente, en el de la integridad personal.

La recreación, caracterizada como Educación en el tiempo libre intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al estudiante y su modo de participar en la realidad.

Diferentes estudios han demostrado que el juego lúdico incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades,

capacidad para adquirir nuevos movimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollar las diferentes motricidades

En el caso de la Educación Física el docente no le será suficiente poseer saberes procedentes, únicamente, del estudio de inagotables posibilidades de las manifestaciones de la motricidad humana

Sino que le será necesario tener, además, conocimientos acerca de los procedimientos y maneras de enseñar los cuales le vendrán dados por las ciencias de la educación y la pedagogía.

La investigación debe ser objetiva, libre de valores y no puede ser procesada bajo la influencia de factores ideológico-políticos

Los valores representan en forma general la unidad de lo objetivo y subjetivo, ellos son por un lado objetivo, porque dependen de las condiciones de los fenómenos, y por otro lado puesto que están determinados por las necesidades del hombre y por lo tanto dependen por él mismo del sujeto, pero cuando ello se torna en su relación con las necesidades e intereses de los valores

El ser humano es el portador de la educación y cultura, un ser a quien le es propio existir en sí y no en otro.

En las actividades que se desarrollan estudiantes y docentes, se debe dar énfasis tanto a los procesos como a los productos, haciendo uso de la investigación acción y demás estrategias cognitivas y meta-cognitivas, para que aprendan haciendo, aprendan a aprender y aprendan hacer, destacando las actitudes reflexivas, críticas y creativas.

2.3. Fundamentación Legal

Constitución Política de la República del Ecuador

ART. 57

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género

La justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar"

"La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional".

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

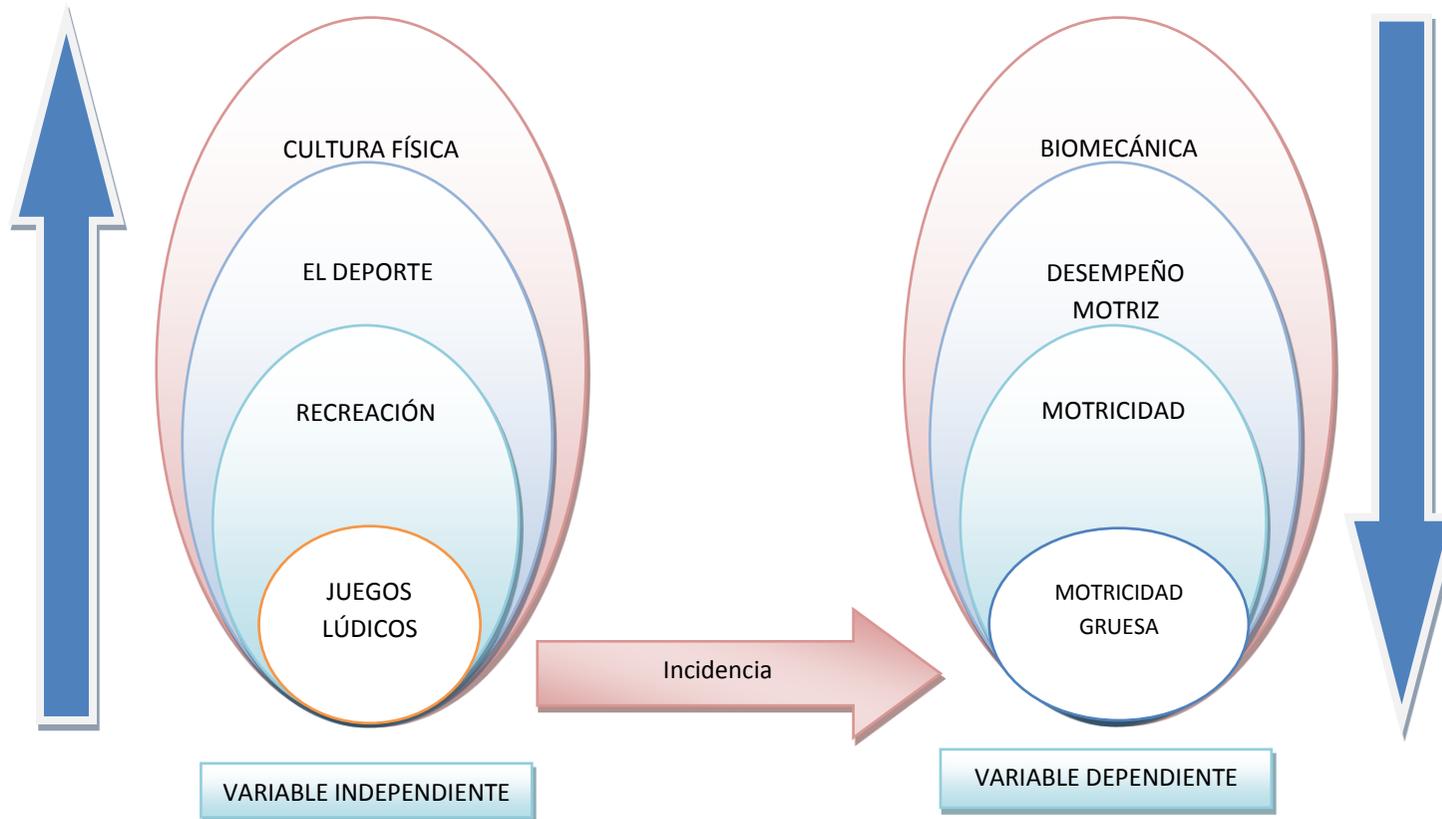


Gráfico N° 2: Categorización de variables
Elaborado por: Estefanía Chugcho

Constelación de ideas de la variable independiente: Juegos Lúdicos

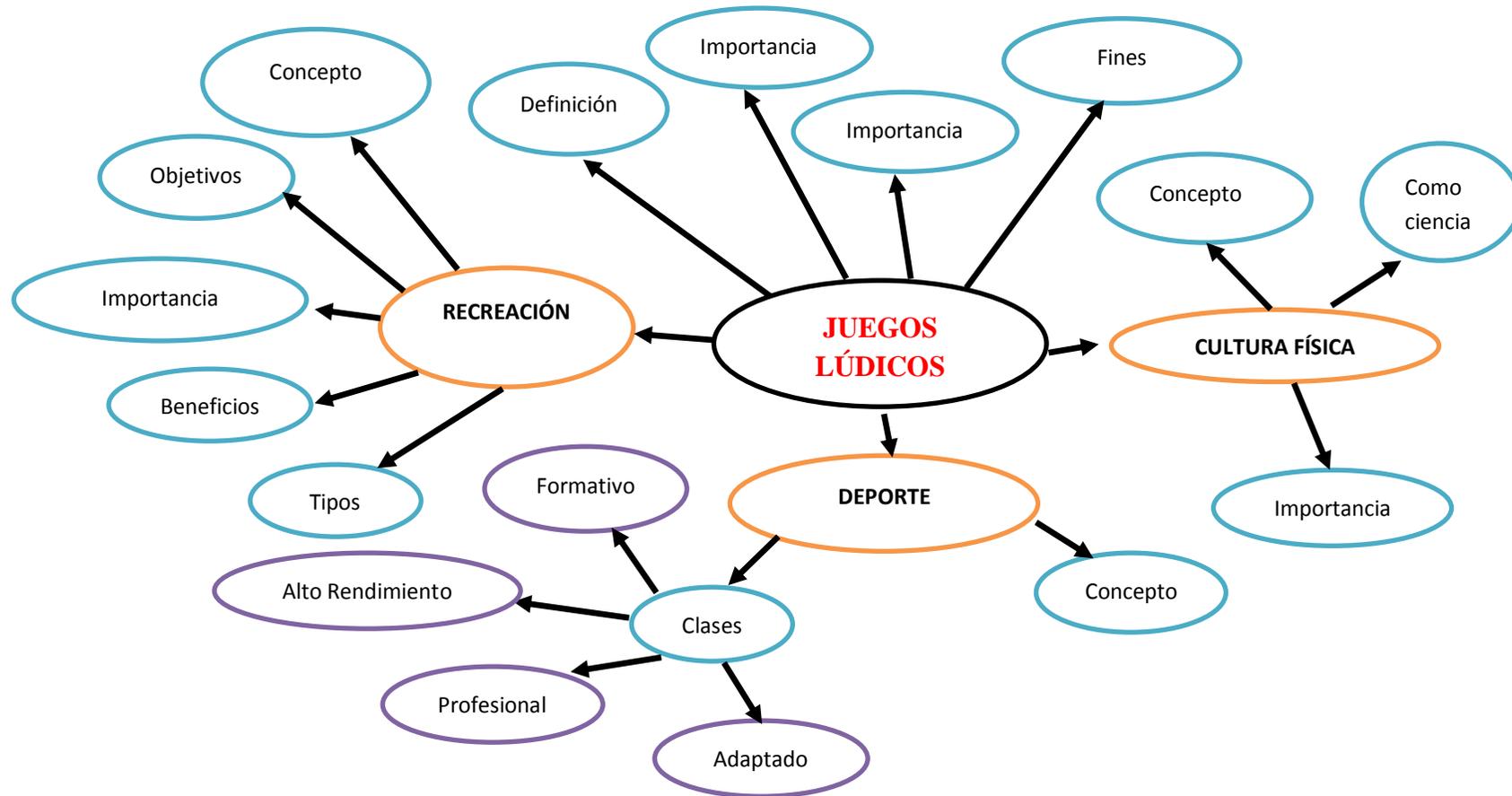


Gráfico: Constelación de ideas
Elaborado por: Estefanía Chugcho

Constelación de ideas de la variable dependiente: Motricidad Gruesa

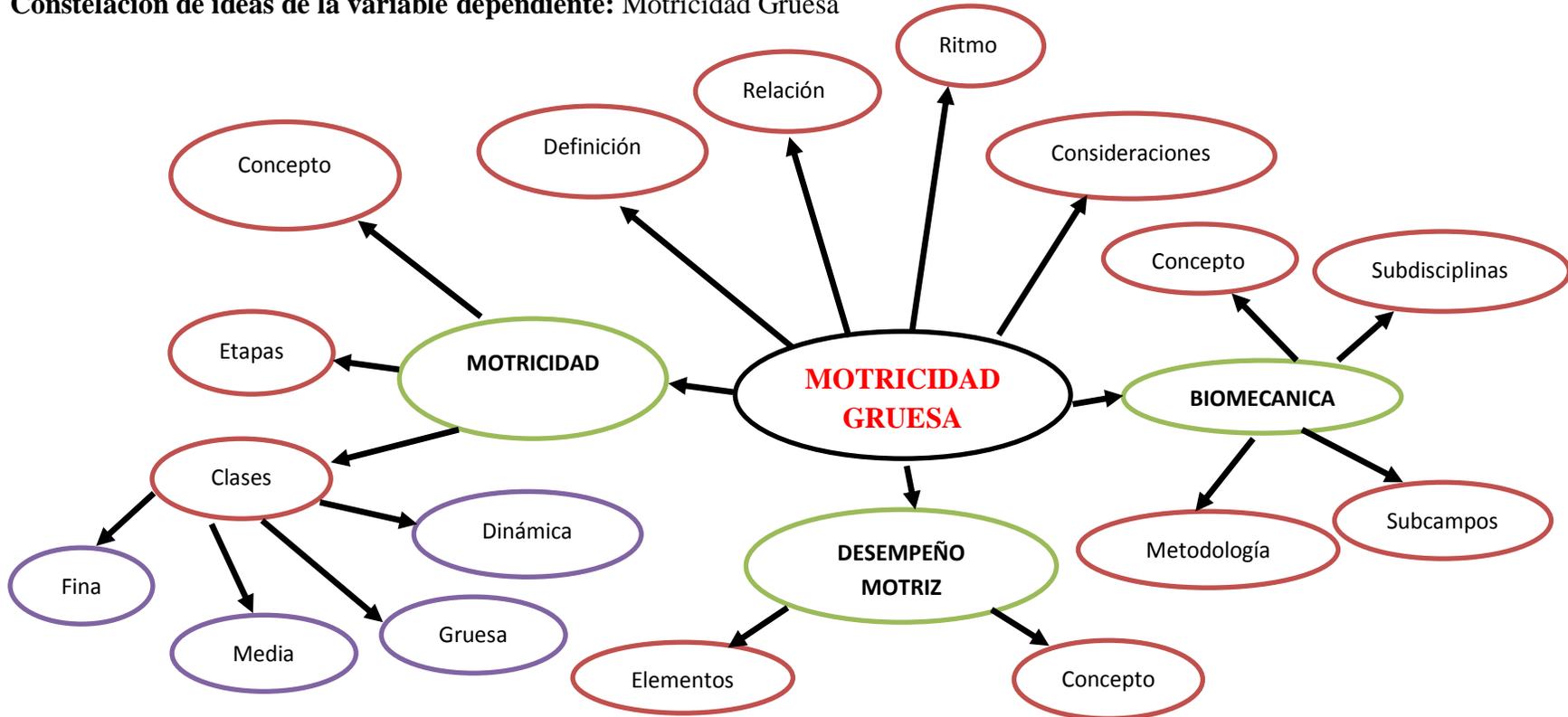


Gráfico: Constelación de ideas
Elaborado por: Estefanía Chugcho

2.4.3.- CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Lúdicos

2.4.3.1.- CULTURA FÍSICA

El concepto de cultura física, es portador de una concepción del hombre y de la mujer, de cómo éstos deben vivir, postula determinada relación entre el cuerpo y el intelecto, y define a partir de ello qué debe entenderse por bueno y bello (y por lo tanto deseable), con este concepto se propone un sistema de vida basado en una serie de valores: lo sano, lo verdaderamente bello, el esfuerzo, el vigor, el equilibrio.

Desde la perspectiva de la cultura física, el deporte es valorado por sí mismo, por las energías que pone en juego, por su capacidad de forjar un carácter sano, verdadero y bello, por su capacidad de expresar lo mejor del hombre, por ser una vía de superación física y moral.

(ALVARES DEL VILLAR, Adaptaciones deportivas, 1987)

La Cultura Física como ciencia

En el Siglo XX se han efectuado grandes cambios sociales y de enfoque de la vida del hombre, del avance de las ciencias y de la tecnología, de modo tal que, este solo siglo en nuestra opinión, representa más adelanto para la Historia de la humanidad que los milenios anteriores.

Se debe destacar la importancia del restablecimiento, en 1896, de los Juegos Olímpicos de Verano, por el Barón Pierre de Coubertin, quien logra, a partir de esta nueva instauración, revivir el amor al deporte e impulsar a la juventud del mundo hacia la práctica sistemática del deporte y de la educación física con fines

competitivos, rescatando de esta manera los ideales más puros de la antigüedad.

Se considera varias etapas en el establecimiento de la teoría de la Cultura Física como ciencia.

Antes de 1900. Se caracterizó por esfuerzos aislados en los diferentes continentes y países, donde se realizaban las actividades físicas con diversos objetivos, preparando al hombre sobre todo para la guerra y no con fines de salud ni de mejorar su incorporación a la sociedad.

Hubo momentos en esta etapa en los que la actividad física no se recomendaba como un elemento para mejorar la salud del individuo, no se consideraba tampoco la participación de la mujer en las actividades físicas y en el caso de los niños, se combatía la organización de este tipo de actividad.

Desde 1900 hasta 1945. A pesar de que en estos años tienen lugar las dos guerras mundiales del siglo XX, se demuestra un interés creciente por la juventud en realizar actividades físicas. La corta post guerra entre la primera y la segunda guerras mundiales, es aprovechada para organizar competencias deportivas en las diferentes especialidades. Se comienza a unificar criterios con respecto a la Educación Física y se trata de explicar los beneficios que representa para el cuerpo humano la ejecución de ejercicios físicos con cierta consecutividad.

El estudio de la influencia de los ejercicios sobre el cuerpo humano se trata de considerar a partir de la interpretación de otras ciencias como la fisiología y la bioquímica. En algunos países de Europa del Este se sientan bases científicas iniciales de la Pedagogía, aplicada al entrenamiento y se realizan descubrimientos sobre las leyes fisiológicas en las que descansa el entrenamiento físico en concordancia con las leyes de la Didáctica.

(ILIEV, I. (2005))

Desde los años de la posguerra hasta los años'80. Comienza la diversificación evidente entre la Educación Física y el Deporte. Aparece la relación entre los objetivos de lograr la salud del individuo a través de la práctica organizada de los ejercicios físicos y de mejorar además la adecuación del hombre a la sociedad

desde el punto de vista laboral. Se incluye la asignatura de Educación Física en los programas escolares de la mayoría de los países del mundo.

(RACHEV; K. 2.008)

Se demuestra la relación entre la Pedagogía y las Ciencias Aplicadas.

Aparece ya una fisiología del ejercicio, una Medicina del deporte y de la cultura física, una bioquímica de la actividad física, una biomecánica de los movimientos, una psicología del deporte, una antropometría, una didáctica de la educación física, una didáctica del entrenamiento deportivo, y, finalmente, la metodología del entrenamiento deportivo, la metrología aplicada y la elaboración con todo esto, de la teoría de la cultura física como ciencia.

A partir de los datos experimentales y apoyados sobre todo por los resultados relevantes alcanzados por los mejores deportistas del orbe en juegos olímpicos, campeonatos del mundo y en suma, en el gran deporte.

(O'FARRILL, A.2007)

Desde fines de la década de los años' 80 hasta nuestros días, con la aparición del gran deporte se inicia un interés en casi todos los países por la práctica sistemática de ejercicios físicos. En esta etapa encontramos una homogeneidad manifiesta en las marcas, tiempos y resultados alcanzados por los mejores deportistas.

Si bien es cierto que el deporte de alta calificación o de alto rendimiento, como también se conoce, es componente de la cultura física, no es menos cierto que es de todos sus componentes, el que más brilla y por lo tanto, sienta pautas en el camino de desarrollar al máximo las capacidades del hombre, en cuento al mejor aprovechamiento de su dotación genética.

Importancia

La cultura física como área de la formación a través de la escuela, contribuye con

sus saberes específicos: educar los movimientos del cuerpo, enseñar los deportes, enseñar hábitos saludables, todo esto, lo llamaríamos, estimulación del desarrollo de una cultura física.

Por lo tanto su enseñanza, necesita de una didáctica específica. Para hacerlo, se utiliza como elemento para alcanzar sus objetivos, el movimiento. Dichos movimientos son los naturales y los elaborados por el hombre. Los primeros son el andar, trotar, correr, lanzar, recibir, en los segundos, intervienen el ingenio del hombre como lo son; los deportes, las danzas y los juegos.

Para socializar los aprendizajes con el propósito de alcanzar los objetivos; que en este caso lograr el movimiento con fines específicos anteriormente descritos, la Cultura Física se basa en cinco elementos básicos: los juegos, el ejercicio físico, los deportes, las danzas y la recreación.

Para danzar, jugar, hacer ejercicio físico o deporte, antes debe existir motivación. La motivación, puede ser física, estética, salud o social, que de manera directa, estimulan al hombre a participar en la actividad física.

Esta motivación, de interactuar, participar con los demás a través del movimiento jugado, deportivo, danzado y de ejercicio físico, tiene su origen bien raizado, develado a lo largo de la historia del hombre.

Esta intención de movimiento, nace como una necesidad del hombre para comunicarse y alcanzar objetivos.

Brown, en su teoría etológica del juego, plantea que aquellos instintos violentos y agresivos de los animales, para ganar alimentos, parejas o territorios, se transmitieron genéticamente y por evolución al hombre, esto; se puede observar en algunos juegos, deportes y algunas danzas de culturas primitivas.

(ANDERSON, G. & BROWN, R.I.F. (2004).

Pero el hombre no solo ejecuta acciones para su bienestar físico, sino también para su bienestar psíquico y social, ya que como unidades biosociales, tratamos de mantener un equilibrio en cada una de estas sub unidades, para así

mantenerse sano.

Todo lo anterior, lo podemos vivenciar a través del juego, el ejercicio físico, los deportes, ya que en los movimientos que rigen estas actividades, interactúan aspectos sociales, cognitivos, morales, afectivos, físicos y volitivos, aspectos que enriquecen y originan la intención de un movimiento.

En este acuerdo mutuo, es donde radica la importancia de la cultura física, de cómo hacer para que los niños, adolescentes, jóvenes, adultos, en igualdad de condiciones y desde sus capacidades, puedan participar individual y colectivamente en actividades cogno-físicas y psicofísicas, de manera que venzan sus propias barreras y salir victoriosos.

(MATVEEV, La resistencia en el deporte, 1992)

2.4.3.2.- EL DEPORTE

El deporte es una actividad lúdica de afán formativo para generar valores, fomentados desde la escuela a fin de que su práctica fortalezca el desarrollo y crecimiento del niño.

Según la Ley del Deporte y Educación Física del Ecuador (2011) El Deporte es toda actividad física e intelectual caracterizada por el afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación.

Por su parte DIEM, Cari, asume que el deporte es un juego, pero un juego serio que es portador de normas y de valores, que está sometido a reglas, cuyos principales objetivos son la integración, la superación y el logro de buenos resultados.

(DIEM, Cari (2006))

Matizando la concepción ofrecida por Diem, un grupo de filósofos e ideólogos del deporte (WISS, 2006) acuñan una definición acerca del carácter utilitario del deporte como enseñanza en la superación de los obstáculos de la vida y que ayuda en la formación del carácter y de la personalidad.

Clasificación del Deporte

El Deporte se clasifica en cuatro niveles de desarrollo:

- a) Deporte Formativo;
- b) Deporte de Alto Rendimiento;
- c) Deporte Profesional; y,
- d) Deporte Adaptado y/o Paralímpico.

a.- Deporte formativo:

El deporte formativo comprenderá las actividades que desarrollen las organizaciones deportivas legalmente constituidas y reconocidas en los ámbitos de la búsqueda y selección de talentos, iniciación deportiva, enseñanza y desarrollo.

b.- Deporte de Alto Rendimiento:

Es la práctica deportiva de organización y nivel superior, comprende procesos integrales orientados hacia el perfeccionamiento atlético de las y los deportistas, mediante el aprovechamiento de los adelantos tecnológicos y científicos dentro de los procesos técnicos del entrenamiento de alto nivel, desarrollado por organizaciones deportivas legalmente constituidas.

c.- Deporte Profesional:

El deporte profesional comprenderá las actividades que son remuneradas y lo desarrollarán las organizaciones deportivas legalmente constituidas y reconocidas desde la búsqueda y selección de talentos hasta el alto rendimiento.

Para esto cada Federación Ecuatoriana por deporte, regulará y supervisará estas actividades mediante un reglamento aprobado de conformidad con esta Ley y sus Estatutos.

d.- Deporte Adaptado y/o Paralímpico:

Este deporte Adaptado y/o Paralímpico para personas con discapacidad, es una de las formas de expresión deportiva de la igualdad a la que tienen derecho todos los seres humanos, indistintamente de sus capacidades psicomotrices e intelectuales.

Importancia del Deporte en las Instituciones Educativas.

El deporte, la diversión y los juegos constituyen una forma amena de aprender valores y lecciones que duran toda la vida. Promueven la amistad y el juego limpio, nos enseñan a trabajar en equipo y nos aportan disciplina, respeto y las habilidades necesarias que harán de los niños y niñas unos adultos comprometidos. Además, contribuyen a preparar a los jóvenes para hacer frente a los retos futuros y adoptar posiciones de liderazgo en el seno de sus comunidades.

El UNICEF reconoce la función esencial del deporte y la actividad física en la vida de la infancia. El deporte y la diversión, además de ser un medio para alcanzar los principales objetivos del UNICEF, constituyen objetivos en sí mismos, dado que garantizan el derecho de todos los niños y niñas a jugar.

Todos los niños y niñas tienen derecho a un comienzo saludable; todos los niños y niñas tienen derecho a una educación. Y todos los adolescentes tienen derecho a poder convertirse en ciudadanos responsables y comprometidos.

La práctica regular de deportes y juegos desde la primera infancia y durante la adolescencia es esencial para el desarrollo físico, mental, psicológico y social. La participación en actividades deportivas puede fortalecer la salud de la infancia, mejorar el rendimiento escolar y contribuir a reducir el nivel de delincuencia.

Los deportes son especialmente beneficiosos para las niñas, pues contribuyen a desmontar los estereotipos de género. Las celebraciones deportivas y los juegos se emplean para educar a las familias sobre cuestiones sanitarias como la importancia de la vacunación y la prevención del VIH/SIDA.

El deporte constituye un medio eficaz para llegar a aquellos niños, niñas y adolescentes que a menudo padecen discriminación o exclusión, como los huérfanos, los discapacitados, los que han sido niños soldados, los niños y niñas refugiados y desplazados, los que han sido víctimas de la explotación sexual, y los niños y niñas de comunidades indígenas.

Necesidad del deporte

La cultura física entendida como un área multifuncional, presenta un gran valor educativo en todos los niveles de enseñanza. Las aportaciones que ofrece para fundamentar y enriquecer el desarrollo en cualquier momento evolutivo son innumerables y entendidas siempre desde la óptica de integrar el cuerpo, el movimiento y el gesto en los sistemas de comunicación y expresión en formación.

Con un enfoque adecuado se conseguirá la ampliación de los recursos en el campo. Con un enfoque adecuado se conseguirá la ampliación de los recursos en el campo motriz y a la larga la posibilidad de controlar y planificar el movimiento.

En el desarrollo de las capacidades motrices no se halla implicada exclusivamente la materia de cultura física. Es lógica y consecuente pensar que un aspecto tan imprescindible para el desarrollo de la persona puede solventarse con las dos horas a la semana correspondientes. El cuerpo está presente en la totalidad de la experiencia, así, todas las áreas se hallan altamente comprometidas en el desarrollo de dichas capacidades. De la misma manera, a partir de la quinta hora de la tarde, el cuerpo sigue existiendo, los estímulos, no organizados sistemáticamente u organizados de manera distinta que en el horario escolar, siguen provocando respuestas y experiencias, más o menos positivas, en función del entorno y de las circunstancias.

Por todo ello, al hablar de deporte escolar, al plantearse la necesidad del mismo en edad escolar, no se puede abandonar la realidad que rodea a nuestra población infantil, la fragmentación de su tiempo entre escolar y no escolar. Los objetivos de uno y otro mundo no deben divergir como ocurre en muchos casos, sino converger en las mismas finalidades, a pesar que los medios no sean los mismos. En cualquier caso existe aprendizaje, el niño no está formado y sus necesidades educativas son las mismas a todas horas y en cualquier contexto.

(SERRA Lluís: Actividad física y salud. Elsevier, 2006, España. pp. 2)

Por lo anteriormente dicho, deporte es el área de cultura física inmersa dentro de uno de sus grandes bloques de contenidos: el juego; y trata y trabaja diferentes deportes para conseguir las finalidades establecidas.

La palabra deporte escolar tal y como se entiende actualmente es sinónimo de competición escolar, pero es mucho más que la competición lo que debe trabajarse y promocionarse. El deporte escolar ha de presentarse como una actividad física que forme parte o complemente los objetivos de la cultura física escolar.

Tiene que considerarse como un subconjunto específico de conductas motrices; es su valor social y la historia de la introducción de la cultura física en la escuela, lo que ha creado el confucionismo en cuanto al papel en el área de educación física. Aún son muchos los centros escolares en los cuales se denomina al docente de cultura física como el docente de deportes.

La forma más común de entender la actividad física, en nuestro contexto social y cultural, ha sido la del deporte. Pero, por todos es sabido que la práctica deportiva, tal y como se encuentra representada en nuestra realidad social, exige unas determinadas condiciones, como es el planteamiento competitivo, la selección, el entrenamiento sistemático y específico, etc. condiciones que no siempre son compatibles con las intenciones educativas propias de la educación obligatoria.

Así para que el deporte sea educativo y pueda cambiarse de deporte escolar, siempre teniendo en cuenta su papel correspondiente, siguiendo las orientaciones del Diseño Curricular Base de la Educación Primaria del Ministerio de Educación debe respetarse los siguientes criterios:

- Tener un carácter abierto, es decir, la participación no puede establecerse por niveles de habilidades, sexo u otros criterios de discriminación.
- Tener como finalidad no solo la mejora de las habilidades motrices, sino también las otras intenciones educativas presente en los objetivos generales (capacidades cognitivas, el equilibrio personal, de relación interpersonal, de actuación e inserción social).
- Que los planteamientos que se efectúen no incidan fundamentalmente sobre el resultado de la actividad (ganar o perder), sino sobre las intenciones educativas que se persiguen.

Se trata de lograr una aproximación de los niños/as a lo que son las diferentes prácticas deportivas de manera que puedan escoger entre ellas las que más coincidan a sus intereses, capacidades y medios. El poder aportar una visión de lo que es, significa y genera actualmente la práctica deportiva, también le dará elementos para adquirir una conciencia crítica respecto al papel del deporte en nuestra sociedad.

Resumiendo, lo más fácil para los profesionales de la cultura física en edad escolar, sería poder prescindir de la palabra deporte; porque el deporte escolar es el que enriquece y favorece el desarrollo integral de los niños/as en edad escolar.

2.4.3.3.- RECREACIÓN

La Recreación es un conjunto de actividades que promueven el desarrollo de las actividades deportivas en el niño.

Es un proceso que constituye para el niño experiencias de aprendizaje creativo, permitiéndole la expresión libre de sus potencialidades articulando progresivamente la educación a la educación lúdica a través del despliegue de las actividades corporales, sensoriales y motrices del goce estético y del juego, instrumento del aprendizaje.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esta definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín recreativo, que significa restaurar y refrescar la persona. De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una "restauración" o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte.

Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales. Una persona

integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión.

Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

DUMAZEDIER, destacado sociólogo francés dedicado a los estudios del tiempo libre, señala, Recreación: ..."es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo para descansar; para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada tras haberse liberado de sus obligaciones sociales, profesionales y familiares". Se plantea como una referencia esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como las tres "D" descanso, diversión y desarrollo.

(DUMAZEDIER (2004),)

Analizando otras definiciones, PÉREZ A, refiere la del docente norteamericano Harry A. Overstrut quien plantea que: "la recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización". Como aspecto que sobresale en esta definición está el elemento de socialización de importancia en las funciones sociales de la recreación, sin

embargo se plantea en un análisis crítico que en ella no queda preciso el desarrollo que propicia al individuo.

Recreación física

Se le considera como una actitud o estado de ánimo para emprender nuevas actividades que impliquen experiencias enriquecedoras, un sistema de vida para ocupar positivamente las horas libres y una fase importante del proceso educativo total.

(VILLAR, Preparacion fisica en los deportes, 1992)

Es el conjunto de actividades de contenido físico -deportivo o turístico a las cuales el hombre se dedica voluntariamente en su tiempo libre, para el descanso activo, la diversión y el desarrollo individual.

Objetivos de la Recreación

Contribuir al desarrollo psicosocial, del ser humano en condiciones de libertad y dignidad sin excepción alguna, ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, idioma, religión, opiniones o de otra índole, tales como nacionalidad, posición económica u otra condición.

Contribuir al disfrute del tiempo libre como un derecho absoluto del hombre. Contribuir a despertar la conciencia para que el individuo consagre sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes, comunidad, región y país.

Propiciar la participación durante el tiempo libre de todas las personas en actividades tales como: deportes en grupo, individuales, de mesa, excursiones, campamentos, conservación y renovación de los recursos naturales, jardinería,

grupos de estudio, debates, celebraciones, artes plásticas, literatura, teatro, música, danza, folklores, artesanía, manualidades, títeres, etc.

(KRAMER, Verónica: Actividad física y potencia aeróbica: España, Rev. méd. Chile. 2009, vol.137.)

Importancia de la recreación

Se debe destacar que la recreación debe ser entendida como un conjunto de actividades:

- Deportivas
- Culturales
- Auto recreación
- Sociales

Estas son ofrecidas a un individuo o conjunto de ellos durante su tiempo libre, tendientes a satisfacer de manera directa e indirecta sus gustos, preferencias, inquietudes y motivaciones. La importancia implica análisis que ha sido estudiado.

Funciones de la Recreación

Las funciones de la recreación se engloban en:

- **Descanso:** Está relacionada con la libertad de la fatiga, protegiéndonos del desgaste y de trastornos físicos o nerviosos que provocan las obligaciones cotidianas y en particular el trabajo.
- **Diversión:** Corresponde a las actividades elegidas libremente y cumple una función enriquecedora de la personalidad. Se han elaborado múltiples actividades que pueden satisfacer cualquier actividad del individuo.

- **Desarrollo personal:** Esta genera nuevas formas de pensamiento, una reflexión crítica sobre el automatismo y la acción cotidiana, permitiendo una participación más amplia, libre y una cultura que tiende a integrar armónicamente las áreas del cuerpo, la sensibilidad y la razón.

Beneficios

La recreación física en etapa escolar, mejoran el estado de ánimo y disminuyen el riesgo de padecer estrés escolar, ansiedad y depresión.

La recreación física es primordial para el mantenimiento y mejora considerable de la salud del niño, además ayuda a la prevención de enfermedades. Otro beneficio importante de mencionar que en etapa escolar ayuda a visualizar sobrepeso, futura obesidad en edad adulta, disminuir porcentaje de grasa corporal fortalecimiento óseo, y mejora del tono muscular.

Los niños que practican algún deporte o que participan de actividades deportivas semanalmente en forma activa, son socialmente niños más participativos e integrados. A través de los juegos colectivos y de equipos (como por ejemplo: Fútbol, Basquetbol, Voleibol, etc.) se desarrollan estímulos propios de la concentración, visión de equipo, trabajo en conjunto, estrategias de superación personal. Los efectos benéficos de la actividad física se pueden ver en los siguientes aspectos:

Principios de la recreación

1. Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar etc.).

2. Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
3. El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal
4. El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
5. El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas.
6. Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo.
7. Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños, hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida.
8. Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad.

Tipos de recreación

Las Actividades Físicas. Se refieren al conjunto de ejercicios dinámicos que permiten la incorporación de grandes grupos musculares durante un mínimo de 30 minutos y que se llevan a cabo en forma consciente, sistemática y representando un estímulo para el practicante, recomendado por lo menos tres veces a la semana.

La actividad física depende de los objetivos individuales de salud, del estado de salud en que se esté en el momento, ya sea que se estén adquiriendo hábitos saludables para la conservación de la salud, o de algún desarrollo deportivo en particular que requiera de dichas actividades.

"La actividad física puede ayudar, entre otras cosas, a: quemar calorías y reducir la grasa corporal, controlar y mantener el peso indicado, mejorar afecciones como diabetes, hipertensión arterial y cardiopatía, puede aumentar la tasa metabólica basal, puede mejorar el estado físico y la capacidad para realizar actividades diarias, asimismo contribuye de manera importante a la disminución de enfermedades como la osteoporosis y depresión".

(SANCHEZ Fabian, Actividad recreativa en familia, España, 2008)

La actividad física debe realizarse a un ritmo que sea apropiado para la persona. Es importante y conveniente hacerse evaluar por un médico general para evitar que se produzcan lesiones por una actividad física iniciada sin tomar en consideración el tipo o duración de la actividad y la condición física de la persona.

Las Actividades Deportivas. Se refieren a las prácticas deportivas realizadas en el ámbito escolar, y que involucran distintas estrategias para vivencia conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y valores, desarrollando y movilizand las capacidades físicas del alumnado generando una mejora en su calidad de vida, adopción de hábitos y relaciones sanas, con su cuerpo, su entorno ciudadano y humano.

Las prácticas deportivas no se circunscriben a los deportes oficiales, sino que, en virtud de sus objetivos y metodología se orientan hacia un modelo integral de educación, presentándose en un marco de diversidad, igualdad de oportunidades, equidad y acceso a la salud, pues el sedentarismo físico es hoy en día muy frecuente en la sociedad y constituye un factor de riesgo para una amplia lista de enfermedades.

(Secretaría de Educación pública 2010)

Las Actividades Recreativas. Se refieren a la práctica de actividades lúdicas, amenas y sanas, tanto dentro como fuera de la clase, y que tienen como objetivo principal generar una mediación educativa en el alumnado a través de diversas

técnicas y actividades tales como: juegos, recreos, excursiones, torneos, talleres, exposiciones, etc.

Dentro de los distintos tipos de actividades físicas, deportivas y recreativas se encuentran las dinámicas o las físicas, que contribuyen en forma directa en el crecimiento y desarrollo físico de las personas, entre las que se encuentran los deportes, juegos, acondicionamiento físico, pasatiempos, música, artes y manualidades, danza, drama y la recreación al aire libre, mental y social; su práctica persigue objetivos lúdicos, recreativos, no profesionales y sus reglas son modificables y adaptables en el ámbito escolar, lo que en muchos casos les confiere características más asociadas a los juegos que a los deportes en sí.

(VARO Javier, Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo, 2008.)

En el ámbito escolar, estas características confieren a estas actividades ciertas ventajas sobre los que podríamos llamar deportes habituales como: fútbol, baloncesto, voleibol, entre otros. Lo anterior por ser actividades novedosas, atractivas y motivadoras que facilitan la coeducación, ya que el desconocimiento previo del deporte descarta las diferencias culturales entre sexos y los sitúa en condiciones de partida similares. Además, la flexibilidad para modificar las reglas permite una mayor adaptación de las actividades a las características específicas del alumnado y a la dotación de instalaciones y recursos materiales con que cuenta cada centro.

Las actividades recreativas se pueden estudiar a través de tres variables:

1. Especie de la actividad

Se refiere a los diferentes tipos de actividades, desde pueden ser divididas en cinco categorías:

Esparcimiento: comprende a actividades como paseo, el uso de playas o de

piscinas, excursiones a las montañas o bosques que no requieran un adiestramiento especial y todas aquellas actividades que resulten un atractivo para el participante.

Las visitas culturales: se refiere a las actividades como visitas a museos, monumentos artísticos y culturales, iglesias, ruinas, zonas arqueológicas, lugares turísticos, visitas a sitios artesanales, fiestas populares y tradiciones folklóricas.

Sitios naturales: corresponden a la observación y al disfrute de la naturaleza en sus diferentes manifestaciones.

Actividades deportivas: se refiere a todas aquellas actividades que involucren una actividad física así como una actividad deportiva.

Asistencia a acontecimientos programados: esta tiene que ver con los espectáculos de luz y sonido, exposiciones, festivales, concursos de belleza, corridas de toros, partidos de fútbol, espectáculos nocturnos, entre otros.

2.- Naturaleza de la actividad

Esto implica tomar como sujeto de análisis al propio participante para investigar su comportamiento y actitud durante la visita o la práctica de una actividad recreativa, se puede subdividir en cinco posibilidades:

- Las dos primeras corresponden a las actitudes personales.
- Las dos siguientes son formas de realizar la actividad y
- La última a la consecuencia espacial del modo de practicarla.

Ser protagonista implica la participación en la misma actividad y por consecuencia estar activamente participando.

Ser espectador implica simplemente observar la actividad sin tener ninguna inferencia en la actividad más que la de presenciar y actuar de manera pasiva.

Las actividades individuales implican que algunas de ellas se pueden realizar en forma individual sin que participen otras personas.

Las actividades grupales implican la realización de algunas actividades en grupo ya que no es posible realizarlas en forma individual.

2. Estructura de la actividad

La intensidad y la distribución en el espacio son dos aspectos que conforman la estructura de la actividad.

La intensidad de la actividad investiga la importancia relativa de la misma.

La distribución del espacio sirve para analizar y resolver las formas e ocupación del territorio y las necesidades de superficie de cada actividad. Esto es conocer el número de personas ideales para realizar una determinada actividad, de tal forma que el espacio sea el adecuado para cada tipo de actividad.

2.4.3.4.- LOS JUEGOS LÚDICOS

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

Importancia del juego

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

(TORRES, J, La velocidad en el deportista, 1996)

Fines del juego

a) Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular:

Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro.

La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b) Para el desarrollo físico:

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

(PORTA, Las capacidades físicas, 1998)

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.

El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

c) El juego es un estímulo primordial de la imaginación:

El niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

d) Para el desarrollo mental:

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico.

Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

e) Para la formación del carácter:

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

El docente Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

f) Para el cultivo de los sentimientos sociales:

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las unidades educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Cultura Física y sus diversas disciplinas en las Unidades Educativas, son los docentes, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

Características del juego

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.

El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice, papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Clasificación del juego

En el juego se parte de las habilidades y destreza aprehendidas previamente, hecho que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permite desarrollar distintas capacidades.

Comúnmente en la educación física se privilegian juegos en los que prima el componente de carrera y/o velocidad, olvidando muchas veces la gran variedad de juegos que pueden ser aplicados, entre estos tenemos:

Juegos de expresión y comunicación:

Todos aquellos juegos que hacen uso de los recursos expresivos del cuerpo como gestos y movimientos para expresar sensaciones, vivencias y sentimientos.

El empleo de los juegos de expresión debe ir desde la exploración de las

posibilidades que tiene el gesto y el movimiento en los que se adecúan perfectamente los juegos de imitación y simulación motriz, hasta llegar a la utilización del cuerpo para expresar sensaciones, vivencias, sentimientos e ideas, así como también comprender y valorar mensajes expresados en estos mismos términos por otros.

(ESCOLAR J: Actividad física y enfermedad, Madrid España, 2003, vol.20.)

Juegos sensoriales:

Constituyen ese tipo de juegos todos aquellos que ayudan a percibir la realidad que nos rodea mediante los sentidos.

Aunque comúnmente se ha privilegiado el trabajo con la vista y los oídos debemos tener presente que desarrollar todos los sentidos en igual proporción nos permitirá no solo percibir mejor la realidad sino también disfrutarla de otra manera; por esto es muy importante incluir dentro de las sesiones de educación física juegos que promuevan el desarrollo de la percepción, pudiéndose llevar a cabo preferencialmente en la fase final o de vuelta a la calma.

Juegos motores:

Son los juegos en los que su principal componente es el movimiento bien sea de todo el cuerpo o de una parte del mismo, que buscan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el desarrollo y mejora de las capacidades físicas coordinativas y que se desarrollan durante la parte principal o central de una sesión de educación física.

Entre ellos podemos distinguir juegos locomotores, de equilibrio, de manipulación, de velocidad, de ritmo, etc.

Juegos de desarrollo corporal:

Son juegos que buscan el desarrollo o mejora de las capacidades físicas condicionantes como la fuerza, la velocidad, la flexibilidad y la resistencia.

Juegos de oposición:

Constituyen los juegos favoritos por la mayoría de los niños que consisten en derrotar al contrario. Con este tipo de juegos hay que tener presente que no podemos abusar de ellos, pues privilegian a los más dotados por lo que seguramente siempre habrá más de un niño que no quiera participar.

Juegos de cooperación:

Enseñan a los participantes que la mejor forma de conseguir un objetivo es la colaboración. En este tipo de juegos no importa ser el primero, ni ser el mejor, lo que importa es ayudarse entre todos para lograr el éxito.

Juegos de cooperación-oposición:

Combinan aspectos de los juegos cooperativos y de los de oposición, pues buscan derrotar al contrario mediante la colaboración de todo un equipo.

Juegos tradicionales:

Son los que han formado y forman parte del acervo cultural, resultado de su transmisión generacional.

La mayoría de nosotros podemos distinguir el juego de otras actividades, sin embargo definirlo puede resultar mucho más complejo que ejecutarlo. La palabra juego en sí misma tiene diferentes acepciones y es empleada para expresar una amplia diversidad de circunstancias, calificativos e incluso actividades.

Oficialmente existen diversas construcciones teóricas relativas al juego, ya varios teóricos y disciplinas han intentado definir y caracterizar al juego para poder estudiarlo sistemáticamente, en este sentido podemos encontrar una amplia gama de conceptos, perspectivas y posturas sobre el concepto de juego y su importancia pero no existe una noción común o aceptada por todos.

(PLATONOV, Adaptaciones deportivas, 1995)

Así que definir el juego resulta poco divertido pero he aquí un intento de explicar la actividad lúdica en términos llanos:

Acudamos primero a la etimología, la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma.

La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es "diversión".

Unido al juego y para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, palabra que utilizaremos constantemente en este blog y cuya raíz latina es ludus o juego.

Las definiciones cotidianas identifican al juego como actividad recreativa o de entretenimiento, sin embargo estas definiciones no nos permiten estudiar a fondo los fenómenos que se derivan de la actividad lúdica, para esto acudimos a los conceptos más elaborados.

Uno de los intentos más significativos por caracterizar y definir al juego lo encontramos en Johan Huizinga quién se encargó de reflexionar al respecto en "homo ludens" (hombre que juega), este autor definió al juego con los siguientes rasgos:

1.- Actividad Libre.

El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca.

2.- Es una situación ficticia que puede repetirse.

Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacios temporales "irreales".

3.- Está regulada por reglas específicas.

Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio temporales en que se realiza la actividad.

4.- Tiene una motivación intrínseca y fin en sí misma.

Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí.

5.- Genera cierto orden y tensión en el jugador.

El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego.

Las características que identifica Huizinga nos permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades. Considero que esta definición es la más pertinente y acertada sin embargo describo brevemente algunas otras concepciones respecto al juego.

Otras Definiciones:

Schiller:

"Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas".

Huizinga:

"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura".

Caillois:

"La función propia del juego es el juego mismo. Es una característica propia del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra".

Lin Yutang:

"Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador".

2.4.4. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: motricidad Gruesa

2.4.4.1.- BIOMECÁNICA

La biomecánica es un área de conocimiento interdisciplinaria que estudia los modelos, fenómenos y leyes que sean relevantes en el movimiento y al equilibrio (incluyendo el estático) de los seres vivos.

Es una disciplina científica que tiene por objeto el estudio de las estructuras de carácter mecánico que existen en los seres vivos, fundamentalmente del cuerpo humano. Esta área de conocimiento se apoya en diversas ciencias biomédicas, utilizando los conocimientos de la mecánica, la ingeniería, la anatomía, la fisiología y otras disciplinas, para estudiar el comportamiento del cuerpo humano y resolver los problemas derivados de las diversas condiciones a las que puede verse sometido.

La biomecánica está íntimamente ligada a la biónica y usa algunos de sus principios, ha tenido un gran desarrollo en relación con las aplicaciones de la ingeniería a la medicina, la bioquímica y el medio ambiente, tanto a través de modelos matemáticos para el conocimiento de los sistemas biológicos como en lo que respecta a la realización de partes u órganos del cuerpo humano y también en la utilización de nuevos métodos diagnósticos.

Una gran variedad de aplicaciones incorporadas a la práctica médica; desde la clásica pata de palo, a las sofisticadas ortopedias con mando mioeléctrico y de las válvulas cardíacas a los modernos marcapasos existe toda una tradición e implantación de prótesis.

Hoy en día es posible aplicar con éxito, en los procesos que intervienen en la regulación de los sistemas modelos matemáticos que permiten simular fenómenos

muy complejos en potentes ordenadores, con el control de un gran número de parámetros o con la repetición de su comportamiento.

SUBDISCIPLINAS

La Biomecánica está presente en diversos ámbitos, aunque cuatro de ellos son los más destacados en la actualidad:

La **biomecánica médica**, evalúa las patologías que aquejan al hombre para generar soluciones capaces de evaluarlas, repararlas o paliarlas.

La **biomecánica fisioterapéutica**, evalúa las disfunciones del sistema músculo esquelético en el ser humano, para poder observar, evaluar, tratar o disminuir dichas disfunciones. Para realizar esta acción de una manera adecuada, la biomecánica fisioterapéutica aborda la Anatomía desde un punto de vista funcional, entiende el "por qué" y el "como", es decir, como funciona la articulación, analiza funciones articulares como la estabilidad, la movilidad y la protección analizando el equilibrio que se da entre ellas, todo esto, siguiendo términos Anatómicos internacionales. La diferencia entre la biomecánica de la mecánica o mecánica industrial y la biomecánica fisioterapéutica es que esta es realmente móvil, esta "inscrita en el tiempo". Cinesioterapia

La **biomecánica deportiva**, analiza la práctica deportiva para mejorar su rendimiento, desarrollar técnicas de entrenamiento y diseñar complementos, materiales y equipamiento de altas prestaciones. El objetivo general de la investigación biomecánica deportiva es desarrollar una comprensión detallada de los deportes mecánicos específicos y sus variables de desempeño para mejorar el rendimiento y reducir la incidencia de lesiones. Esto se traduce en la investigación de las técnicas específicas del deporte, diseñar mejor el equipo deportivo, vestuario, y de identificar las prácticas que predisponen a una lesión.

(PALACIOS Capacidades coordinativas. 1979)

Dada la creciente complejidad de la formación y el desempeño en todos los niveles del deporte de competencia, no es de extrañar que los atletas y entrenadores estén recurriendo en la literatura de investigación sobre la biomecánica aspectos de su deporte para una ventaja competitiva.

La **biomecánica ocupacional**, estudia la interacción del cuerpo humano con los elementos con que se relaciona en diversos ámbitos (en el trabajo, en casa, en la conducción de automóviles, en el manejo de herramientas, etc.) para adaptarlos a sus necesidades y capacidades. En este ámbito se relaciona con otra disciplina como es la ergonomía. Últimamente se ha hecho popular y se ha adoptado la Biomecánica ocupacional que proporciona las bases y las herramientas para reunir y evaluar los procesos biomecánicos en lo que se refiera a la actual evolución de las industrias, con énfasis en la mejora de la eficiencia general de trabajo y la prevención de lesiones relacionadas con el trabajo, esta está íntimamente relacionada con la ingeniería médica y de información de diversas fuentes y ofrece un tratamiento coherente de los principios que subyacen a la biomecánica bien diseñada y ergonomía de trabajo que es ciencia que se encarga de adaptar el cuerpo humano a las tareas y las herramientas de trabajo.

SUBCAMPOS

Kinesiología. El término kinesiología viene de la palabra griega Kinéin 'mover'. La kinesiología, conocida también como la cinética humana, es el estudio científico del movimiento humano. Aborda los mecanismos fisiológicos, mecánicos y psicológicos. Las aplicaciones de la kinesiología de la salud humana incluyen la biomecánica y ortopedia; fuerza y acondicionamiento; los métodos de rehabilitación, como son la terapia física y ocupacional; y el deporte y el ejercicio. El trabajo de las personas especializadas en Kinesiología puede abarcar varios campos, como son, la investigación, la industria de la aptitud, ajustes clínicos y el entorno industrial. Esta ciencia, no debe confundirse con la Kinesiología aplicada, que es un método de diagnóstico quiropráctico.

Rehabilitación. La rehabilitación de la función motora y cognitiva suele implicar métodos de entrenamiento de vías neuronales ya existentes o formación de nuevas conexiones neuronales para recuperar o mejorar el funcionamiento neurocognitivo que se haya visto disminuido por alguna patología o traumatismo. Tres de los problemas neuropsicológicos con los que más frecuencia se aplica rehabilitación son el déficit de atención/hiperactividad (TDAH), conmoción cerebral y lesiones de la médula espinal. Fisioterapeutas, logopedas y terapeutas ocupacionales utilizan distintos métodos y ejercicios para funciones cerebrales específicas, por ejemplo, los ejercicios de coordinación ojo-mano pueden rehabilitar ciertos déficits motores, o ejercicios de planificación y organización, capaces de rehabilitar las funciones ejecutivas tras un golpe traumático en la cabeza o médula. Técnicas neurocognitivas, como la terapia de rehabilitación cognitiva, proporcionan la evaluación y tratamiento de trastornos cognitivos de una gran variedad de enfermedades cerebrales y otros daños que causan incapacidad persistente para muchos individuos. La rehabilitación se dirige a las funciones cognitivas como la atención, la memoria y la función ejecutiva.

Ergonomía. La búsqueda de factores humanos y de ergonomía es un campo multidisciplinario, con aportaciones de la psicología, la ingeniería, la biomecánica, diseño industrial, diseño gráfico, estadísticas, investigación y operaciones de la antropometría. Consiste en diseñar equipos y dispositivos que se ajusten al cuerpo humano y a sus capacidades cognitivas. Los términos "factores humanos" y "ergonomía" son sinónimos. La definición que da la Asociación Internacional de Ergonomía sobre la ergonomía o los factores humanos es:

La ergonomía (o factores humanos) es la disciplina científica que estudia las interacciones entre los seres humanos y otros elementos de un sistema. Utiliza teoría, principios, datos y métodos con el fin de diseñar, y obtener así un bienestar general y un buen rendimiento humano.

Su objetivo es conseguir un buen estado de salud, seguridad y productividad. Es relevante en el diseño de muebles, máquinas y equipos. El diseño ergonómico es necesario para prevenir lesiones por esfuerzos repetitivos y problemas

musculoesqueléticos, los cuales se pueden desarrollar con el tiempo y pueden alcanzar la discapacidad a largo plazo. Los factores humanos o la ergonomía tienen que ver con la adaptación entre el usuario, el equipo y su entorno.

Tiene en cuenta las capacidades y las limitaciones del usuario, con el fin de que pueda realizar las tareas o funciones. Para evaluar la adaptación entre la persona y la tecnología utilizada, los especialistas en ergonomía o factores humanos tienen en cuenta el trabajo o actividad que se está llevando a cabo, las demandas de los usuarios, el equipo utilizado (su tamaño, forma, y lo apropiado que es para la tarea), y la información utilizada (la forma en que se presenta, accede y cambia). La ergonomía se basa en muchas disciplinas que estudian a los seres humanos y a su medio ambiente, incluyendo la antropometría, biomecánica, ingeniería mecánica, ingeniería industrial, diseño industrial, diseño de la información, kinesiología, fisiología y psicología.

Metodológica

Muchos de los conocimientos generados por la biomecánica se basan en lo que se conoce como modelos biomecánicos. Estos modelos permiten realizar predicciones sobre el comportamiento, resistencia, fatiga y otros aspectos de diferentes partes del cuerpo cuando están sometidos a unas condiciones determinadas. Los estudios biomecánicos se sirven de distintas técnicas para lograr sus objetivos. Algunas de las más usuales son:

Análisis de fotogrametría. Análisis de movimientos en 3D basado en tecnología de vídeo digital. Una vez procesadas las imágenes capturadas, la aplicación proporciona información acerca del movimiento tridimensional de las personas o de los objetos en el espacio.

Análisis de comportamiento tensión-deformación directo. Este tipo de análisis se ocupa de determinar la "resistencia" de un material biológico ante la ejecución de una fuerza que actúa sobre este. Estas fuerzas, en sentido general, pueden ser de tipo compresivo o bien de tipo tracción y generarán en la estructura dos cambios fundamentales.

Cambios en la tensión

Nos referimos como tensión mecánica a al esfuerzo interno por unidad de área que experimenta el material frente a la aplicación de la fuerza, cualquiera sea ésta y que corresponde a los fenómenos descritos por la Tercera Ley de Newton (Acción y Reacción).

De acuerdo con este principio, la aplicación de un nivel determinado de deformación sobre un material flexible generará una tensión más pequeña que en otro material más rígido, que bajo la misma deformación experimentará una mayor tensión.

La relación entre el esfuerzo aplicado y las deformaciones experimentadas, recibe el nombre de rigidez, y depende del tipo de esfuerzo que sea (de compresión, de flexión, torsional, etc.).

Cambios en la forma

Cuando se somete a un objeto cualquiera a la aplicación de una fuerza, en algún momento experimentará una deformación observable. Para los objetos más bien elásticos, dicha deformación se alcanza con aplicaciones de fuerza de baja magnitud, mientras que los materiales rígidos requieren de aplicación de magnitudes de fuerza de mayor consideración.

La gráfica asociada al estudio de este fenómeno se conoce con el nombre de **Curva Tensión Deformación** de cuyo estudio es posible inferir el comportamiento del material.

Un punto aparte en esta consideración lo representan los materiales **viscoelásticos**. Dichos materiales se caracterizan por presentar un comportamiento diferente en el tiempo a pesar de que las condiciones de carga o deformación a las que se les somete permanezcan constantes.

Esto quiere decir, por ejemplo, que si el material es sometido a una carga constante, la deformación del material inicialmente ocurre a una cierta velocidad y que con el paso del tiempo de carga mantenida, dicha deformación tiende a ser constante (no experimentar variaciones). Un ejemplo clásico de material viscoelástico lo constituye el cartílago articular que cubre las superficies óseas.

Biomecánica computacional

La biomecánica computacional se refiere a la simulación mediante ordenadores de sistemas biomecánicos complejos. Usualmente se usan tantos modelos de sólidos para simular comportamientos cinemáticos, como modelos de elementos finitos para simular propiedades de deformación y resistencia de los tejidos y elementos biológicos. El tipo de análisis requerido en general es en régimen de grandes deformaciones, por lo que en general los modelos materiales usan relaciones no lineales entre tensiones y deformaciones.

Los tejidos blandos presentan comportamientos viscoelásticos: gran capacidad disipación de energía, histéresis, relajación de tensiones, preconditionado y "creep". Por lo que generalmente las ecuaciones constitutivas adecuadas para modelarlos son de tipo viscoelástico e involucran tanto a tensiones y deformaciones, como a velocidades de deformación. Algunos tejidos blandos incluso pueden ser preconditionados sometiéndolos a cargas cíclicas, hasta el punto que las curvas de tensión-deformación para los tramos de carga y descarga

pueden llegar a prácticamente solaparse. El modelo más comúnmente usado para modelar la viscoelasticidad de los tejidos blandos es la teoría de la viscoelasticidad cuasi lineal

Fotogrametría

Los estudios biomecánicos se sirven de distintas técnicas para lograr sus objetivos

2.4.4.2.- DESEMPEÑO MOTRIZ

El desempeño motriz considera a la persona que actúa en una situación motriz, de forma íntegra y hace referencia a sus emociones, sentimientos, deseos y motivaciones. Es decir tiene en cuenta al jugador que se mueve y no se enfoca sólo al movimiento.

El desempeño motriz plantea que los alumnos reconozcan sus posibilidades y limitaciones personales, asuman la posibilidad de superar sus dificultades y afiancen el sentimiento de ser competentes.

El desempeño es un acto motriz total que incluye una conducta que implica la afectividad, las capacidades cognitivas y la relación que se establece con los demás.

Un elemento importante para mejorar los desempeños motrices es el sentimiento de confianza. Saberse y sentirse competente para actuar, genera y edifica la competencia motriz. La mejora de este desempeño se incrementa en sus cuatro conocimientos: procedimental, actitudinal, conceptual y de la toma de conciencia de cómo se realizan las acciones.

Los desempeños motrices pueden ampliar su nivel de complejidad cuando las actuaciones se orientan a solucionar problemas. Ejemplo: en el juego, derribar la torre, los jugadores intentan derribar, con un balón de voleibol, la torre (un envase de plástico) colocada en el centro de cada círculo.

Los problemas a que se enfrentan son: defender su propia torre; no invadir su círculo-meta; analizar la situación defensiva-ofensiva, y las dificultades para lograr el cometido. Con todo ello, identificar lo que se puede mejorar y cómo hacer más fluido el juego.

2.4.4.3.- MOTRICIDAD

El término motricidad se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. Debe distinguirse de "motilidad", que hace referencia a los movimientos viscerales; como, por ejemplo, los movimientos peristálticos intestinales.

En su estudio surge un problema, pues al ser un acto consciente en principio parece que debiéramos encontrar el origen del movimiento en la voluntad humana, pero se demuestra que esto no es así. Muchos experimentos han demostrado que la consciencia del "acto consciente" surge unos milisegundos después de haberse originado en áreas corticales premotoras y de asociación.

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento.

Esta orden viaja a través de la vía piramidal o tracto cortico-espinal, cruzando en el bulbo raquídeo hacia el hemisferio contrario al que corresponde el área cortical de inicio.

La motricidad fina es relacionada con el sistema nervioso que provoca una contracción de los músculos y genera una coordinación en el desplazamiento de los movimientos ejecutados por el sujeto.

Etapa ganglionar y cerebral

La situación anatómica de esta etapa se encuentra entre la corteza y la médula espinal. Después de abandonar la corteza, la vía piramidal pasa junto a los ganglios basales, situados en la sustancia blanca cerebral.

Los ganglios basales se encargan de modificar, perfeccionar, aumentar la precisión y la finura de esta orden de movimiento. Posteriormente, de los ganglios, la orden pasa al cerebelo, el cuál regula el equilibrio y el movimiento tomando como referencia la distancia, fuerza, dirección, tiempo, etc. La Motricidad representa un fundamento y una condición importante, no sólo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo intelectual y socio afectivo.

Etapa espinal

Fundamentalmente se basa en la transmisión del impulso a través de la médula espinal, descendiendo hasta el segmento correspondiente del músculo o músculos a estimular, tomando la raíz nerviosa de dicho nivel como vía de continuación a la orden de movimiento previamente perfeccionada.

Etapa nerviosa

El impulso viaja desde la salida de la raíz nerviosa de la médula espinal hasta la

fibra o fibras musculares, terminando esta etapa en la unión nervio-músculo, es decir, en la placa motora.

Etapa muscular

Aquí se realiza el paso del impulso nervioso al músculo. Nos vamos a encontrar con que el impulso eléctrico se transforma en una señal química, la cual provoca la contracción muscular solicitada por el córtex cerebral, produciendo un movimiento que se vale de una palanca ósea.

Etapa articular

En esta etapa existe movimiento articular, siendo considerado por fin como el actor motor propiamente dicho. Es un conjunto de funciones nerviosas y musculares.

Clases de motricidad

Dinámica o anisométrica

Es aquella en la que la magnitud de la tensión del músculo no es igual a la longitud del mismo, variará según cuál sea la tensión generada. La cual al ser generada por la tensión de la longitud del músculo varía según indique cada ejercicio.

Gruesa

La motricidad gruesa tiende en si a realizar movimientos drásticos e inestructurales, es decir, que se realiza con movimientos mediocres en sentido más primitivo del neurodesarrollo se involucran grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, mayor velocidad y distancia de movimiento.

Media

Mover las extremidades sin desplazamiento.

Fina

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos (y que requieren una mayor coordinación.)

2.4.4.4.- LA MOTRICIDAD GRUESA

Concepto.-

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

La motricidad fina se **relaciona** con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va

adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Se consideraciones dentro de los parámetros naturales:

El control cefálico a los 2 meses.

Sedestación a los 6 meses.

Gateo a los 9 meses, aunque no siempre se gatea antes de andar.

Bipedestación a los 10 meses.

De ambulación a las 12 meses.

2.5. HIPÓTESIS

Hi: Los juegos lúdicos SI inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua

Ho: Los juegos lúdicos NO inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos Lúdicos

Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque.

Es la orientación que se aplicará en la ejecución de la investigación. Puede ser cualitativo o cuantitativo dependiendo del paradigma que se utilice.

La presente investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo, esto significa que mayormente se valorarán los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua.

Los valores numéricos serán únicamente un referente que oriente la interpretación de los fenómenos acontecidos en el estudio, es decir, la investigación es más hermenéutica que explicativa.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

3.2.1. De Campo:

Este trabajo se apoyará en un profundo estudio de campo, puesto que la toma de la información se realizará en el mismo espacio geográfico donde se desarrolla el hecho lúdico y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir en el colegio Guayaquil de la ciudad de Ambato.

3.2.2. Bibliográfica:

Este contacto directo permitirá obtener los datos desde las fuentes primarias en este caso, de los estudiantes de octavo año y los maestros que allí laboran.

Se fundamenta, además, en un profundo análisis de investigación bibliográfica, el mismo que ha permitido construir el marco teórico y la contextualización del presente trabajo.

La revisión sistemática de fuentes bibliográficas en libros, documentos, textos, videos, etc., son de mucha importancia puesto que acercan al investigador con el conocimiento científico la realidad estudiada en todas sus dimensiones.

3.3 Nivel o Tipo de Investigación

Por el diseño del trabajo y los objetivos planteados, la presente investigación es **exploratoria** porque nos ayuda al planteamiento del problema de investigación y a formular la hipótesis de trabajo

Esta constituye un estudio preliminar, una primera aproximación al problema ya que pone al investigador en contacto con la realidad que se va a estudiar además de proporcionarnos información inicial acerca de los juegos lúdicos que inciden en la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato

Es Descriptiva porque detalla las características más importantes del problema de estudio en lo que respecta a su origen y desarrollo.

Su objetivo es describir un problema de la incidencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato.

Es Correlacional porque mide el grado de relación que existe entre la variable independiente los juegos lúdicos y la variable dependiente la motricidad gruesa dentro del colegio Guayaquil; es decir este tipo de investigación examina la incidencia directa existente entre una variable y otra porque su propósito es verificar la relación entre variables.

3.4 Población y Muestra

La población o universo es la totalidad de elementos a investigar respecto a ciertas características comunes, en un tiempo y espacio determinado en los que se desea estudiar un hecho o fenómeno, siendo un total de 42 estudiantes encuestados de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil

La población o universo de la presente investigación está conformada de la siguiente forma:

POBLACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Docente	3	7%
Primero de bachillerato	42	93%
Total	45	100%

Cuadro N° 1 Población

Elaborado por: Estefanía Chugcho

Muestra

Debido a que la población no sobrepasa las 100 personas, se procederá a trabajar con todo universo.

Al respecto **Díaz Fausto** (2010) señala que la muestra es parte o subconjunto representativo de la población.

3.5.- Operacionalización de Variable

3.5.1. Operacionalización de Variable Independiente: Juegos Lúdicos

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Los juegos lúdicos es el conjunto de actividades recreativas voluntarias destinadas al uso del tiempo como un medio terapéutico del cuerpo y de la mente con la participación activa y armónica del ser estudiante.	Actividades voluntarias Cuerpo y mente	Caminata Camping Capacidad Habilidades Destrezas	¿Sabe que son las actividades lúdicas? ¿Práctica en su tiempo libre actividades recreativas o lúdicas? ¿Conoce que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos? ¿Conoce que, al realizar actividades lúdicas mejora sus habilidades y destrezas? ¿Con la práctica de juegos lúdicos fortalece su cuerpo y mente?	T:Encuesta I: Cuestionario

Cuadro N° 2: Variable Independiente: Juegos Lúdicos
Elaborado por: Estefanía Chugcho

3.6. Técnicas e Instrumentos

Las técnicas de investigación son el conjunto de procedimientos coherentes con el problema, objeto de estudio y con los recursos disponibles conducentes a generar información pertinente para la investigación. La técnica a utilizarse será la encuesta mediante la utilización de un cuestionario debidamente aplicado pruebas de validez y confiabilidad.

Una vez seleccionado las técnicas de investigación, es necesario diseñar los instrumentos para recolectar la información.

Estos instrumentos y de acuerdo a la técnica seleccionada son los cuestionarios, que serán aplicados a los estudiantes del instituto Guayaquil

3.7 Plan de Recolección de la Información

En el proceso de investigación es necesario desarrollar un intenso trabajo bibliográfico de búsqueda, recolección y procesamiento de información que permita interpretar, comprender y explicar con profundidad el problema en estudio para finalmente proponer la mejor alternativa de solución.

La recolección de la información será mediante la utilización de la técnica de la encuesta con la aplicación de un cuestionario estandarizado para todos los estudiantes, aunque hay diferencias de edad cronológica y psicológica, la información será homogénea y de fácil comprensión.

Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	De los estudiantes del colegio Guayaquil
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad gruesa
4. ¿Quién o Quiénes?	Investigador: Estefanía Chugcho
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2014 - 2015
6. ¿Dónde?	Colegio Guayaquil
7. ¿Cuántas veces?	Una sola vez
8. ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Observación directa
9. ¿Con qué?	Cuestionario

Cuadro N° 4 Plan de recolección de la información

Fuente: Investigación

3.8 Plan de Procesamiento de la Información

Los datos recogidos se transformarán siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: Contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables, etc.

- Manejo de la información (reajuste de cuadros con casilla vacías o con datos tan reducidos cualitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para representación de resultados.

Presentación de Datos

La información recogida se presenta utilizando cuatro procedimientos distintos:

- Representación crítica
- Representación semitabular
- Representación tabular
- Representación gráfica.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente a la información, para el análisis de la misma de forma ordenada, mediante la tabulación de encuestas aplicadas a los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil, estableciendo porcentajes estadísticos, los cuáles ayuden a apreciar de una mejor manera los resultados obtenidos, los mismos que indicarán la realidad y desconocimiento de las actividades lúdicas como instrumento que ayudará a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa y permitirán tomar decisiones para mejorar la situación actual de los estudiantes de esta institución educativa.

Cabe mencionar, que las encuestas fue aplicada directamente a los estudiantes del primero de bachillerato, con la finalidad de obtener la información necesaria sobre la inadecuada aplicación de actividades lúdicas en cuanto a los beneficios que se pueden tener con su práctica, dicha información no ayudará a continuar con la investigación, para posteriormente proponer una solución.

1.- ¿Sabe que son actividades lúdicas?

CUADRO N° 5

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	71 %
NO	12	29 %
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 5

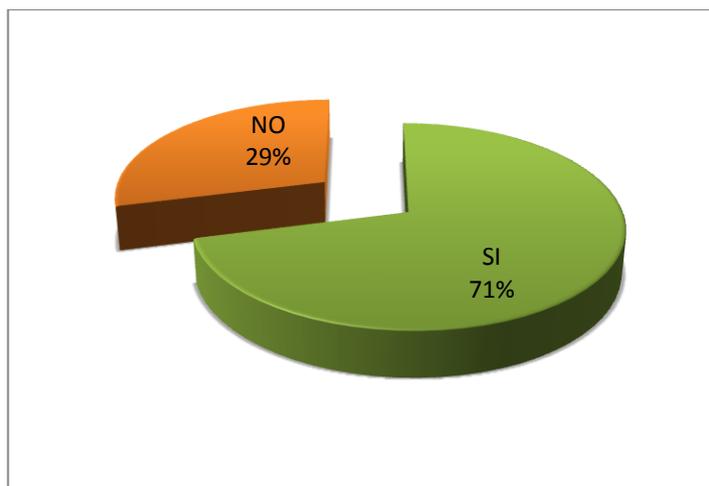


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 79% expresan conocer que son las actividades lúdicas y el 29% expresan no conocer que son las actividades lúdicas.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Verificamos que la mayoría de estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil conocen que son las actividades lúdicas, por consiguiente pueden practicarlos en sus tiempos libres

2.- ¿Práctica en su tiempo libre actividades recreativas o lúdicas?

CUADRO N° 6

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	83 %
NO	7	17 %
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 6

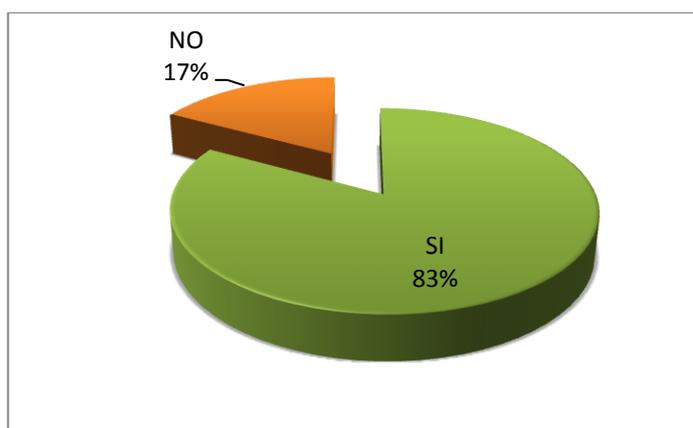


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 83% expresan que en su tiempo libre si practican actividades recreativas o lúdicas y el 17% expresan que en su tiempo libre no practican actividades recreativas o lúdicas

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De esta manera se determina que hay un alto porcentaje de estudiantes que en su tiempo libre practican actividades recreativas o lúdicas, pero al no existir motivación para seguir con los mismos los dejan de practicar.

3.- ¿Conoce, que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos?

CUADRO N° 7

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	67%
NO	14	33%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 7

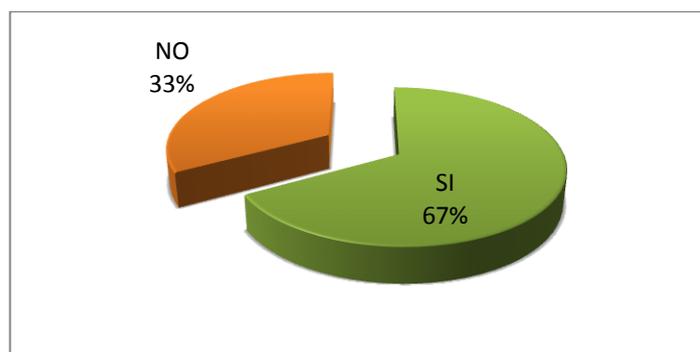


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 67% expresan que los juegos lúdicos se pueden utilizar como un medio terapéuticos y el 33% expresan que los juegos lúdicos no se puede utilizar como un medio terapéuticos.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Se demuestra de esta manera que los estudiantes en su mayoría están conscientes que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos, pero al no existir programas o guías para su práctica n o lo realizan de forma cotidiana.

4.- ¿Conoce que, al realizar actividades lúdicas mejora sus habilidades y destrezas?

CUADRO N° 8

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	79 %
NO	9	21 %
TOTAL	42	100 %

Cuatro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 8

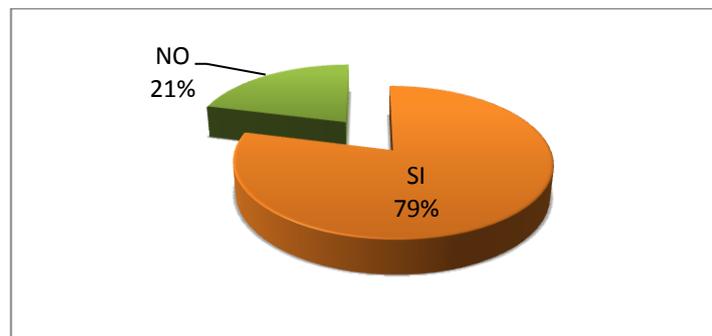


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 79% expresan conocer que, al realizar actividades lúdicas se mejora sus habilidades y destrezas y el 21% expresan que, al realizar actividades lúdicas no mejorara sus habilidades y destrezas.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De esta manera se infiere que los estudiantes en su mayoría conocen que al realizar las diferentes actividades lúdicas mejora sus habilidades y destrezas, pero al no conocer qué tipo de actividades lúdicas realizar no las practican

5.- ¿Con la práctica de juegos lúdicos fortalece su cuerpo y mente?

CUADRO N° 9

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	37	88 %
NO	5	12 %
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 9

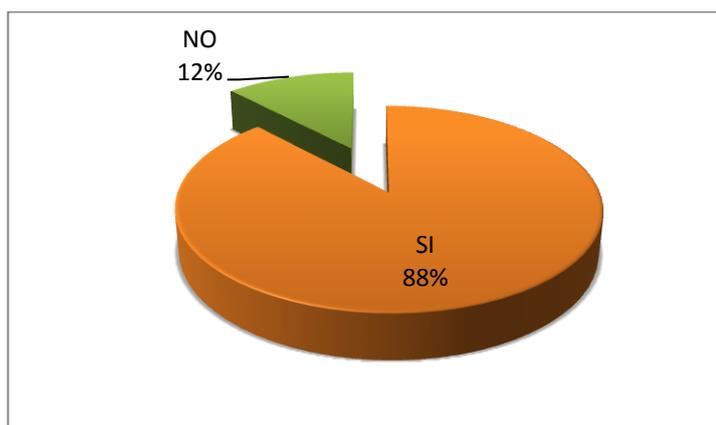


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 88% dicen que con la práctica de juegos lúdicos fortalecen su cuerpo y mente y el 12% dicen que con la práctica de juegos lúdicos no fortalecen su cuerpo y mente

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

De esta manera se determina que los estudiantes expresan en su mayoría que con la práctica de los juegos lúdicos si fortalecen su cuerpo y mente, pero no existe una guía que les permita las facilidades para su práctica

6.- ¿Conoce su capacidad motriz para realizar movimientos?

CUADRO N° 10

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	52%
NO	20	48%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 10

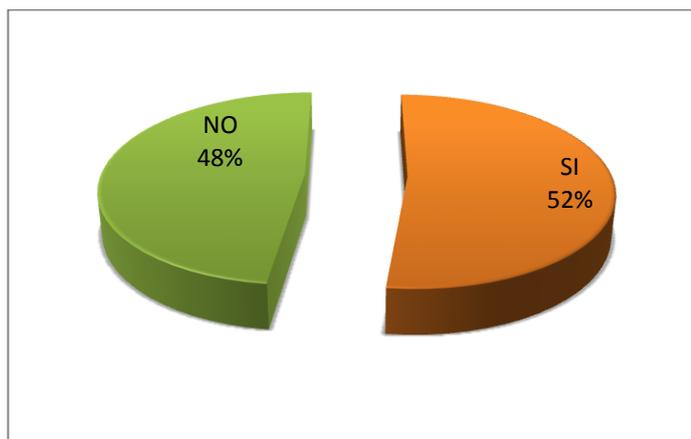


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 52% expresan si conocer su capacidad motriz para realizar movimientos y el 48% expresan no conocer su capacidad motriz para realizar movimientos

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Verificamos de esta manera que la mayoría de estudiantes pero que no es significativa conocen su capacidad motriz para realizar movimientos.

7.- ¿Con del desarrollo de la motricidad se mejora la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal?

CUADRO N° 11

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	36%
NO	27	64%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 11

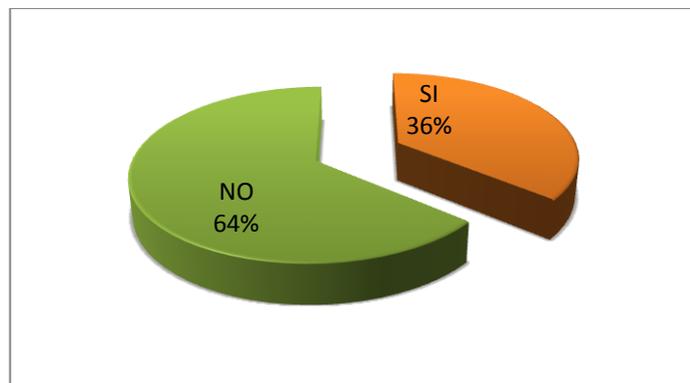


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 36% expresan que, con el desarrollo de la motricidad se mejorara la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal y el 64% expresan que, con del desarrollo de la motricidad no se mejorara la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De esta manera se determina que la mayoría de estudiantes no conocen que con el desarrollo de la motricidad se mejorará la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal, surgiendo la necesidad de capacitar al estudiante sobre esta temática.

8.- ¿El aprendizaje de actividades lúdicas le ayuda a mejorar la motricidad gruesa?

CUADRO N° 12

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	95%
NO	2	5%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 12

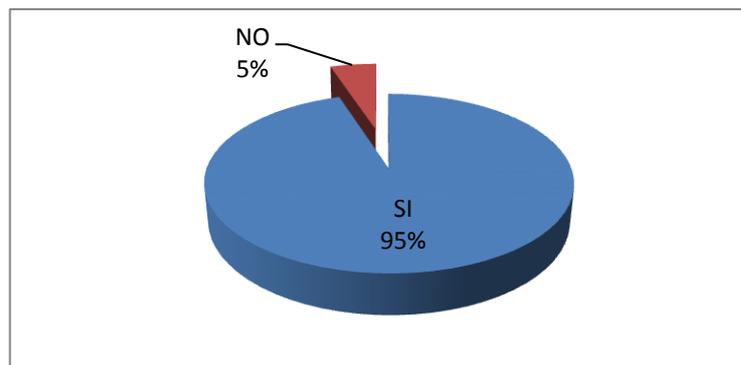


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 95% dicen que el aprendizaje de actividades lúdicas les ayuda a mejorar la motricidad gruesa y el 5% dicen que el aprendizaje de actividades lúdicas no les ayuda a mejorar la motricidad gruesa

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Se determina de esta manera que el mayor porcentaje de estudiantes están conscientes que el aprendizaje de actividades lúdicas les ayudará a mejorar la motricidad gruesa, para lograr un desarrollo óptimo dentro de un deporte

9.- ¿Su profesor le orienta para mejorar su desarrollo motriz?

CUADRO N° 13

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	90%
NO	5	10%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 13

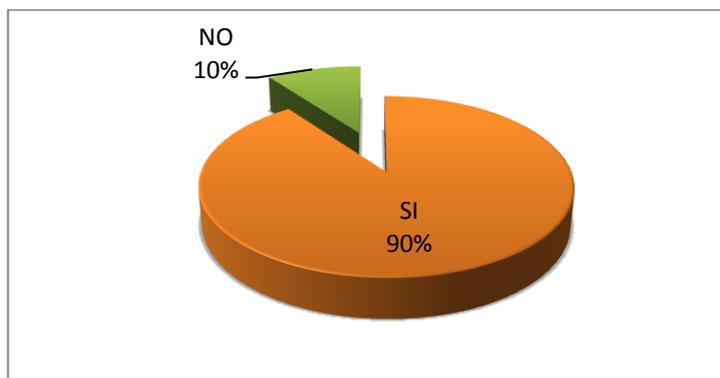


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil que representa 100%, el 90% dicen que su profesor les orienta para mejorar su desarrollo motriz y el 10% dicen que su profesor no les orienta para mejorar su desarrollo motriz

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se determina que la mayoría de estudiantes están de acuerdo que su profesor si les orienta para mejorar su desarrollo motriz, pero lo realiza de forma empírica y sin planificación que permita su mejor aplicación.

10.- ¿Sabe que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante?

CUADRO N° 14

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	74%
NO	11	26%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

GRAFICO N° 14

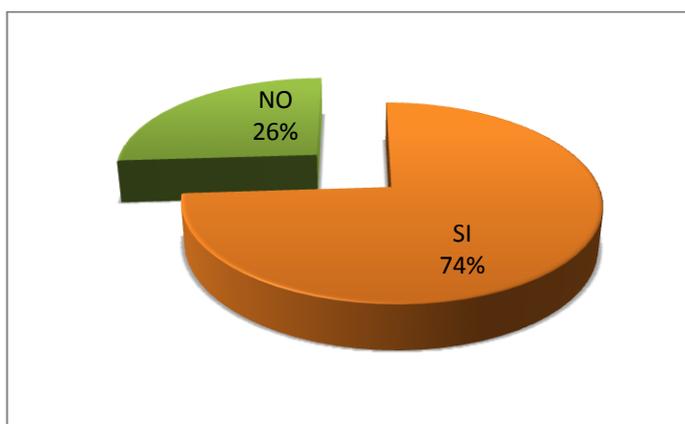


Gráfico: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De los 42 estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, que representa 100%, el 74% expresan saber que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante y el 26% expresan no saber que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De esta manera se verifica que los estudiantes en su mayoría saben que a través de los juegos se puede orientar su aprendizaje, pero al no existir una guía no lo realizan dentro de su institución o fuera de ella.

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para verificar la hipótesis se utiliza la prueba estadística del chi-cuadrado que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras. Es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

Combinación de frecuencias

Para establecer la correspondencia de las variables se eligieron cuatro preguntas representativas a través del formulario de encuestas de cada una de las variables.

3.- ¿Conoce, que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos?

CUADRO N° 7

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	67%
NO	14	33%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

6.- ¿Conoce su capacidad motriz para realizar movimientos?

CUADRO N° 10

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	52%
NO	20	48%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

7.- ¿Con del desarrollo de la motricidad se mejora la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal?

CUADRO N° 11

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	36%
NO	27	64%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

10.- ¿Sabe que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante?

CUADRO N° 14

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	74%
NO	11	26%
TOTAL	42	100 %

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Estefanía Chugcho

Frecuencias Observadas

CUADRO 15. Frecuencias Observadas.

ALTERNATIVA	SI	NO	SUBTOTAL
¿Conoce, que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos?	28	14	42
¿Conoce su capacidad motriz para realizar movimientos?	22	20	42
¿Con del desarrollo de la motricidad se mejora la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal?	15	27	42
¿Sabe que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante?	31	11	42
SUBTOTAL	96	72	168

**Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho**

Frecuencias Esperadas

CUADRO 16. Frecuencias Esperadas.

ALTERNATIVA	SI	NO	SUBTOTAL
¿Conoce, que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos?	24	18	42
¿Conoce su capacidad motriz para realizar movimientos?	24	18	42
¿Con del desarrollo de la motricidad se mejora la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal?	24	18	42
¿Sabe que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante?	24	18	42
SUBTOTAL	96	72	168

**Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho**

Modelo Lógico

H1: Los juegos lúdicos SI inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua

Ho: Los juegos lúdicos NO inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua.

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5%.

$$\chi_c^2 = \sum \left[\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \right]$$

En donde:

χ_c^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada o teórica

Grado de Libertad

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula:

$$GL = (\text{filas}-1) (\text{columnas}-1)$$

$$GL = (4-1) (2-1)$$

$$GL = 3*1$$

$$GL = 3$$

Grado de significación

$$\alpha = 0.05$$

Valor crítico (X^2 tabla)= 3,84

Probabilidad de un valor superior - Alfa (α)				
Grados libertad	0,1	0,05	0,025	0,01
1	2,71	3,84	5,02	6,63
2	4,61	5,99	7,38	9,21
3	6,25	7,81	9,35	11,34
4	7,78	9,49	11,14	13,28
5	9,24	11,07	12,83	15,09
6	10,64	12,59	14,45	16,81
7	12,02	14,07	16,01	18,48
8	13,36	15,51	17,53	20,09
9	14,68	16,92	19,02	21,67
10	15,99	18,31	20,48	23,21
11	17,28	19,68	21,92	24,73
12	18,55	21,03	23,34	26,22
13	19,81	22,36	24,74	27,69
14	21,06	23,68	26,12	29,14
15	22,31	25,00	27,49	30,58
16	23,54	26,30	28,85	32,00
17	24,77	27,59	30,19	33,41
18	25,99	28,87	31,53	34,81
19	27,20	30,14	32,85	36,19
20	28,41	31,41	34,17	37,57

Cuadro 17. Verificación de Chi Cuadrado.

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

CUADRO 18.
Cálculo del Chi Cuadrado.

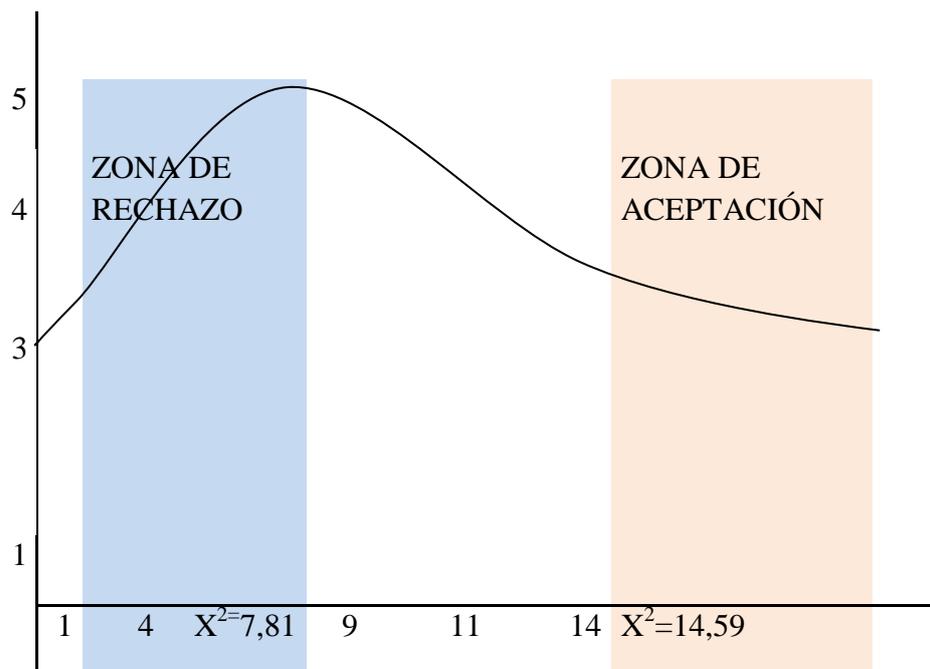
O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
28	24	4.00	16.00	0.6667
14	18	-4.00	16.00	0.8889
22	24	-2.00	4.00	0.1667
20	18	2.00	4.00	0.2222
15	24	-9.00	81.00	3.3750
27	18	9.00	81.00	4.5000
31	24	7.00	49.00	2.0467
11	18	-7.00	49.00	2.7222
TOTAL				14.5884

Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

Decisión: Con 3 GL con un nivel de 0,05 $X^2_t = 7.81$

Gráfico de Verificación

GRAFICO 15.
Gráfico de la campana de Gauss



Cuadro: Fuente encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Estefanía Chugcho

Conclusión

El valor de $X^2_t = 7.81 < X^2_c = 14.59$ se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

H1: Los juegos lúdicos SI inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

Con la presente investigación realizada a los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, se analizó e interpretó por lo que me permite dar las siguientes conclusiones

- Los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico no realizan actividades lúdicas de forma planificada de acorde a su nivel académico y fisiológico.
- Los juegos lúdicos dentro de las clases de educación física no están siendo aplicados de forma cotidiana y programada por parte de los docentes de Educación Física desestimando su fortalecimiento y desarrollo integral en sus estudiantes.
- En la institución no se cuenta con programas, proyectos o manuales que ayude al docente de Educación Física a desarrollar y aplicar actividades lúdicas encaminadas al mejoramiento de la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico.
- De acuerdo con los resultados establecido, tabulados y puestos a su verificación se determina que los juegos lúdicos SI inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato de esta institución educativa.

RECOMENDACIONES

Luego de haber analizado la situación actual de los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil y para mejorar su desarrollo motriz se recomienda.

- Planificar actividades lúdicas con los estudiantes para mejorar su nivel académico y fisiológico.
- Aplicar los juegos lúdicos por parte de los docentes de Educación Física de forma cotidiana y programada para el fortalecimiento y desarrollo integral en sus estudiantes.
- Elaborar programas, proyectos o manuales que ayude al docente de Educación Física a desarrollar y aplicar actividades lúdicas encaminadas a mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico.
- Mediante los resultados obtenidos y verificados se recomienda aplicar los juegos lúdicos como parte fundamental del mejoramiento de la motricidad gruesa ya que estos inciden positivamente en su desarrollo en los estudiantes de primero de bachillerato de esta institución educativa.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Tema:

Elaborar un manual de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil

6.2 DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución: Colegio Guayaquil

Beneficiarios: Estudiantes de Primero de bachillerato

Ubicación: Parroquia Pishilata

Tiempo para la ejecución

Inicio: Marzo 2015

Finalización: Agosto 2015

Responsable: Estefanía Chugcho

6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La aplicación de juegos recreativos o lúdicas es un medio ideal para desarrollar los diferentes aspectos fisiológicos de la motricidad gruesa, en la mayoría de casos se puede realizar a partir de simples ejercicios, movimientos o actividades encaminadas a este propósito.

Al realizar juegos recreativos mejora la motricidad del cuerpo del estudiante, tomando en cuenta esta perspectiva se resalta la importante de realizar juegos recreativos en sus tiempos libres por lo menos durante un mínimo de 30 minutos diarios si es posible, fortaleciendo de esta manera su desarrollo motriz, la parte física y motivación para incrementar hábitos de higiene dentro de los parámetros óptimos.

De esta manera para que la realización de cualquier juego recreativo sea manejada de forma científica, planificada y controlada, el docente debe siempre capacitarse y actualizar sus conocimientos para asegurar que dichas actividades sean guiadas de forma científica y profesional para su mejor desarrollo.

De esta manera por lo planteado se afirma que los juegos recreativos resultan muy divertidos si se practica dentro de las clases de Educación Física o en los tiempos libres con familiares, amigos o de forma individual, habiendo muchas formas diferentes de hacerlo.

6.4 JUSTIFICACIÓN

La diversidad de juegos recreativos, justifican la **importancia** al realizar esta propuesta dentro del ámbito educativo y en forma específica aplicado en las clases de Educación Física con los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil.

Los juegos recreativos forman parte importante en la Educación Corporal motriz y son de gran **interés** ya que contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa de los estudiantes e indirectamente fortalece sus capacidades físicas, afectivas, psíquicas y culturales, disminuyendo su grasa corporal, bajando el índice de obesidad y promoviendo hábitos físicos y deportivos, valorando de esta manera los diferentes medios individuales y grupales para la práctica de los diferentes tipos de juegos recreativos.

Los **beneficiarios** directos son los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil, puesto que se va a orientar planificada y técnicamente al estudiante, para la obtención de información valiosa y necesaria para la correcta aplicación, realización y desenvolvimiento de cada una de las estrategias de enseñanza de juegos recreativos produciendo un aprendizaje significativo en los estudiantes.

La aplicación de la presente propuesta es **factible** de realizarla ya que se cuenta con toda la apertura de las autoridades, docentes, y estudiantes de la institución educativa, y como entes anexos a estas los señores padres de familia.

El factor económico, logístico y su presupuesto requerido es mínimo por lo que será posible llegar a cumplir con el objetivo, y de esta manera promover la aplicación del manual de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes, con la principal intención de lograr cambios cuantitativos y cualitativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje del área de Educación Física.

6.5 OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar de forma técnica y planificada el presente manual de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato mediante la aplicación de juegos recreativos.

Objetivos Específicos

- Enseñar la forma adecuada de aplicar juegos recreativos
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el desarrollo del manual

- Evaluar los beneficios del mejoramiento de la motricidad gruesa con los estudiantes

6.6 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta se consideró factible de realizarla y aplicarla por la predisposición que existe de todos los involucrados en la misma, el presupuesto económico a solventar por parte de investigado, la gran expectativa y motivación de los estudiantes de octavo año de la institución para realizar juegos recreativos.

De esta manera se convertirá en un trabajo de vinculación social ya que se puede aplicar a la comunidad educativa en general, imprimiendo en primera instancia 20 ejemplares que ayude a socializar su aplicación de una manera clara y precisa para su desarrollo.

6.7 FUNDAMENTACIÓN

Un manual de juegos recreativos es un documento pedagógico en el que se recogen principios, técnicas y normas que el docente puede aplicar en su clase, estas técnicas ayudan al maestro a planificar y mejorar su trabajo proporcionando actividades metodológicas idóneas para obtener una mejor aplicación de la recreación dentro del proceso de desarrollo de la motricidad gruesa.

Los juegos recreativos que se ejecutan en un período determinado y a una intensidad dada por el estado físico del estudiante tienen casi similitud con los conceptos de actividad y preparación física.

Es así que se centra la idea de la particularidad que tienen los juegos recreativos en los estudiantes para mejorar su nivel motriz.

(Diccionario Enciclopédico de Educación (2003))

**MANUAL DE JUEGOS RECREATIVOS PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO
DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL**



AUTORA: ESTEFANÍA CHUGCHO

AMBATO - ECUADOR

2015

INTRODUCCIÓN

La práctica de juegos recreativos de manera regular conserva el cuerpo saludable y ayuda a mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Es importante realizar juegos recreativos durante periodos diarios o semanales para obtener los beneficios que estos proporcionan al cuerpo y a la mente de tal manera que resulte divertido practicarlos incluso en sus tiempos libres con familiares y amigos.

OBJETIVOS:

General

Aplicar el Manual de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil

Específicos

Emplear los conocimientos adquiridos sobre la planificación y elaboración de juegos recreativos para el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil

Ampliar el fortalecimiento de la motricidad mediante el manual de juegos recreativos en los estudiantes de primero de bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil

JUEGO RECREATIVO

N° 1

Nombre de la actividad: Buscando al capitán
Objetivo: Desarrollar la agilidad
Material: Espacio libre
Tiempo: 8 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Miembros inferiores y superiores
Planificación de la Actividad: <p>Formando un círculo se encuentran los estudiantes, previamente el coordinador escogerá a uno de ellos que será el que adivine, y le pedirá que se aleje un poco.</p> <p>El coordinador le indicará a otro estudiante que realice una serie de movimientos y el resto del grupo lo imitará pero observándolo de manera discreta.</p> <p>Al estudiante que se retiró se le pedirá que regrese mientras el grupo se encuentra haciendo movimientos de manera uniforme con los miembros superiores e inferiores, como este estudiante no sabe quién es el que está ordenando los movimientos.</p> <p>Variante:</p> <p>Se alternará los intentos u oportunidades para adivinar quién es el capitán del grupo.</p>
Imagen:  A photograph showing a group of students in a gymnasium. They are wearing light blue shirts and pants. Some are standing in a circle, while others are moving. The gymnasium has blue bleachers in the background and a wooden floor with yellow and blue markings.
Valor a Desarrollar: Cooperación y compañerismo.
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 2

Nombre de la actividad: Pato, pato, oca
Objetivo: Incrementar la reacción y la velocidad
Desarrollo Motriz: Motricidad de las partes inferiores
Material: Ninguno
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Planificación de la Actividad: <p>Esta actividad se realizará formando un círculo en el patio, pero en posición de pie, en el exterior del círculo, se encontrará un estudiante caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, OCA, éste saldrá corriendo en un sentido y el estudiante tocado en la cabeza, en el sentido contrario, ganará quien llegue primero al lugar desocupado.</p> <p>Variante:</p> <p>Se alternara el sentido de la carrera que puede ser por el mismo sentido de los dos participantes, también la forma de llegar el sitio dejado el cual será de pie, sentado, de rodillas etc.</p>
 A photograph showing a group of students in a gymnasium. They are arranged in a circle on the floor, and one student is standing outside the circle, touching the heads of the others. The students are wearing light blue shirts and dark pants. The gymnasium has a wooden floor and blue bleachers in the background.
Imagen:
Valor a desarrollar: Compañerismo, solidaridad.
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 3

Nombre de la actividad: Los escultores
Objetivo: Mejorar el equilibrio y la postura corporal
Desarrollo motriz: Zona lumbar y brazos
Material: Ninguno
Tiempo: 10 minutos aproximadamente
Planificación de la Actividad: Esta actividad se realizará por parejas, uno de ellos será el escultor y el otro será un pedazo de cualquier material, como mármol, piedra o madera, el escultor le manipulará las distintas partes del cuerpo a su compañero para formar una escultura inmóvil, a una indicación del coordinador Variante: El número de estudiantes a esculpir puede variar de tres, cuatro o cinco, de la misma forma se sugiere el incremento de determinado tiempo para realizar la escultura la misma que puede ir de 5 a 10 minutos
Imagen: 
Valor a desarrollar: Respeto y compañerismo
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 4

Nombre de la actividad: Cambiarse de casa
Objetivo: Mejorar la concentración y reacción dentro de un espacio
Desarrollo motriz: Piernas y cintura
Material: Aros o balones
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Planificación de la Actividad: <p>Los estudiantes se encontrarán dispersos por el campo de juego, cada uno dentro de un aro o aládo de un balón, con excepción de uno de ellos.</p> <p>Cuando el coordinador grite, A CAMBIARSE DE CASA, todos los estudiantes dejarán su lugar para correr otro.</p> <p>Variante:</p> <p>Como alternativa se puede incrementar el número de estudiantes dentro del aro 2, 3 y la forma de caer dentro sentado, acostado, de pies o de rodillas</p>
Imagen:  A photograph showing a group of students in a gymnasium. They are wearing white shirts and blue pants. They are scattered across the wooden floor, some standing and some sitting on the floor. The gymnasium has blue and white walls and a large blue circular logo on the wall. The students appear to be engaged in a game or activity.
Valor a desarrollar: Respeto, honestidad
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 5

Nombre de la actividad: Recolectar balones
Objetivo: Mejorar la resistencia a la velocidad
Desarrollo motriz: Brazos, cintura
Material: Balones, otro material
Tiempo: 10 minutos aproximadamente
Planificación de la Actividad: Se dispersan X cantidad de balones por todo el patio. Se colocan en un lugar estratégico el número de estudiantes a competir. A una señal del coordinador, correrán a recolectar balones hasta que no quede uno solo. Al final de esta parte se cuentan cuantos balones recolectó cada uno de ellos y el que tenga más será el ganador. Variante: Como alternativa a este juego se puede dar que lo traigan rodando, boteando, dominando con el pie, también se puede variar que lo recojan en dúos, tríos o cuartetos, de la misma forma se puede cambiar de material, aros, zapatos, chompas etc.
Imagen: 
Valor a desarrollar: Confianza, compañerismo, honestidad.
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 6

Nombre de la actividad: Perros y venados
Objetivo: Desarrollar la agilidad, reacción y el liderazgo
Material: Espacio libre
Tiempo: 15 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Planos musculares y articulares de todo el cuerpo
Planificación de la Actividad: <p>Se forman dos equipos con el mismo número de integrantes, luego se sortea quienes van a ser perros y quienes venados, se acuerda donde será la base de los perros y la de los venados.</p> <p>Y a la señal del coordinador se inicia cogiendo a los venados, una vez que todos los venados lleguen a ser cogidos, estos pasan a ser perros e inicia el juego.</p> <p>Variante:</p> <p>De esta manera se acuerda con los capitanes cuantas veces se puede rotar los roles, de la misma forma se puede incluir cada rol por un tiempo determinado añadiendo una penitencia al equipo que atrape en mayor tiempo</p>
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Cooperación y compañerismo.
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

Nº 7

Nombre de la actividad: Los atracones
Objetivo: Desarrollar la agilidad y la resistencia
Material: Espacio libre, mesas y comida
Tiempo: 8 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Rasgos faciales, brazos y muñecas
Planificación de la Actividad: <p>Se forman dos equipos de igual número de estudiantes de cada equipo debe salir un integrante que vaya a participar con su respectivo asistente, en la mesa se expone los alimentos que se van a servir en el menor tiempo posible y en su totalidad, el orden de la ingesta es libre:</p> <p>Alimentos: Guineo, machica, galletas, agua, manzana tostado y yogurt</p>
Variante: <p>Como alternativa se implementa otros alimento, los competidores deben servirse los alimentos sin el apoyo de las manos en los mismos, en parejas</p>
Imagen: 
<ul style="list-style-type: none">• www.definicionabc.com/deportivos
Valor a Desarrollar: Respeto.
Evaluación: Coevaluación y autoevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 8

Nombre de la actividad: Ciclo paseo familiar

Objetivo: Integrar a los estudiantes y fortalecer su motricidad gruesa

Material: Bicicleta, hoja de ruta

Tiempo: 60 minutos aproximadamente

Desarrollo motriz: Todos los planos articulares y musculares

Planificación de la Actividad:

Se reúne al grupo, a continuación el coordinador de la actividad da a conocer la ruta que se va a cubrir en compañía de sus familiares, en este caso se trazó la ruta aledaña a la institución y al espacio verde del parque central donde está la señalética respectiva

Variante:

Se varia el lugar para el ciclo paseo, se lo puede desarrollar en equipos

Imagen:



- www.definicionabc.com/deportivos

Valor a Desarrollar: Respeto, compañerismo y la solidaridad

Evaluación: Coevaluación y autoevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 9

Nombre de la actividad: Caminata Ecológica

Objetivo: Integrar a estudiantes directivos y sus familiares

Material: Ropa deportiva adecuada

Tiempo: 50 minutos aproximadamente

Desarrollo motriz: Todos los planos musculares y articulares

Planificación de la Actividad:

Se integra al grupo en la entrada del parque de la familia, y se les da a conocer la ruta que se va a cumplir dentro del parque recalcando las normas de seguridad.

Variante:

Se varía el lugar a desarrollar la caminata, o la ruta, en equipos, cubriendo penitencias en puntos estratégicos.

Imagen:



Valor a Desarrollar: Respeto, compañerismo y responsabilidad

Evaluación: Coevaluación y autoevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 10

Nombre de la actividad: El cieguito
Objetivo: Fortalecer las sensaciones senso perceptuales en relación al movimiento motriz
Material: Barita
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Planos motrices grandes, sentidos
Planificación de la Actividad: <p>En círculo sencillo, un estudiante en el centro "el cieguito" con los ojos vendados y con una varita en la mano, los jugadores del círculo giran cantando: "El cieguito solo cantando va, y con su bastón tres golpes dará" El "cieguito" da tres golpes en el suelo con su varita, luego continua caminando mientras todos cantan "a uno de nosotros, luego tocará y después el nombre adivinará". Se detiene el círculo esperando a que el "cieguito" toque a alguno de ellos con el bastón, el niño que sea tocado se lleva al centro sin hablarle donde el cieguito tratará de adivinar que compañero se trata.</p> <p>Variante:</p> <p>Primero lo hará con el tacto y luego trata de reconocerlo por la voz. Al adivinar se intercambiaran los papeles</p>
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto y compañerismo
Evaluación: Autoevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 11

Nombre de la actividad: Corre la moneda

Objetivo: Integrar a estudiantes

Material: Moneda, balón

Tiempo: 10 minutos aproximadamente

Desarrollo motriz: Motricidad de los miembros superiores

Planificación de la Actividad:

Los participantes se sientan formando un círculo, con las palmas de la manos hacia arriba de tal manera que cada jugador coloque su palma derecha sobre la palma izquierda de su compañero de la derecha.

Se pasa una moneda al compañero de la izquierda rápidamente sin cogerla. A medida que el juego progresa se podrán introducir más monedas.

Variante:

Se varía la posición del círculo, puede ser sentado, de pie rodillas, y el objeto pelotas, balones, etc

Imagen:



Valor a Desarrollar: Respeto, compañerismo y responsabilidad

Evaluación: Coevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO N° 12

Nombre de la actividad: Las estatuas
Objetivo: Integrar a estudiantes y fortalecer las voces de mando
Material: Espacio adecuado, música
Tiempo: 10 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: <p>Comienza a sonar la música y bailamos. Al dejar de sonar ésta nos convertimos en estatuas y permanecemos inmóviles hasta que vuelva a tocar la música. Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos por ejemplo, dentro de un aro, encima de una silla.</p> <p>Variante:</p> <p>Si la consigna u orden es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del cuerpo</p>
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, compañerismo
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO N° 13

Nombre de la actividad: Los Vagones
Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción y movimientos rápidos
Material: Espacio adecuado
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: Se divide a los estudiantes en cinco grupos. Cada grupo será un tren y cada estudiante un vagón. Cada vagón ha de conocer su posición en el tren. Por último cada tren tiene un lugar asignado para estacionarse. Cuando se da la señal convenida, los trenes saldrán de su estación y se desplazarán libremente por el espacio. Cuando se oiga una nueva señal, todos los vagones correrán para llegar a su estación y allí se colocarán en la posición correspondiente para poder salir de nuevo de allí cuando el maestro lo indique Variante: Cambiar la posición de llegada, y la distancia
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, colaboración
Evaluación: Coevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 14

Nombre de la actividad: Ángeles y diablos
Objetivo: Mejorar la atención y rapidez de movimientos
Material: Espacio adecuado
Tiempo: 08 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: Hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante los estudiantes se forman en dos grupos y se colocan de espaldas, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia Variante: Variar la posición de reacción y distancia a llegar
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, colaboración
Evaluación: Coevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO N° 15

Nombre de la actividad: El reto
Objetivo: Mejorar la coordinación y agilidad
Material: Espacio libre, pañuelos
Tiempo: 14 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: <p>Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado.</p> <p>Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto</p> <p>Variante:</p> <p>Variar el número de participantes, el implemento, el tiempo de duración</p>
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, colaboración
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO N° 16

Nombre de la actividad: Reloj, reloj a la una y a las dos
Objetivo: Mejorar la coordinación de los movimientos
Material: Espacio amplio
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de planos inferiores
Planificación de la Actividad: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la cancha. El primero de la fila preguntara “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de....(hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita Variante: Ampliar los pasos y la distancia
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO N° 17

Nombre de la actividad: Love
Objetivo: Mejorar el equilibrio y la velocidad
Material: Espacio libre
Tiempo: 10 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: Es un juego igual que el Stop, pero se dice Love en vez de Stop. Se la liga uno, que tiene que intentar coger a otra persona para que la ligue. Aquel que vayan a coger puede pararse y decir love, quedándose quieto. Tendrá que poner los brazos formando un círculo. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo darle un beso en la mejilla Variante: Cambiar la posición de la salvada y el lugar del beso
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 18

Nombre de la actividad: No me muevo
Objetivo: Mejorar la coordinación y agilidad
Material: Espacio adecuado, música
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: Se pone una música y el maestro ira diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el maestro se podrá ir moviendo. Si alguien se equivoca, se elimina. Variante: Cambiar la movilidad corporal y cambiar de música
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Colaboración
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

Nº 19

Nombre de la actividad: Pirata y ladrón
Objetivo: Mejorar la coordinación y agilidad
Material: Espacio libre
Tiempo: 12 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: <p>Un jugador se ofrece voluntario para ser el "pirata". Los demás miembros del juego se dividen en dos grupos con el mismo número de participantes en cada uno, y se disponen en dos filas paralelas la una de la otra. En frente de ambas filas se sentará el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves. Los primeros de cada fila, es decir, los ladrones deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga. Cuando oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila dando la oportunidad al siguiente ladrón.</p> <p>Variante:</p> <p>Cuando se realiza el cambio de jugadores, el juego se parará un instante para no confundir al pirata. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro</p>
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, colaboración
Evaluación: Coevaluación

Elaborado por: Estefanía Chugcho

JUEGO RECREATIVO

N° 20

Nombre de la actividad: La serpiente
Objetivo: Mejorar la coordinación y agilidad
Material: Espacio libre
Tiempo: 10 minutos aproximadamente
Desarrollo motriz: Motricidad de todos los planos corporales
Planificación de la Actividad: Nos colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores e intentaremos alcanzar la cola del equipo contrario frustrando mediante cambios de ritmo y movimientos del cuerpo no ser tocados por la cabeza del grupo adversario. Variante: Variar la cantidad de participantes y la duración de la actividad
Imagen: 
Valor a Desarrollar: Respeto, colaboración
Evaluación: Coevaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

6.7 Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHAS	EVALUACIÓN
Socialización	Socializar con la institución educativa el manual de juegos recreativos	Reuniones de Charlas de Trabajo	Hojas de evaluación Computadora Diapositivas	Investigador estudiantes docentes	Primer quimestre	Aplicación de instrumentos de evaluación
Planificación	Planificar la implementación de la propuesta	Elaboración de las unidades para las actividades	Hojas Computadora Impresora	Investigador estudiantes docentes	Segundo mes del quimestre	Aplicación de instrumentos de evaluación
Ejecución	Ejecutar la propuesta	Monitoreo Aplicación	Silbato Aros Materiales varios	Investigador estudiantes docentes	Los meses asignados para la aplicación	Aplicación de instrumentos de evaluación
Evaluación	Aplicar el manual de evaluación de la propuesta	Aplicación de actividades recreativas	Instrumento de recolección de datos	Investigador estudiantes docentes	Al finalizar las actividades	Aplicación de instrumentos de evaluación

Cuadro N° 19: Modelo Operativo de la propuesta

Elaborado por: Estefanía Chugcho

6.9. Administración

La propuesta será administrada y dirigida por el Investigador, Rector, Vicerrector Institucional, maestros, estudiantes quienes serán los responsables de tener claro los objetivos y logros a desempeñarse para la ejecución de la propuesta establecida.

En el presente manual participaran activamente todos y cada uno de los docentes, quienes tendrán la responsabilidad de orientar el trabajo a los estudiantes que forman parte de la investigación.

Esto se podrá llevar a cabo a través de la entrega de una copia del manual a los profesores que formaron parte de la investigación.

6.10. Previsión de la Evaluación

La valoración será flexible, participativa, permanente, además se realizará mediante una evaluación inicial y diagnóstica, para luego proceder con la evaluación formativa.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	La aplicación de juegos recreativos en cada fase
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario determinar el impacto de la propuesta
3. ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
4. ¿Quién evalúa?	Docentes
5. ¿Cuánto evaluar?	Evaluación formativa mensual
6. ¿Con qué evaluar?	Observación directa

Cuadro N°. 20 Previsión de la evaluación
Elaborado por: Estefanía Chugcho

ANEXOS



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

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO

GUAYAQUIL

INDICACIONES:

Sírvase marcar con una X las respectivas respuestas según su criterio

1.- ¿Sabe que son las actividades lúdicas?

Si

No

2.- ¿Práctica en su tiempo libre actividades recreativas o lúdicas?

Si

No

3.- ¿Conoce que los juegos lúdicos se puede utilizar como un medio terapéuticos?

Si

No

4.- ¿Conoce que, al realizar actividades lúdicas mejora sus habilidades y destrezas?

Si

No

5.- ¿Con la práctica de juegos lúdicos fortalece su cuerpo y mente?

Si

No

6.- ¿Conoce su capacidad motriz para realizar movimientos?

Si

No

7.- ¿Con el desarrollo de la motricidad se mejorara la capacidad cognitiva, psicomotriz y actitudinal?

Si

No

8.- ¿El aprendizaje de actividades lúdicas le ayuda a mejorar la motricidad gruesa?

Si

No

9.- ¿Su profesor le orienta para mejorar su desarrollo motriz?

Si

No

10.- ¿Sabe que a través de los juegos se puede orientar el aprendizaje del estudiante?

Si

No

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA:

- ALVARES DEL VILLAR, Adaptaciones deportivas, 1987
- AMERICAN CANCER SOCIETY, Inc. (1984). La Nutrición y el Cáncer: Cuestión de Sentido Común. (84-250-No. 2700-LE).
- ANTON J. L. Las capacidades físicas, 1989
- ESCOLAR J: Actividad física y enfermedad, Madrid España, 2003, vol.20.
- KRAMER, Verónica: Actividad física y potencia aeróbica: España, Rev. méd. Chile. 2009, vol.137.
- MATVEEV, La resistencia en el deporte, 1992
- PALACIOS Capacidades coordinativas. 1979
- PLATONOV, Adaptaciones deportivas, 1995
- PORTA, Las capacidades físicas, 1998
- SANCHEZ Fabian, Actividad recreativa en familia, España, 2008
- SERRA Lluís: Actividad física y salud. Elsevier, 2006, España. pp. 2.
- TORRES, J, La velocidad en el deportista, 1996
- VARO Javier, Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo, 2008.
- VILLAR, Preparacion fisica en los deportes, 1992

LINKOGRAFÍA:

- www.definicionabc.com/deportivos
- www.definicionabc.com/deporte/deshidratacion



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DOCENTE
"GUAYAQUIL"
RECTORADO
AMBATO - ECUADOR**

Ambato, Septiembre 5, 2013

Srta.
VALERIA ESTEFANÍA CHUGCHO PAREDES
ALUMNA DEL OCTAVO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CULTURA FISICA DE LA UTA.
Presente

Ante la petición realizada, por la señorita antes mencionada para la realización de la investigación con el tema: **"LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO GUAYAQUIL DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA"**, debo indicar que su solicitud fue aceptada

Lo que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente

Dr. Joffre Venegas J. MSc.
RECTOR (e)