



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS
INNOVADORAS PARA POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS
Y NIÑAS DE LA BÁSICA ELEMENTAL.

VALDIVIEZO YUNGA EDWARD DANILO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2018



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS
INNOVADORAS PARA POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE
NIÑOS Y NIÑAS DE LA BÁSICA ELEMENTAL.

VALDIVIEZO YUNGA EDWARD DANILO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2018



UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
CULTURA FÍSICA

TRABAJO TITULACIÓN
PROYECTO INTEGRADOR

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS INNOVADORAS PARA
POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA BÁSICA
ELEMENTAL.

VALDIVIEZO YUNGA EDWARD DANILO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

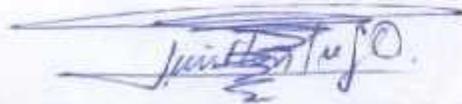
MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

MACHALA, 14 DE SEPTIEMBRE DE 2018

MACHALA
2018

Nota de aceptación:

Quienes suscriben, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS INNOVADORAS PARA POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA BÁSICA ELEMENTAL., hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.



MONTERO ORDÓÑEZ LUIS FELIPE
0702696352
TUTOR - ESPECIALISTA 1



RIVAS CUN HECTOR IVAN
0702502097
ESPECIALISTA 2



AGUINDA CAJAPÉ VICENTE ANDERSON
1711661355
ESPECIALISTA 3

Machala, 14 de septiembre de 2018

Urkund Analysis Result

Analysed Document: tesis edward.docx (D41054512)
Submitted: 8/30/2018 7:00:00 PM
Submitted By: hrivas@utmachala.edu.ec
Significance: 3 %

Sources included in the report:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782018000100181

Instances where selected sources appear:

3

Dedicatoria

El presente trabajo lo dedico con todo mi profundo respeto a Dios, por regalarme con cada amanecer la vida, la salud, el empeño y la dedicación al trabajo, los estudios; a las fuerzas divinas que siempre nos acompañan en cada recorrido de nuestras vidas, a mi querida familia que me orientan y son mis guía a lo largo de mi preparación académica, por estar allí compartiendo mis triunfos y fracasos, también a mi hija que con su cariño y comprensión me han apoyado incondicionalmente, y a todos aquellos que hicieron posible la elaboración de este proyecto.

Agradecimiento

Dejamos constancia de nuestro imperecedero agradecimiento a:

La Universidad Técnica de Machala a la Facultad de Ciencias Sociales carrera de Ciencias de la Educación especialización Cultura Física, sus directivos y docentes quien proporciona las orientaciones pertinentes para la presente investigación.

Al Lcdo. Luis Felipe Montero Ordóñez, mi asesor, quien en forma oportuna me proporciono las orientaciones debidas y dirigió mi proceso de investigación, hasta culminar con éxito el presente informe del proyector integrador.

También agradezco a las autoridades de las instituciones educativas, por el apoyo prestado para la recopilación de la información y a todas las personas e instituciones que de una u otra manera contribuyeron para la presente investigación

El autor

TEMA: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS INNOVADORAS PARA POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL

Resumen: El estado ecuatoriano a través del ministerio de educación garantiza el derecho a una educación holística a todos los niños y niñas, como lo describen algunos articulados de la constitución del país, de otra parte, el ministerio del deporte desarrolla proyectos que ayudan a potenciar las diferentes destrezas a través del juego la recreación y el deporte, las mismas que ayudan a suplir las necesidades que no se cumplen en los centros educativos. Identificar las competencias profesionales de los docentes de educación física en el manejo de la calidad de la educación física que constituyen los nuevos desafíos de la enseñanza aprendizaje en la comunidad educativa, donde con la investigación aplicada con la elaboración de una guía se pueda detectar la validación de las competencias profesionales Para esta investigación. En este proyecto se tuvo la participación de docentes que estuvieron distribuidos desde segundo, tercero y cuarto de básica elemental, de diversas instituciones de los circuitos del cantón Machala, en las que se añadieron técnicas de observación, análisis e interpretaciones en el cual se vislumbra la carencia de conocimientos de actividades lúdicas y recreativas al momento de impartir las clases de educación física. De esta manera todos los estudiantes de la básica elementad del distrito Machala tienen la oportunidad de desarrollar la educación física, y con esta fortalecer sus capacidades cognitivas, motrices y socio afectivas, lo que les garantizara una formación integral indispensable para una mejor calidad de vida y una formación integral, en la cual está involucrada la comunidad educativa en las que intervienen el ministerio de educación con la preparación de docentes, quienes adquieren diferentes destrezas y habilidades en el desarrollo de su preparación para impartirlas en el aprendizaje de sus estudiantes, los mismos que adquieren diferentes destrezas y habilidades motoras que los van perfeccionando en el desarrollo de sus estudios en los diferentes subniveles educativos. En el proceso de formación del niño, cuando uno de los involucrados de la comunidad educativa no cumple con su rol en el aprendizaje no podemos hablar de una educación holística, es por esto que la educación física es tan importante en el desarrollo cognitivo y motriz del niño, la misma que interviene a través del juego y la recreación para desarrollar las diferentes capacidades físicas que le permitan al estudiante desarrollar su

potencial motriz y cognitivo en el proceso de aprendizaje, es imprescindible que los docentes a temprana edad desarrollen la mayoría de las capacidades físicas de los niños, para logra un crecimiento adecuado en su desarrollo. *Variable dependiente* Estrategias lúdicas recreativas en la básica elemental en la educación física. Para realizar esta investigación se han propuesto los siguientes objetivos. Específicos: Determinar la influencia que tiene las estrategias lúdicas y recreativas en el desarrollo cognitivo y motriz del niño. Identificar los juegos que aplican los docentes para desarrollar el ámbito cultural y natural del juego en los niños de básica elemental. Generar actividades lúdicas innovadoras que propicien el desarrollo del ámbito cultural y natural del niño. Posteriormente las líneas que se persiguieron fueron “La investigación científica-educativa, proyectos de desarrollo en educación integral en la básica elemental que les permitiera potenciar el desarrollo motriz durante sus horas de clase.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, recreación, juego, área cognitiva, educación, ejercicios

ABSTRACT

Summary: The Ecuadorian state through the Ministry of Education guarantees the right to a holistic education to all children, as some articles of the Constitution of the country describe, on the other hand, the Ministry of Sport develops projects that help to empower the different skills through the game of recreation and sports, the same ones that help to meet the needs that are not met in the educational centers. Identify the professional competencies of physical education teachers in the management of the quality of physical education that constitute the new challenges of teaching and learning in the educational community, where with the applied research with the development of a guide the validation can be detected of professional competences For this investigation. This project had the participation of teachers who were distributed from second, third and fourth elementary level, from various institutions of the circuits of the Machala canton, in which techniques of observation, analysis and interpretations were added in which the lack of knowledge of recreational and recreational activities when teaching physical education classes. In this way all the students of the basic elementary of the Machala district have the opportunity to develop physical education, and with this strengthen their cognitive, motor and socio affective abilities, which will guarantee them an integral formation indispensable for a better quality of life and an integral formation, in which the educational community is involved in which the ministry of education intervenes with the preparation of teachers, who acquire different skills and abilities in the development of their preparation to impart them in the learning of their students, the same as they acquire different skills and motor skills that improve them in the development of their studies in the different educational sublevels. In the process of formation of the child, when one of the involved of the educational community does not fulfill its role in learning we cannot speak of a holistic education, this is why physical education is so important in the cognitive and motor development of the child. child, the same that intervenes through play and recreation to develop different abilities physical that allow the student to develop their motor and cognitive potential in the learning process, it is imperative that teachers at an early age develop most of the physical abilities of children, to achieve adequate growth in their development. Dependent variable Playful recreational strategies in basic elementary in physical education. To carry out this research, the following objectives have been proposed. Specific:

Determine the influence of recreational and recreational strategies on cognitive and motor development of the child. Identify the games applied by teachers to develop the cultural and natural environment of the game in elementary school children. Generate innovative play activities that foster the development of the child's cultural and natural environment. Later the lines that were pursued were "Scientific-educational research, development projects in integral education in basic elementary that would allow them to promote motor development during their class hours.

Key words: Playful strategies, recreation, game, cognitive area, education, exercises.

Índice

Dedicatoria.....	I
Agradecimiento	II
TEMA: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS RECREATIVAS INNOVADORAS PARA POTENCIAR EL ÁREA COGNITIVA DE NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL	III
ABSTRACT.....	V
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO DEL ESTUDIO DEL OBJETO DE ESTUDIO	13
1.1. Planteamiento del Problema	13
<i>1.1.1. Formulación del problema</i>	<i>14</i>
1.2. Concepciones, Normas o Enfoques Diagnósticos	14
1.3. Descripción del proceso de diagnóstico	18
1.4. Análisis del contacto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	20
1.5. Matriz de requerimiento	40
CAPITULO II. PROPUESTA INTEGRADORA.....	42
2.1. Descripción de la propuesta	42
2.2. Objetivo de la propuesta	43
2.3. Componentes estructurales.....	44
2.4. Cronograma de la propuesta	46
2.5. Estrategia de evaluación de la propuesta.....	46
2.6. Recursos logísticos	46
3.1. Análisis de la dimensión Técnica de implementación de la propuesta	48
3.2. Análisis de la dimensión Económica de Implementación de la propuesta.	48
3.3. Análisis de la dimensión Social de Implementación de la propuesta	48
3.4. Análisis de la dimensión Ambiental de Implementación de la propuesta	49
CONCLUSIONES.....	50
RECOMENDACIONES	51
BIBLIOGRAFÍA.....	52
A.....	55
N	55
E.....	55
X.....	55
O	55
S.....	55
Del material tradicional al convencional	56

Los ámbitos.....	57
La edad.....	58
Los objetivos	58
ACTIVIDADES EN EL AGUA	60
BOTES	61
BOTES DE YOGOURT	61
LAS CAJAS DE CARTÓN	62
CAÑAS.....	63
CILINDROS DE HORMIGÓN	63
COLCHONETAS Y COJINES.....	63
LOS CONOS	64
CUERDAS Y PALOS	64
ESCALERAS.....	65
LAS ESCOBAS	66
GOMAS ELÁSTICAS	66
EL GLOBO.....	66
MÓVILES CON RUEDAS.....	67
LOS NEUMÁTICOS	67
EL PAPEL	68
PELOTAS.....	69
PELOTAS NO CONVENCIONALES.....	69
PELOTAS RECICLADAS	69
PIEDRAS Y MANCUERNAS.....	70
LAS PIÑAS.....	70
PLATO VOLADOR.....	71
POLISPÁN (hielo seco).....	71
RECIPIENTES Y MANGUERAS	71
LOS SACOS LASTRADOS CON ARENA O PERDIGONES.....	72
SILLAS Y MESAS.....	72
TABLONES.....	73
TACOS, CUÑAS Y CILINDROS DE MADERA	73
TELAS, CINTAS, SABANAS Y REDES	73
LA TIZA	74
TUBOS DE CARTÓN	74
VALLAS METÁLICAS	74
PISTAS QUE PUEDEN AYUDAR A LA HORA DE FACILITAR LOS JUEGOS.....	75

EN UNA SESIÓN DE JUEGOS	75
¿PERO QUÉ JUEGOS?	77
LO MEJOR Y LO PEOR	79
EL REFRÁN COMO PRUEBA CONTUNDENTE	79
<i>“Unos nacen con estrella.... otros nacen estrellados”</i>	79
LA ALTERNATIVA LÚDICA	81
SITUACIÓN COMPETITIVA	81
GRUPOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS	82
UNA PROPUESTA:	83
CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	84
ACTITUDES QUE SE FOMENTAN CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS	85
¿CÓMO ES EL JUEGO COOPERATIVO?	86

INTRODUCCIÓN

La aplicación de estrategias lúdicas se da en una gran variedad de contextos entre compañeros, amigos en el entorno estudiantil que se presenta donde permite a los niños mantener una mayor capacidad intelectual en su interés personal logrando un mayor objetivo con el desarrollo de estrategias de alto rendimiento aplicado al medio de innovación de dominios de destrezas motoras sea individual y colectivo para la ejecución de procesos de enseñanza y aprendizaje directamente en la conservación y sistematización de habilidades cognitivas con el fin de pretender la colaboración de la potencia de creatividad y su capacidad de asombro en su adquisición de conocimientos sobre la realidad en la que se interactúa con la ayuda del docente.

Los juegos lúdicos se centra en la pedagogía dentro de las clases de educación física, pero desde hace algún tiempo atrás no tomaban en cuenta en la infancia del estudiante por lo tanto trataba de fomentar las capacidades afectivas y motrices mediante el juego ya que ayuda a la unión colectiva, así como también trabajar las habilidades motoras del individuo, de igual manera no buscaba incentivar dentro y fuera del aula sino se centraba de manera monótona que así mismo los docentes no se preocupaban por realizarles recreación de actividades lúdicas por ejemplo practicar juegos tradicionales con los estudiantes en el aula o en la cancha deportiva.

La finalidad en la básica elemental pretende algo muy fundamental en la orientación de los procesos que pretende en la construcción de conocimientos, habilidades básicas y destrezas motoras direccionado a la práctica pedagógica con actividades lúdicas que pretendan a los niños apropiar su esquema direccionado al juego como esquema muy apropiado con mayor beneficio siendo estudiado fuera del aula con un mejoramiento de agilidad, coordinación y percepción y dentro del aula mejora la concentración de la clase impartida generando una excelente motivación de sí mismo con una potencia cognitiva al comportamiento bajo las reglas que fortalezca su aprendizaje directo a una buena interacción y cooperación de conocimientos.

Se deberá tener en cuenta ahora en la actualidad implantar un mayor desarrollo en los juegos lúdicos aplicado a una estrategia adecuada para que los niños mantengan una

mejor recreación activa durante el juego implantado por el docente regido al nuevo currículo con las directrices correctas, ya que eso trata de fomentarle grandes capacidades muy afectivas y motrices en unión colectiva y de manera individual enfocado al desarrollo cognitivo a la práctica del deporte direccionado a ejercicios lúdicos.

Durante la ejecución de actividades lúdicas es presentada la creatividad de su propio mundo en el ámbito educativo a su alrededor con los demás niños receptando un mejor trabajo con materiales en su vida cotidiana con un tiempo definido siendo una actividad libre para que permita tener autovalor, desenvolvimiento autónomo en el trabajo espontáneo de innovación de destrezas en pensar, planear buscando estrategias para una mejor capacidad entre su imaginación y la realidad del compromiso consigo mismo.

Se suele saber que es muy importante dar a conocer nuevas estrategias adecuadas en la orientación, la búsqueda de nuevos conocimientos y elaboración de la construcción motriz aplicado a los juegos lúdicos en la educación física interrelacionando a la parte pedagógica vinculado a potenciar nueva didáctica que se emplea en el aula y en la cancha con la finalidad de emplear una mejor transformación a la realidad de superación individual posibilitando su propia perspectiva posible hacia la confrontación y consolidación de generación de ideas de manera auténtica a los niños de básica elemental.

Mediante la parte cognitiva se puede saber que permite demostrar un enfoque analítico y físico de manera íntegra, colectiva y desarrolladora en los niños como una herramienta principal en la educación física generando sus criterios, ideas al desarrollo intelectual por medio del aprendizaje derivado al manejo teórico de una buena enseñanza del docente manejando una autoestima muy elevado por medio de sus emociones de manera armónica y completa abordando de trabajos investigativos a la búsqueda de métodos, destrezas hasta llevar un buen resultado enmarcado a la evidencia experiencial del contexto educativo en el ejercicio lúdico ejerciendo sus cualidades de conocimiento dinámico, práctico, evolutivo en el desarrollo físico y mental.

Dentro del ámbito educativo se busca que desde temprana edad los niños empiecen a manejar poco a poco el proceso de los ejercicios lúdicos manteniendo un buen trabajo

equitativo a través de sus emociones en el esfuerzo del desarrollo intelectual a base del aprendizaje cognitivo por parte del docente con una buena enseñanza teórica y práctica para el fortalecimiento dinámico, evolutivo y práctico de manera completa y exitosa. “De manera que en las clases de educación física se busca que las experiencias del alumnado sean emocionales y racionales, al mismo tiempo se activa la parte cognitiva y física que ayudará al alumno desarrollarse de manera completa y armónica” (Lavega y Cols, 2011, pág. 8).

El ejercicio lúdico es asumir un mayor bienestar, grande satisfacción, un jugar por una buena búsqueda de creatividad, una exitosa innovación de implementos, excelente indagación científica y un mejor requerimiento dentro del enfoque de la educación física en la actualidad para que los niños cooperen, trabajen en el encuentro individual y colectivo para fortalecer el quehacer académico en clase y el desarrollo físico en lo práctico con un conocimiento muy dinámico en el desarrollo mental y motriz.

Permite un mayor establecimiento de afectividad y emocionalidad entre compañeros centrándose en una buena aplicación que se ejecute en el aula de clase teniendo un cambio de rol en el docente ya que deja de ser un instructor pasando en ser un orientador, acompañante y ayudante en su proceso de aprendizaje con los niños aplicado al apoyo mutuo a base de interés, necesidad, fortaleza, esmero y debilidad ya que es fundamental en la parte cognitiva para su formación académica y social con una buena motivación de ideas y saberes que se le ejecute para que permita una excelente asimilación de conocimientos favoreciendo a un gran desarrollo favorable y motivador de aprendizaje.

La enseñanza bajo este paradigma está regulada por el profesor, que presenta tareas significativas para los alumnos y genera en estos procesos reflexivos que le llevan a comprender e integrar los nuevos aprendizajes que se les van proponiendo, evitando que aprendan contenidos aislados y sin conexión aparente. (Carretero, 2000, pág. 7)

La innovación de la lúdica es aprovechada como fuente de mecanismo en la experiencia del niño ya que permite la estimulación de valores, las situaciones que se presenta en generar mecanismos del saber confrontando sus ideas intelectuales como estrategia motivadora en demostrar sus necesidades, posibilidades motivadoras en el aula con

diferentes actividades encaminado al contenido de aprendizaje.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO DEL ESTUDIO DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Planteamiento del Problema

El desconocimiento de la aplicación de estrategias lúdicas recreativas se hace evidente en los centros educativos por parte de los docentes de cultura física al momento de impartir sus clases, como es de conocimiento en la actualidad que la mejor herramienta para el desarrollo del aprendizaje es el juego, en la actualidad el currículo de educación física cuenta con una unidad del juego, el cual no está siendo direccionado como lo plantea el currículo de educación física, en los actuales momentos las clases cuentan con una carga horaria de cinco horas durante la semana y podemos ver que en los subniveles, elemental, media y superior no se están aplicando estas cargas horarias por muchos factores.

El estado ecuatoriano a través de sus ministerios como lo es el De Educación y Deportes, proponen una educación física holística en todos los subniveles educativos, los cuales son incluyentes y están enmarcados en los derechos del buen vivir.

Las estrategias que direcciona la lúdica se toman en una acción de aprendizaje que facilita al niño mantener con un estímulo presentado en su necesidad e interés de su creatividad que ejerce su capacidad afectiva de sus habilidades y desarrollo metodológico en el alrededor que se trabaje con armonía con la inclusión de manifestar sus fases de trabajo.

Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. (Sánchez, 2010, pág. 3)

Las actividades lúdicas permiten privilegiar espacios que se encuentra en el juego para mantener una buena relación socialmente inclusiva y colectiva para su uso adecuado de la labor que sea intervenido por las participaciones que direcciona a diferentes variedades.

Se establece en su alrededor con su uso de imaginación creativa. Córdova, Lara, & García (2017) manifiestan que: “potenciando tramas culturales que favorezcan la aceptación de la diversidad y el reconocimiento de las diferencias desde las primeras interacciones infantiles” (pág. 23).

1.1.1. Formulación del problema

Aplicación de estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños de la básica elemental

1.1.2. Justificación de la investigación

El presente trabajo es de suma trascendencia para el investigador ya que de este se pretende dar a conocer las herramientas con las cuales el docente de educación física puede hacer más dinámica e interesante sus clases y mejorar el desarrollo psicomotor de los niño y niñas.

1.1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Aplicar estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños de la básica elemental.

Objetivos específicos

- Determinar la influencia que tiene las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo del niño.
- Identificar los juegos que aplican los docentes para desarrollar el ámbito cultural y natural de los niños de básica elemental.
- Generar actividades lúdicas innovadoras que propicien el desarrollo del ámbito cultural y natural del niño.

1.2. Concepciones, Normas o Enfoques Diagnósticos

1.2.1. Concepciones del problema objeto de estudio

La mayoría de los profesionales de educación física que se han centrado en la investigación del juego como herramienta potenciadora del desarrollo del área cognitiva y motriz del niño, manifiesta que este promueve con mucha facilidad y con mayor

rapidez las habilidades motrices de niños y niñas, sin embargo, no son explotadas por los docentes de educación física al momento de impartir sus clases, lo que perjudica al desarrollo motriz y cognitivo del niño.

El ejercicio lúdico es una forma muy representativa la cual se fue tomando paso a paso sus directrices como fuente de trabajo equitativo en asumir una satisfacción, un jugar por la búsqueda de nuevos métodos explorando alternativas de secuencias de superación de creatividad y su forma de investigación de sí mismo a su alrededor con un mejor bienestar cooperativo englobado al enfoque de la educación física en el siglo XXI de una manera muy sistematizada para que busque y coopere de manera individual y mejoramiento en lo colectivo fortaleciendo su nivel cognitivo en lo educativo siendo muy dinámico, muy práctico con sus intencionalidades y su evolución del desarrollo físico o mental.

En este sentido el análisis que se presenta en los juegos lúdicos es una pieza muy fundamental directamente en los niños con dirección en la básica elemental ya que sirve como medio de orientación en la búsqueda de conocimiento a la vez establece la construcción motriz de su saber cómo muestra de importancia dentro de la educación física con una mente muy desarrollada en el entorno pedagógico aplicado con el uso de la didáctica que se debe mantener dentro y fuera del aula manteniendo un mundo muy abierto para su construcción de elementos íntegros con elementos y experiencia lógica.

Así, la visión y la intervención de los docentes ha pasado de un enfoque analítico y primordialmente físico, a una visión más íntegra y desarrolladora para el alumno, tanto física el juego como herramienta principal en las clases de educación física Trabajo Final de Grado como intelectual y emocionalmente. (Dalmau, Zabala, Gargallo, & Viciano, 2005, pág. 1).

Así mismo se puede saber que a nivel latinoamericano manejado por la pedagogía en dirección de la parte cognitiva del niño como punto base en el conocimiento que toma pacto en la forma de pensar, analizar, desarrollar los diferentes tipos de géneros metodológicos del enfoque que se presenta en la lúdica con pretensión en las directrices de juegos como muestra de representación simbólica y social ya que busca la generación de compromisos en una mejor orientación en lo educativo como gestión de formación y procesos de altas capacidades físicas en contribución de calidad y destreza motriz.

1.2.2. Normativas legales relacionadas con el problema

El estado a través del Ministerio de Educación y del Deporte en la actualidad establece textualmente en sus artículos.

Art 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Art. 86. - De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que se desarrollen en las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo.

Art.87. - De los contenidos y su aplicación. - Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes.

En la actualidad los centros educativos acogen a niños y niñas con NEE. Permitiéndole ser incluidos de una manera holística con los demás compañeros, tal como lo plantea en su sección VI de personas con discapacidad, permitiéndole desarrollar de esta manera sus habilidades y potencialidades para ser integrados como entes productivos dentro de la sociedad ecuatoriana.

Se puede determinar que en tiempos anteriores la educación tuvo un mal momento por el pésimo estado de enseñanza a los niños y niñas del país ya que así se puede tener en cuenta que sufrió muchos percances a lo largo de la historia por el proceso que se fue

dando en el pasar el tiempo; estableciendo de una manera baja de condición de aprendizaje tomando en cuenta la falta de necesidad que se pretendía de acuerdo a la evolución, esto se pudo notar que el mayor porcentaje obtenía un bajo rendimiento de elaboración de trabajos, por tal motivo era solo manejado directamente en lo teórico de muestras.

Pues actualmente se puede notar que gracias al proceso que se pudo mantener en viabilidad de secuencias de manejo teórico y práctico con una mejora muy satisfecha para todo el país regido a una buena calidad de enseñanza por nuevos docentes con el fin de satisfacer con el Currículo de Educación física en el año del 2012 se consideró la explicación del desarrollo cognitivo en su visión estructural como funcional de la inteligencia del niño en cuanto al aspecto estructural como funcional lo cual abordan los dos primeros periodos el sensorio motriz y el pre operacional teniendo en cuenta que el mismo está comprendido entre los dos y siete años de edad, en su funcionamiento intelectual ya que abordan los conceptos de asimilación, acomodación, equilibrio, conflicto cognitivo y toma de conciencia.

1.2.3. Enfoque epistemológico del proceso de diagnóstico

El gran inconveniente de las diversas estrategias lúdicas recreativas en el área de la educación física se ha tornado complicado con el pasar de los años: uno de los grandes inconvenientes para los docentes de educación física, es el avance de las ciencias médicas en especial las ciencias humanas que está involucrada claramente con la cultura física, en la cual los docentes no se han actualizado, y con ello no avanzando como al ritmo del desarrollo de la cultura física; el desarrollo de los pueblos y con este los cambios políticos, sociales, económicos, tecnológicos y culturales, han cambiado la mentalidad del ser humano quienes ven en la cultura física un escape a través de esta, en este tiempo que mundo está globalizado y que los absorbe cada día más siendo presas de la enfermedad del siglo como lo es el estrés; en lo apriorismo la educación física trata de sustentar su forma de ser a través de axiomas que sustentan su razón verdadera.

Por lo expuesto en los párrafos anteriores el ministerio de educación y las universidades del país a través de los docentes de educación física, deben estructurar un currículo que se aproxime a las necesidades de los estudiante y la población en general

de este nuevo milenio, las universidades deben proponer nuevos paradigmas educativos con respecto a la cultura física a través de la investigación científica que conlleve cambios y desarrollo de nuevos conocimientos en la práctica de la cultura física.

Por todo lo expuesto se plantea como problema de investigación ¿aplicación de estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños de la básica elemental? La misma que es pertinente establecer y tiene conexión entre la fundamentación epistemológica que sitúan los programas curriculares del docente de cultura física y su aplicación en el aprendizaje.

1.3. Descripción del proceso de diagnóstico

1.3.1. Tipos de Investigación

La investigación se enmarca en un diseño de observación. Dentro del diseños de observación se analiza de una manera cualitativa la misma que describe los fenómenos sucedidos en correspondencia con los objetivos y las características particulares del estudio, ya que este trabajo se lo realizo con niños de la básica elemental de diferentes instituciones educativas del distrito Machala.

Tabla 1

Por los objetivos	APLICADA: Se encamina a la solución de estrategias lúdicas del problema propuesto.
Por el lugar	DE CAMPO: Estudio cualitativo del comportamiento del objeto a estudiar BIBLIOGRÁFICA: Revisión de diversas fuentes de Estudio
Por la naturaleza	DE ACCIÓN: Se encamina a originar cambios
Por la trascendencia	CORRELACIONAL: Ordena las variables involucradas entre sí.
Por la posibilidad	PROYECTO REALIZABLE: La alternativa propuesta de este proceso posee los recursos necesarios para su realización

Elaborado por: el investigador

1.3.2. Enfoque metodológico del proceso diagnóstico

Variables de Investigación:

Variable independiente:

Estrategias lúdicas

Variable dependiente:

Potenciar el área cognitiva de niños de la básica elemental

Hipótesis:

Se ejecutan estrategias lúdicas a través de la educación física para desarrollar y potenciar el área cognitiva de los niños de la básica elemental de una manera holística.

Tabla No 2 Variables

Variables	Dimensión	Indicadores
V. I. Vulnerabilidad de Derechos	Derechos	Definición
	Constitución de la republica del ecuador 2008	Sección V. Educación Art.27
V. D. Potenciar el área cognitiva de niños de la básica elemental	Instituciones educativas	Áreas verdes Material recreativo Material lúdico no convencional

Fuentes. Datos de investigación

Elaborado por: Investigador

1.3.3. Técnica e Instrumentos de Investigación utilizados

Las fuentes de investigación en este proyecto fueros de aspecto bibliográfico, consultando investigaciones referentes a la problemática planteada en esta investigación, las mismas que sirvieron de soporte y consistencia durante la investigación, las mismas que fueron direccionadas a investigar sobre: Estrategias lúdicas, recreación, juego, área cognitiva, educación, ejercicios. Esta investigación conto con experiencias comentada por los docentes y la observación de las clases de educación física en diversas escuelas fiscales del cantón Machala.

Realizada la investigación esta dio origen a la estructura de una matriz de información que permitió encaminarse para la solución de la problemática vivida en las instituciones educativas en el área de la educación física y el escaso conocimiento de los profesores de educación fisca en la aplicación de estrategias lúdicas durante sus clases.

1.4. Análisis del contacto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

1.4.1. Análisis del contexto

La aplicación de estrategias lúdicas en las clases de educación física por parte de docentes de aula y profesores de educación física, se ha vuelto compleja por el poco conocimiento y la escasa oportunidad de capacitación que brinda el ministerio de educación a sus docentes, conociendo que el juego es una herramienta potencial para desarrollar las clases y poder logra los objetivos planteado.

El juego es el punto principal que lo indica cierto autor como punto de validez en el desarrollo de formación por procesos de ejecución de manera profunda en lo teórico y práctico de repartimiento en el lapso de asimilación en el ámbito general aplicando lo individual y colectivo por medio de la circunstancia presentada paso a paso de lo dicho.

Las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo, en cuanto se ocupa de lo físico, la relación social, la distribución del tiempo y un ambiente pedagógico. (Cordoba, Lara, & García , 2017, pág. 83)

Se puede manifestar que la lúdica es de suma importancia en el manejo técnico

que lo aplica en el impulso del niño en contribución de la táctica que se centra por medio de la preparación que establece el docente a su alrededor de manera creativa, incentiva controlando su debido periodo en el campo laboral de manera educativa en el juego.

Las funciones en el ámbito educativo en el aula o en la cancha está regido por su docente, aquel que se encarga de enseñar el proceso básico significativo de lo que se va a trabajar manteniendo un buen aprendizaje hacia los niños, ya que comprenden y aprenden lo teórico de los contenidos realizados, hasta poder aplicar su ejercicio por intermedio de su desarrollo intelectual cognitivo bajo sus propias ideas y destrezas motrices. Conde (2003) plantea:

Significa que, para obtener algo se debe sobresalir poco a poco con la enseñanza que ejecuta el docente hacia el estudiante como medio de perfeccionamiento en el estudio mediante el transcurso que se presente como medio útil de calidad de vida. (pág. 211)

Es entonces que el docente se vuelve un mediador y un medio de desarrollo para el estudiante de tal manera que gracias a este y su idónea aplicación de técnicas y métodos de enseñanza-aprendizaje el estudiante puede sobresalir en el rendimiento académico.

Es muy importante y fundamental que lo vincula con el mejoramiento y aprovechamiento de mejores capacidades de desarrollo hacia una buena formación de aprendizaje manejando un buen dialecto e interpretaciones en un buen cambio de organización total.

El hombre necesita aprender lo que no le es innato, lo que no se le ha dado por nacimiento y potenciar lo que se le ha dado por herencia genética por eso necesita de otros y de la cultura para garantizar su tránsito por el mundo. Ese es el proceso educativo. (León, 2007, pág. 596)

El proceso de educar, la enseñanza-aprendizaje mirando el concepto desde un punto más primitivo, infiere que el ser humano abunda de la necesidad por aprender lo desconocido, e incluso adaptar conocimientos innatos a medios aún desconocidos, es por esta razón que el aprender es una necesidad innata del hombre, y al educación es el medio por el cual se sacia esa necesidad,

El niño permite mantener un buen desarrollo intelectual y cognitivo por medio de la calidad que pretende en encontrar descubrir sus destrezas de pensar a temprana edad por medio de sí mismo con un buen provecho de mediación en su nivel educativo.

A nivel educativo su función es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración en el ensayo y error como a nivel intelectual que genera su conocimiento y reflexión teniendo en cuenta que el juego es un elemento formativo de primer orden que aporta al ser humano con equilibrio y lo posibilita, solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra y es plenamente hombre solo cuando juega.

Las clases de educación física pueden ser un medio ideal para fomentar el compromiso deportivo del adolescente, favoreciendo la creación de estilos de vida activos y saludables que perduren a lo largo de toda la vida, y para que esto ocurra es fundamental conseguir que el estudiante esté motivado. (Silveira & Moreno, 2015, pág. 66).

La motivación es una pieza clave en el estudiante respecto a la educación física, puesto que para incentivar a que el estudiante se sienta comprometido de manera actitudinal en ámbitos deportivos que le traerán beneficios a su vida se es necesario que permanezca motivado.

En obstante se puede mencionar que lo principal es la presencia de observación de los ejercicios ejecutados de manera viable en los niños con el apoyo de su esfuerzo, manejo técnico del desarrollo de variedades de procesos fundamentales que ejerce en las actividades presentadas de acuerdo con la creatividad de imaginaciones establecidas.

Dentro del ámbito escolar permite que sea un fundamento muy realizado de manera eficaz por medio de interpretaciones que lo conlleva el estudiante hasta poder incluir su trabajo de favorecer un mecanismo incondicional de parte del docente en dirección de su mecanismo de corporaciones en el contorno estableciendo lo mejor para el estudio.

La dinámica de las actividades del currículo siempre es de colaboración y las reflexiones finales se dan en grupo. El papel del maestro/a también es central. La maestra/o es parte del escenario de relaciones interpersonales y es facilitadora de los procesos de aprendizaje. (Nieves & Rodríguez , 2016, pág. 341)

El docente dentro de la aplicación curricular debe tomar un papel de mediador y participar de manera activa en las actividades que impliquen el desarrollo tanto físico como cognitivo del estudiante, puesto que el maestro forma parte de un eje central en este proceso.

Toma de punto importante para una mejor estrategia en el desarrollo educativo y fuente de progreso que lo incluye a una cooperación de manera individual y colectiva satisfaciendo sus necesidades de aprendizaje en lo intelectual y cognitivo del estudiante.

El instinto humano se basa en la observación y el análisis que pueda realizar para conseguir sus objetivos, es un poco de trabajo para él, pero solo así desarrollara la parte cognitiva. “El comportamiento general humano es imposible de predecir. No dispone de instintos que le aseguren la supervivencia y la economía de sus esfuerzos. El hombre debe aprender usando, en principio, los andamiajes de la cultura para adaptarse” (León, 2007, pág. 596).

El comportamiento humano siempre va de la mano con la educación, debemos saber que esta se puede obtener a través de los valores que el niño/a obtiene en la institución educativa o en su hogar, los cambios que se logran son videntes en la forma que el estudiante interactúa con la sociedad y como se desenvuelve durante los trabajos en equipo que el profesor realiza en educación física como por ejemplo los juegos grandes.

El ejercicio lúdico son actividades que se presentan por medio de la ejecución de creativities con materiales de trabajo para un mayor desenvolvimiento individual autónomo con percepciones muy afectivas directamente con la innovación de nuevos métodos de destreza cognitiva por intermedio de mejores capacidades perceptivas. La lúdica, según Dinello (2007) afirma: “Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas” (pág. 22).

El juego toma como reflejo como un ejercicio lúdico que se posibilita al niño aquel que tiene un peso de una herramienta muy importante en su vida cotidiana también como fuente de impulso dentro de la educación física sabiendo el proceso que se va a desarrollar la psicomotricidad, cognitivo y social interaccionando un mayor conjunto de ideas para un mejor beneficio en la práctica que se realiza por medio de su

mejor creatividad.

El mantenerse a diario con las actividades mejora su rendimiento en la parte física creciendo su desarrollo intelectual manejado con un proceso básico aplicando en las funciones que se vaya a implantar de sí mismo como apoyo incondicional de mejor capacidad técnica y permite evolucionar su buen estado de salud y evitar enfermedades. (Saz, Gálvez, Ortiz, & Saz, 2011, pág. 19)

La práctica del ejercicio es la mejor manera para mantener la capacidad funcional de la persona y para prevenir la incapacidad como consecuencia del envejecimiento y las enfermedades crónicas.

Efectivamente se puede saber que para poder tener un alto rendimiento de actividad física se necesita de mayor esfuerzo de trabajo lúdico manteniendo muy ligero su creatividad con esfuerzo y vinculando a las etapas que se sientan acorde a las capacidades cognitivas que presenta por sí mismo apreciando el entorno acogedor que se vaya dando de acuerdo con las interfaces evolutivas, generando su firmeza más agradable en los juegos. “Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse” (Sánchez, 2010, pág. 3).

Es muy importante porque permite dar a conocer las estrategias lúdicas que se toma como alternativa pedagógica dentro de las clases de educación física de parte del docente; se puede recalcar que no tenía mecanismos ya que tomando como punto hace algún tiempo atrás no tomaban en cuenta el incentivo hacia el niño sino se centraba de manera monótona, así mismo los docentes no se preocupaban por realizarles recreación de actividades lúdicas por ejemplo practicar juegos tradicionales con los estudiantes en el aula o en la cancha deportiva. Lo que es la parte de la infancia del estudiante la cual se debió haber tratado de fomentar las capacidades afectivas y motrices mediante el juego ya que ayuda a la unión colectiva, así como también permite trabajar las habilidades motoras del individuo,

Uno de los puntos claves que se presenta en la actividad lúdica es la acción que satisface en el niño manejar el trabajo innovador satisfaciendo sus necesidades intelectuales cognitivas y físicas tomando en cuenta los procesos que se rige hasta mantener una buena acción lógica a través de la conciencia de representación de

facilidad de trabajo muy corporativo manejado con mucha pertinencia y eficacia en creatividad de sí mismo.

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. (Alvarado, Dinello, & Jiménez, 2004, pág. 15)

De acuerdo con el área cognitiva que se presenta en el niño toma de gran importancia en la comprensión del conocimiento que permite al desarrollo, crecimiento y evolución en la institución educativa que ejecuta en tomar su decisión de poner énfasis a la atención que interfiere en lo colectivo e individual con disposición de la actividad que se presente. “Cualquier actividad puede ser considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo disponible, sin otro fin que el del placer por la propia actividad” (Espiga, 2014, pág. 8).

Se puede comprometer que lo más esencial es mantener una confrontación muy activa en lo personal como en lo colectivo tratando que las estrategias sean desarrolladas por medio del esfuerzo, voluntad, sacrificio para potenciar la calidad de formación a base de instrucciones que lo proyecta para un logro y éxito de técnicas de aprendizaje a los niños.

Se puede tener en cuenta que para arreglar cierta dificultad que se atraviesa por algún estudiante lo primordial es tomar el punto débil que atraviesa con la transacción que lleva de acuerdo con un mejor trabajo técnico para una excelente fundamentación del desarrollo intelectual y cognitivo con una mayor capacidad de aprendizaje de acuerdo los métodos que se necesita con el fin de satisfacer sus necesidades en el ámbito educativo.

Una persona con un desarrollo intelectual está capacitada para argumentar, proponer, plantear y resolver problemas en diferentes contextos, por tanto, para la adquisición del sentido numérico es necesario proporcionar a los niños a través del juego situaciones ricas, variadas y significativas que estimulen la inteligencia e imaginación como lo plantean los estándares curriculares. (Rodríguez, 2017, pág. 48)

En fin, se puede aclarar que directamente el estudio va planteado con mejor directrices en función de cómo se va desempeñando con una excelente muestra de ejecuciones con una toma de referencia de los niños que permiten mejor esquema de trabajos regido de directrices que lo establece en circunstancia del entorno a una mejor educación del vivir. En nuestro contorno a base de lo que se centra en las actividades lúdicas demuestra lo importante que sirve en dirección con los niños que implantan, desarrollan sus destrezas físicas y cognitivas por medio de la variedad que mantiene la muestra de soluciones en el problema que se presenta a una mejor amplitud de estrategias y métodos en la educación.

Los niños nos muestran permanentemente en muchos lugares, a través de sus juegos, diversas realidades que crean y que las viven intensamente. Lo interesante es que estos juegos surgen en una dimensión paradigmática y epistemológica propia de los niños, muchas veces invisibles a los ojos de los adultos. (López, 2014, pág. 86)

Se implanta una mejor acogida a los estudiantes a base del trabajo que permita una evolución de mejoramiento con innovaciones adecuadas por intermedio de la amplitud que genera a todos a base de tareas mejoradas por sí mismo en el ámbito educativo.

La estrategia es una palabra muy utilizada dentro de la educación porque con ella podemos lograr conseguir todos los objetivos planteado en una planificación académica.

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje. (Sánchez, 2010, pág. 7)

Los métodos de enseñanza que se utilizan en la actualidad son bastante dinámicos debido a que los profesores utilizan estrategias para el aprendizaje de sus estudiantes, el fin de todo esto es que la clase se hace un poco dinámica y no resulte aburrida para el niño/a, con esto se piensa lograr un conocimiento más amplio y rápido a la vez, para que no exista problemas de enseñanza.

Para conseguir siempre nuestro objetivo con el niño debemos saber direccionar una actividad para que este provoque un cambio en él y de esa manera desarrollar de una forma natural sus habilidades.

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración. (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015, pág. 12)

La actividad lúdica se vuelve atractiva si se la combina con un juego, lo cual el estudiante capta de mejor manera en conocimiento y pueda ser utilizado durante la actividad que se incrementa las posibilidades de lograr un desarrollo físico y cognitivo.

Las actividades lúdicas se basan directamente en el trabajo equitativo que realiza el niño mediante ejecuciones y proyecciones de actividades que permite en el desenvolvimiento individual o colectivo de una manera rutinaria de forma recreativa con el incentivo de varios juegos que se plasman de acuerdo con la enseñanza del docente hacia los niños; esto también despierta el interés de cada uno, desarrolla su manera evolutiva y cognitiva del proceso motriz, plasmándolo en explorar un nuevo descubrimiento de la motivación que realice ahora.

Se puede saber que directamente la recreación se originó básicamente en la antigua época Griega y Romana de la evolución del ser humano como una manera diferente en sus inicios de prevalencia de los juegos proyectados por su imaginación que presenciaba a su alrededor usando piedras, lanzas, canastos como punto clave en diversión con intensidades de movimientos de traslado de un lado a otro siendo a pie o en carretas; a la vez se ejecutó sin tener conocimiento la movilidad, fuerza, agilidad de su cuerpo con una visión muy estable y procesadora del esfuerzo mental que lo realizaban a diario. “La recreación es sinónimo de entretenimiento, divertimento, actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, que se desarrolla en un tiempo de poco valor social, en el tiempo no productivo, y se presenta como una actividad voluntaria” (Espiga, 2014, pág. 8).

Se puede determinar la presencia de la evolución que direcciona al aprendiz buscar un buen reto de confianza del que desempeña en su esfuerzo solicitado en la vida

académica que adquiere la curiosidad para encontrar paso a paso en la verificación del juego del saber con las proyecciones metodológicas de originalidad y aprobación en la búsqueda de la recreación que recepta con el fin de distraerse y esclarecer su motivación en sí.

Una mejor cooperación de trabajo permite que la diversión de ellos sea hecha de una manera muy estable y mejorada con el fin de aclarar los fundamentos que interviene el niño en distracción por sí mismo en el contorno como fuente de trabajo colaborativo. “La recreación es sinónimo de entretenimiento, divertimento, actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, que se desarrolla en un tiempo de poco valor social, en el tiempo no productivo, y se presenta como una actividad voluntaria” (Espiga, 2014, pág. 8).

Dicho de otra manera, la educación física es fundamental actualmente centrada en la recreación para el desarrollo del cuerpo humano pudiéndose notar en el centro del mejoramiento de las relaciones interpersonales y colectivas de los alumnos que los ejecuta a través del cuerpo y el movimiento realizable, permitiendo así tener confianza para ganar competiciones de forma exitosa y de relación, a la vez es necesaria de uso muy útil para la vida social a diario con las presentaciones que determina con su motivación y trabajo.

Se toma en cuenta que la expresión que rige el autor, toma en consideración a la recreación como pilar fundamental que brinda el docente con los estudiantes acorde de lo que tiene en cuenta a un mejor entretenimiento que lo establece con una excelente grandeza que lo permite en su contorno por medio del lapso que lo determina en clase. Desde aquí el ocio es comprendido como una necesidad humana y como una dimensión de la cultura caracterizada por la vivencia lúdica de manifestaciones culturales en el tiempo/espacio social (Gomes, 2014, pág. 364).

Se puede verificar que la recreación toma como punto principal actualmente en la institución llevando a cabo una mejor educación y calidad de vida de acuerdo al proceso que se vaya ejecutando por medio de las enseñanzas, muestras de trabajo en conjunto, apoyo moral, mejor construcción de ideas en lo teórico con una mejor base de consideración y armonía en la práctica realizada en la cancha o en el aula bien adecuada.

En la escuela, especialmente durante los años preescolares, la recreación forma

parte de la adquisición de conocimientos, destrezas dando lugar a proporcionar a niños y niñas buenas experiencias en general y más concretamente le posibilita la indagación y construcción de su propio pensamiento. (Acuña & Mauriello, 2013, pág. 215)

Se debe tener en cuenta que para una mejor clase hacia los niños en la parte teórica debe ser considerada como algo recreativo permitiéndole desestresarse de una manera espontánea brindando su esfuerzo, dedicación y desarrollo en el proceso adecuado manteniendo un incentivo muy estable por medio intermedio de la voluntad propia. “Cualquier actividad puede ser considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo disponible, sin otro fin que el del placer por la propia actividad” (Espiga, 2014, pág. 8).

Se puede tener en cuenta que la recreación abre conocimientos muy grandes a los niños para que puedan explorar de una manera muy diferente con el desarrollo que interviene el docente hacia el estudiante sobrevalorado como un pilar fundamental de acorde al desarrollo que intervenga en algo muy elaborado con intensidades de ejercicio físico. “La recreación es sinónimo de entretenimiento, divertimento, actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, que se desarrolla en un tiempo de poco valor social, en el tiempo no productivo, y se presenta como una actividad voluntaria” (Espiga, 2014, pág. 8)

Tal manera interviene la recreación en la incorporación que lo mantiene a la intervención que establece en los niños con distraerse de la mejor manera satisfaciendo su necesidad de divertirse en ser partícipe de lo que se realice si necesidad de algo, simplemente debe ser relacionada al mejor trabajo coordinativo de mantener el orden y esfuerzo de sí mismo.

La mirada de inclusión en la infancia temprana se vincula con una noción amplia de inclusión social referida a una forma de realizar acciones para reducir las limitaciones en la participación. (...) tiene que ver con la eliminación de todas las barreras para el juego, el aprendizaje y la participación de todos los niños. (Booth, Ainscow, & Kingston, 2007, pág. 3)

La recreación dentro del ámbito educativo aclara lo importante que sirve para los niños, ya que toma de muestra al apoyo moral que necesita de acuerdo con los conocimientos claros y precisos que enfoca en la Educación Física como estrategia de

mejoramiento en conjunto con impulso cognitivo por medio de la colaboración que necesita en dirección del docente planteando un buen trabajo con ideas de acorde a las actividades presentadas. “Esta iniciativa propone la creación de polos de actividad física y deportiva, iniciativa destinada a promover la participación en el Deporte Social de niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos, personas con discapacidad, adultos mayores y la familia en su conjunto” (Tuñón, Laiño, & Castro, 2014, pág. 4).

Se incluye una mejor satisfacción de enseñanza regido a la práctica que lo establece en coordinación de los ejercicios planteados por medio del esfuerzo, dedicación que lo establece la actividad física y deporte en todos los niños.

El juego a sus comienzos ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia del pasar de los días, en la Grecia clásica fue parte de la educación del futuro ciudadano; Platón lo identifica con el culto sacro mientras tanto Aristóteles como reposo y desde estos tiempos apareció las posturas que se dieron en diferentes épocas y culturas, que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico.

Actualmente se puede notar que el juego es un método muy aplicado directamente en las instituciones como una fuente de apoyo para el bienestar del niño, ya que permite aprender a conocer el proceso que se va elaborando de acuerdo al manejo que se planifica en el contorno, a su vez se puede tener en cuenta que ha mejorado directamente el estudio centrado en la Educación Física como una asignatura muy esencial en el ámbito escolar empezando de la edad pequeña, media y grande en ejecución de la diversidad que proyecta en el tiempo libre con sus actividades de goce y disfrute a diario por intermedio de la creatividad, innovación de mejores secuelas que encamina un buen aprendizaje.

La teoría que relaciona el juego como actividad fundamental centra al currículo con la proyección de diferentes puntos de vista a raíz del proceso educativo que lo ejerce directamente a la participación del docente con intencionalidad de esfuerzo de manera individual y colectiva a través de las ejecuciones en el pasar del tiempo con utilización de las emociones una directo a la actividad que se realice con esmero y dedicación.

Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21), los juegos son formas

sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica.

Se puede manifestar directamente en la ejecución del proceso del trabajo que recepta el ejercicio físico que lo conlleva en los niños por intermedio de tareas consecutivas de presentación de desarrollo de múltiples ideas que genera en la destreza de mejoras de creaciones por medio de su imaginación adquiere maneras directas para su uso medio.

Se mantiene el juego como algo muy productivo y emotivo a los niños de temprana edad ya que tratan de encontrar su pista como algo principal y asociativo de las intervenciones que se plasman en las capacidades que establece en la diversión como algo de distracción superando sus directrices que implanta el docente hacia su labor diario de sentimientos. “Esta área llamada también socio afectivo, se refiere a los procesos de diferenciación de autoestima, identidad y relación consigo mismo y con los demás, ubicados todos ellos en un contexto de aceptación y expresión de las emociones y sentimientos” (Albornoz & Guzmán, 2016, pág. 187).

Es muy importante dar a conocer el mayor conocimiento de manejar con un proceso muy básico y cooperativo a los niños con una simple trayectoria del que trata de conservar el múltiple desarrollo de mejoramiento en el acercamiento individual de mejores trabajos técnicos a nuestro alrededor con la manera más efectiva de creatividad e innovación.

Según el artículo se sabe que para un juego el punto principal es que los niños tengan buenos valores ya que permite enfocarse en el desempeño a diario afianzando los parámetros que se le impone en el juego, para eso el docente aplica la metodología del proceso para obtener un buen resultado y tratando de que mantenga diferentes tipos de emociones siendo participe dentro del ámbito educativo.

El juego proviene etimológicamente del latino ludus, con raíces en la antigua cultura romana, lo cual la palabra latina tiene varios significados: deporte, formación y también hace referencia a las escuelas de entrenamiento que lo ejecuta para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia, ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría Piñeros (Tamayo & Restrepo, 2017, pág. 108).

Se produjo un recuento que estableció en la época a medida que se fue perfeccionando de acuerdo con el pensamiento que relacionaba el ser humano con los demás de acuerdo con las repercusiones que lo visualizaban al juego de manera diferente direccionado a su iniciativa de utilizar materiales de primera clase como fuente de apoyo a las presentaciones que se ejecutaba por diferentes motivos en mantener bien el ejercicio.

Para lo cual el juego dentro del ámbito educativo también se genera una verdadera y exitosa la clasificación de los juegos de acuerdo con el ámbito y los criterios básicos de las actividades que se centra en la práctica de los niños aportando su aspecto de trabajo o competición realizada.

Juegos o formas jugadas individuales:

- Juegos o formas jugados individuales sin competición ni interacción.
- Juegos individuales con competición.

Juegos colectivos:

- Juegos colectivos de cooperación.
- Juegos colectivos de colaboración.
- Juegos colectivos de competición.
- Juegos colectivos de competición con oposición.

Se puede verificar que la relación cognitiva va dirigida en las instituciones educativas señalando la gran medida que persiste en el aspecto del desarrollo de los niños por medio de las atribuciones que brinda por intermedio de ejecuciones necesarias en recibir de mejor manera la información clara y precisa de acuerdo al juego, a su vez intervenir una mejor técnica de procesos de receptor las ideas, pasos que rigen en el manejo práctico manteniendo un gran conocimiento de memoria en las rutinas, repeticiones que se elabore hasta reflexionar de un mejor esquema que presenta en lo teórico dentro de clases.

Lo manifestado por Quintanar, López, Solovieva y Sardá (2002) sugiere que el desempeño en las pruebas no solo depende de la edad, sino que también es necesario tener en cuenta el componente de aprendizaje que viene dado por el tiempo de permanencia en una institución.

Es posible que sea de mayor complejidad durante el proceso que dirige de la forma de pensar, ya que necesita adquirir fuentes de apoyo para el proceso mental del niño con permanencia sustentable de acuerdo con las dificultades que presente interviene su forma de pensar de una manera muy diferente con proyecciones legibles y estandarizadas de sí mismo planeando las intervenciones que desee con el aporte estratégico y psicológico.

Es importante que el niño mantenga de por sí su propio trabajo y esfuerzo porque muestra su desarrollo físico equilibrando la parte motriz del ejercicio físico que se vaya a realizar manteniendo su orden de voluntad propia con su creatividad, ingeniosidad, desarrollo intelectual pues así su función mantiene un proceso conductual e intelectual.

Tiene una gran influencia para el desarrollo equilibrado del niño en sus aspectos psico-motores, cognitivos, afectivos y sociales, además de desarrollar otras características como el lenguaje, ingenio, observación, voluntad, paciencia, agudeza visual, táctil y auditiva, la noción del tiempo, elegancia, soltura y agilidad. (Sandoval, 2010, pág. 9)

Es de suma importancia porque permite mantener una idea respecto a los procesos cognoscitivos que conlleva los niños por medio de una información muy necesaria para ayudar a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de básica elemental, también se dirige en el desarrollo de la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ámbito educativo permitiendo una interacción muy establecida de dos dimensiones la interna que tiene que ver con las emociones del propio sujeto y la externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

Se puede tomar en cuenta que dentro de las clases de Educación Física es importante llevar un control, acercamiento hacia los estudiantes manteniendo un buen estímulo de confianza por medio de la clase realizada a base de recreaciones, juegos para el uso del proceso cognitivo e intelectual acercando puntos necesarios para su diario vivir en el aula. “Procesos como atención, memoria, pensamiento pueden estimularse desde las clases de Matemática en la enseñanza primaria, así como funciones ejecutivas metacognitivas: planificación, memoria de trabajo, flexibilidad mental, entre otras” (Cabanés, Colunga, & García, 2017, pág. 2).

Se puede distinguir que el plan que se asemeja al niño es mantenerlo de forma muy activa con buena clase en el orden que se le presenta de acuerdo con el conocimiento que lo conlleva en su moldeamiento que lo obtiene en sus operaciones de jerarquía de confianza en el progreso que lo ejecuta en el alrededor.

Es notable saber que la frecuencia que establece el niño en dirección que lo conlleva como un deportista tiempo después, ejecuta a medida de la formación que identifica el propio yo, con su contorno de acuerdo con el equilibrio que lo forma su voluntad de esfuerzo de función de su capacidad motriz con interacción de demostración mental y cognitiva. “Esta área llamada también socio afectivo, se refiere a los procesos de diferenciación de autoestima, identidad y relación consigo mismo y con los demás, ubicados todos ellos en un contexto de aceptación y expresión de las emociones y sentimientos” (Albornoz & Guzmán, 2016, pág. 185). La conmoción que presenta el niño es a través de su pasión que manifiesta la admisión de sus gestos técnicos acorde al desempeño que lo otorga por medio de su capacidad que lo establece por medio del aprendizaje cognitivo e intelectual que lo conlleva a una mejor estrategia de interés del pensar a diario.

En los periodos de la vida existe uno que sin duda es importante porque en él los niños/as logran un balance emocional dándole un sentido a la vida la cual se ira transformando con el transcurso del tiempo.

Durante este período los niños y las niñas aprenden más rápido, especialmente cuando los espacios afectivos, atención y alimentación se encuentran presente. A esta capacidad de poder reflejar en sí mismo y asimilar la estimulación del mundo que le rodea es lo que se denomina la plasticidad del cerebro humano. (Albornoz & Guzmán, 2016, pág. 185)

La estimulación temprana es aquella que se involucra en la etapa de la niñez o quizás un poco antes y es muy esencial porque ayuda a evaluar las habilidades que el niño/a posee al momento de realizar ciertas actividades, por otro lado brinda ventajas muy importantes las cuales fundamentan el ejercicio físico y como se desarrollara esta persona.

El lenguaje mundial es sin duda la expresión que es por la cual todo ser humano logra comunicar un mensaje sin la necesidad de mencionar una palabra.

La Psicomotricidad es la manera que todos los seres tenemos para expresarnos y desenvolvemos en la vida aunque algunas personas desarrollan su motricidad más que otras. La Psicomotricidad abarca la globalidad de la persona, desde los aspectos orgánicos, a los motores y psíquicos, incluyéndose en estos últimos, la dimensión emocional y la dimensión cognitiva. (Alonso, 2017, pág. 229)

En el aspecto de la motricidad interviene también la psicología que se encuentra en conjunto con las emociones que el ser humano puede expresar mediante gestos o movimientos corporales entonces debemos lograr que el niño trabaje siempre esta parte durante las actividades y es ahí donde vamos a conseguir una perfecta comunicación con él y sus compañeros.

Se manifiesta que toma de acuerdo al proceso que lo conlleva de acuerdo a los estímulos que lo concierne al tomar como punto principal por medio de sus incentivos y muestras de apoyo durante y antes de la práctica realizada por medio de diferentes maneras.

Refiere que la creatividad es un proceso integracionista, refiere que al interactuar el sujeto con el objeto de la actividad, se activan las dimensiones cognitiva, afectivo, motivacional, volitivas, emocionales y los otros elementos que interactúan en la creatividad de forma que se integra la persona, el proceso, el producto como un todo. (Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017, pág. 156)

Se toma de mucho valor al respecto como fuente de apoyo como medio de colectivos para ingeniar como parte fundamental procesos que rigen a la calidad de vida por su estilo y capacidad que lo conlleva a la parte cognitiva e intelectual de acuerdo al ejercicio físico.

El juego se presenta como una actividad de ejercicios universal y multicultural al niño mediante el cual sirve para socializar ante el conocimiento para descubrir y construir su entorno preparando al niño una mejor evolución motriz para la vida siendo la práctica como una actividad que se presenta en todas las culturas y de mucha relevancia en sus características que ejerce por medio de ejercicios lúdicos, recreativos que ayudan a diferenciarse de una manera muy sistematizada y relajada con varias métodos de realizar.

Es muy factible saber conocer que un buen trabajo de actividades físicas aplica a un buen rendimiento de mejor estado de fortaleza con mucha importancia con un buen alimento toma de manera muy rápida estable en el cuerpo proyectado en el esfuerzo que presenta con repeticiones de intensidad media en los niños con una frecuencia de seguridad buena. El acceso fácil a la comida y la falta de ejercicio condicionan un incremento de la prevalencia de obesidad, la cual promueve cambios metabólicos perjudiciales para la salud. Se puede presenciar como punto clave en el rendimiento que ejecuta los niños como frecuencia de permanencia de la intensidad presentadas de acuerdo con una adquisición de mejores resultados contra la obesidad desde temprana edad.

Se puede saber que dentro de la permanencia equitativa que ejecuta en la educación física toma como punto principal en la estabilidad que conecta a los niños del mejoramiento de coordinación de las actividades presentadas hacia una buena destreza motora en busca de una correlación de evitar el sobrepeso de temprana edad con una mejor frecuencia total. OMS (2010) afirma: “Incluye la reducción de la prevalencia de sobrepeso obesidad, así como aumentar la proporción de individuos que realizan actividad física moderada de forma regular”. En este momento se puede efectuar que una buena labor de trabajo cooperativo establece un mejor rendimiento físico de manera individual y colectiva durante el proceso de actividades programadas por intermedio del docente a los niños.

La mejor manera del niño es conocer y aprender mucho a base de la práctica que sea elaborada de sí mismo con las intensidades que mantengan con un estilo de vida muy saludable evitando los síntomas que mantiene al margen de su progreso con un mejor estilo de esfuerzo a diario dirigido a las actividades. “La práctica del ejercicio es la mejor manera para mantener la capacidad funcional de la persona y para prevenir la incapacidad como consecuencia del envejecimiento y las enfermedades crónicas” (Saz, Gálvez, Ortiz, & Saz, 2011, pág. 18)

El perfeccionamiento que lo establece en la asignatura de Educación Física es importante ya que toma de acuerdo con el recurso que genera los estudiantes con el fin de facilitar un mayor impulso dentro de lo que genera su evolución intelectual mental con la amplitud de relación que aporta con mayor relevancia en el ejercicio físico y teórico en clase. “La práctica de Actividad Física en las primeras etapas de la vida puede optimizar las funciones cognitivas de los niños debido a que favorece el proceso

de maduración cerebral y permite un mejor desarrollo de las redes neuronales” (Reloba, y otros, 2017, pág. 29). Se puede demostrar que es de mayor beneficio en la atención de la concentración que dirige al ejercicio por medio de profundizar la metodología que analiza su vida cotidiana con mayor eficacia del que se presenta con una excelente relevancia.

Al hablar de Educación Física nos referimos a la actividad física combinada con las cualidades y habilidades que presente el niño/a durante la vida ya sea fuera o dentro de la institución.

La prescripción de EF tiene como objetivo general mejorar la forma física, promover la salud mediante la reducción de los factores de riesgo de enfermedades crónicas y aumentar la seguridad durante la práctica del mismo, teniendo en cuenta los intereses, necesidades de salud y estado físico del individuo. (Saz, Gálvez, Ortiz, & Saz, 2011, pág. 21)

La formación integral es la que interviene en la vida del estudiante y la única forma de conseguirla es a través de la actividad física y de los valores, si se logra conseguir esto formaremos a un ser humano para que se defienda en todo momento de los problemas de la vida, también se debe mencionar las ventajas de la educación física las cuales hacen base en evitar muchas de las enfermedades que a cortan la vida y obviamente se puede evitar realizando de manera continua la actividad física.

Se puede diagnosticar que dicho texto, cabe recalcar que durante el periodo que se presente de acuerdo al proceso que conlleva en el trabajo que realiza el docente en el ámbito educativo debe aclarar puntos claves muy necesarios para el diario vivir del niño. Según González, Rentería, & Uranga (2016) afirman que:

Enfatiza que las actuaciones son también excelentes actividades para los hablantes aprendices en la seguridad relativa del salón de clases antes de que deban realizarlo de igual manera en un ambiente real. Por consiguiente, los diálogos ofrecen a los estudiantes oportunidades para representar y practicar habilidades orales antes de encontrarse en el mundo real. (pág. 208)

Es importante mantener un orden para los estudiantes apoyando e incentivando de una manera muy buena para que pueda ser prestigio de un mayor esfuerzo de una nueva

ocasión planteada dentro del contexto de aprendizaje de manera individual y colectiva. La escuela en la actualidad posee un vasto conocimiento sobre los aspectos pedagógico ya que esta es la base del proceso de aplicación de los conocimientos para el inter aprendizaje “La experiencia de la escuela está permeada por muy diversas tendencias y posibilidades de la pedagogía, que ya hace años tienen en cuenta algunos aspectos centrales de la recreación” (Carreño, Rodríguez, Gutiérrez, 2014, pág. 91). Manifiestan que la pedagogía ya tiene claros aspectos en cuanto a la recreación y su aplicación para el desarrollo cognitivo y habilidades motrices del niño.

En las escuelas el desarrollo de la actividad física tiene una serie de procedimientos metodológicos que utiliza el docente para impartir sus clases dependiendo de las actividades que planifica. “El modo de práctica es otro de los factores que puede influir notoriamente en la adhesión de los escolares a un deporte concreto” (Chacón & Giraldez, 2016, pág. 86). Afirman que la práctica o metodología que imparte el maestro en sus clases, puede influir notoriamente en la afición de los chicos en el aprendizaje.

Es fundamental el apoyo del docente en el desarrollo de las clases de educación física con los estudiantes, esto genera confianza y eleva la auto estima en él, para que este se comprometa más con el proceso del interaprendizaje. “Se debería favorecer la diversidad de experiencias y de emociones para mejorar su bienestar socioemocional” (Durán & Invernó, 2014, pág. 7). Refiere la importancia de ayudar al estudiante en el fortalecimiento de las emociones, ya que esta le brindaría una satisfacción socioemocional al momento de integrarse al trabajo cooperativo con sus compañeros

Los docentes en la actualidad han tomado a las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas para el inter aprendizaje en sus clases. “Por tanto, el juego se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social” (Espinosa, García, Rodríguez, 2018, pág. 253). Afirman que el juego es una herramienta holística, irremplazable para desarrollar el interaprendizaje con los niños, ya que esta ayuda a la maduración cognitiva, física, y Sico social en la vida escolar.

Los centros escolares son considerados por muchos como el primer hogar de los estudiantes ya que gran parte de su tiempo pasa en estos, teniendo una relación en su

formación con los docentes. “Los alumnos pasan muchos años de su vida en el sistema educativo, donde el profesor tiene un papel fundamental en el desarrollo de actitudes, comportamientos y emociones” (Gutiérrez,Ibañez, 2017, pág. 420). Afirman que los docentes juegan un rol fundamental en la formación integral del niño, ya que en ellos esta desarrollar valores, actitudes, emociones y comportamientos, los cuales lo formaran para toda su vida.

La recreación si es cierto tiene como finalidad hacer que el ser humano se divierta, disfrute, interactúe, está siempre debe tener un objetivo cuando sea dirigida para que sea de pleno disfrute para el ser humano. “Existe lo que se conoce como recreación dirigida, mediante la cual se busca la regeneración de las capacidades humanas a través de la implicación lúdica en actividades en grupo, guiadas por un animador” (Gómez & Vásquez, 2015, pág. 53). Manifiestan que la recreación para generar en la persona capacidades humanas, esta debe ser dirigidas por un animador, quien tiene la capacidad de implementar actividades lúdicas que permitan a los grupos interactuar de una manera holística y cumplir con la propuesta planteada.

En la actualidad vemos que más personas hacen conciencia de los beneficios de la actividad física y lo que esta provee en el ser humano. “La aplicación, por tanto, de unos estilos de enseñanza basados en la promoción de la salud preparan mejor el camino para que el alumnado mantenga un modo de vida físicamente activo a largo plazo” (López & Monjas, 2016, pág. 183). Afirman que depende mucho de los estilos de enseñanza que el docente provea al estudiante en el desarrollo de sus clases para que este a lo largo de su vida sea una persona saludable.

1.5. Matriz de requerimiento

Problema	Situación actual	Situación objetivo	Requerimiento
Docente	Desconocimiento de la aplicación de estrategias lúdicas recreativas en las clases de educación física,	Aplicar estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo y motriz del niño	Capacitación al docente sobre la metodología de la aplicación de las actividades lúdicas en la Educación Básica Elemental en las horas de educación física
Materiales	poco y vetusto material lúdico, el mismo que restringe el desarrollo de las clases de educación física Desarrollo motriz y cognitivo del niño	Elaboración de material didáctico para el desarrollo de las clases de educación física Desarrollo motriz y cognitivo del niño	Capacitación al docente sobre la metodología de la aplicación de las actividades lúdicas en la Educación Básica Elemental en las horas de educación física

1.5.1. Selección de requerimiento a intervenir

Justificación

El ministerio de educación dentro de una de sus propuestas para la educación física en el año 2014 propuso una capacitación que se denominó aprendiendo en movimiento, el cual se impartió a la mayoría de docentes de educación física de esa época, cabe recalcar que el 80% de estos docentes que impartían las clase de educación física en esa época, en la actualidad ya se han jubilado, siendo de esto los más perjudicados los estudiantes, ya que los nuevos docente que han adquirido sus nombramientos no se enriquecieron de esta capacitación.

En las clases de educación física es ineludible que los docentes desarrollen sus clases tomando como herramienta pedagógica al juego, ya que según lo observado durante esta investigación se pudo observar que los docentes, muy poco o casi nada aplican el juego como una estrategia de aprendizaje y el desarrollo de las capacidades físicas y cognitivas del niños y niñas.

Una vez que he argumentado sobre lo investigado planteo una propuesta para mejorar el aprendizaje de los niños de la educación básica elemental en las clases de educación física, para que los docentes a través de las actividades lúdicas recreativas potencialicen el área motora y cognitiva de los niños y niñas de los centros educativos involucrados en esta investigación.

CAPITULO II. PROPUESTA INTEGRADORA

2.1. Descripción de la propuesta

2.1.1. Título

GUÍA BÁSICA, PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORA Y COGNITIVAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.

2.1.2. Antecedentes.

En la década de los años ochenta por medio del ministerio de educación, y en ese entonces Dinader quien direccionaban los deportes en el país firman un convenio con el país de Alemania para la elaboración de un currículo de educación física, capacitación y elaboración de material didáctico que les sirviera como herramienta para que los docentes de aula en las escuelas y profesores de cultura física de los colegio en los planteles educativos puedan impartir esta materia, teniendo este currículo transformaciones en la década del noventa con material didáctico que hasta la actualidad sirve en mucho de los caso de apoyo para los docentes.

Esta indagación me ha permitido verificar que, en los centros educativos involucrados en esta investigación, no cuenta con materias didáctico para el desarrollo de las clases de educación física, mucho menos guías didácticas que puedan facilitarles el inter aprendizaje y permitir que los niños y niñas desarrollar sus habilidades motoras y cognitivas.

Es posible que sea de mayor complejidad durante el proceso del inter aprendizaje la forma de pensar, ya que necesita adquirir fuentes de apoyo para el proceso mental del niño con permanencia sustentable de acuerdo con las dificultades, y es aquí que el juego adquiere un rol importante en el niño, haciendo que su manera de actuar y su forma de pensar sea de manera muy diferente con proyecciones legibles y estandarizadas de sí mismo planeando las intervenciones que desee con el aporte estratégico y psicológico de sus docentes.

“Todo ello en el entendimiento que conocer los factores que influyen en el proceso de cambio permite establecer estrategias para prevenirlos e intervenir sobre ellos de manera oportuna” (Sánchez, 2002; Rocha, 2005). Manifiestan que el proceso de cambios que interviene en los niños este de ser conocido para prevenir e interactuar en su desarrollo evolutivo de manera óptima.

2.1.3. Justificación

La presente guía es considerada de gran beneficio en el desarrollo de las clases de educación física, ya que está estructurada de una manera holística y pueda ser aplicada a todos los estudiantes de educación básica elemental, esta guía ilustra juegos que pueden ser muy fáciles de aplicarlos y muy entendible para el docente, además los juegos que se plantearon en este documento están direccionados a los niños desde los seis años en adelante.

Se puede tomar en cuenta que dentro de las clases de Educación Física es importante el desarrollo del juego como estrategia didáctica, no solamente para la educación física sino para las otras áreas, manteniendo un buen estímulo de confianza por medio de la clase realizada a base de recreaciones, juegos para el uso del proceso cognitivo e intelectual acercando puntos necesarios para su diario vivir en el aula. “Procesos como atención, memoria, pensamiento pueden estimularse desde las clases de Matemática en la enseñanza primaria, así como funciones ejecutivas metacognitivas: planificación, memoria de trabajo, flexibilidad mental, entre otras” (Duran, Alvares, Fernandes y Gonzales, 2015, pág. 46). Se puede distinguir que el plan que se asemeja al niño es mantenerlo de forma muy activa con buena clase en el orden que se le presenta de acuerdo con el conocimiento que lo conlleva en su moldeamiento que lo obtiene en sus operaciones de jerarquía de confianza en el progreso del aprendizaje en estas edades.

2.2. Objetivo de la propuesta

2.2.1. Objetivo general

Desarrollar una guía básica de actividades lúdicas recreativas, para el desarrollo de las

habilidades motora y cognitivas a los niños y niñas de la educación básica elemental.

2.2.2. Objetivo específicos

Exponer a las autoridades y a los docentes que imparte la educación física a los niños y niñas, sobre los beneficios que les otorga esta guía didáctica.

Aplicar los juegos lúdicos de esta guía en las clases de educación física para el desarrollo de la motricidad y el área cognitiva de los niños

Realizar actividades lúdicas recreativas que estimulen la participación colectiva de los niños de la básica elemental con la presencia de los gustos y preferencias de estos.

2.3. Componentes estructurales.

2.3.1. Fundamentación teórica de la propuesta.

Orientar a los profesionales de cultura física, en la aplicación de estrategias lúdicas en sus clases, de una manera innovadora que despierte el interés de los niños por el aprendizaje de la educación física, esta propuesta una vez ejecutada garantizará el desarrollo lúdico y cognitivo del niño durante las clases, además fortalecerá al docente con conocimientos sólidos en el área de la educación física con la aplicación de los juegos propuestos a través de esta guía.

Hay que considerar que no solo está en las instituciones educativas el fomentar el juego para el desarrollo de las habilidades y desarrollo cognitivo del niño a través de la educación física, si no es desde el hogar que sus padres deben fomentar el juego y la recreación, como una estrategia de alejarlos de los aparatos tecnológicos que cada día los está volviendo más sedentarios, y con esto contrayendo diversas enfermedades que lentamente los está deteriorando y haciendo menos productivo.

2.3.2. Institución ejecutora de la propuesta

El Ministerio de educación, distrito, los circuitos educativos y los centros escolares son quienes tienen toda la responsabilidad de impartir una educación holística en todos los niveles educativos.

2.3.3. Responsable de la propuesta

Los responsables de esta propuesta serán el Distrito de educación de Machala y los directores de las unidades educativas en las que se ejecutó esta investigación

2.3.4. Planificación Operativa

Tabla No. 4

<i>Áreas</i>	<i>Metas</i>	<i>Actividades</i>	<i>Fechas</i>	<i>Responsables</i>
<i>Exponer la propuesta a los docentes y autoridades de las instituciones educativas, generar el empoderamiento de la propuesta para la práctica en las clases de física.</i>	<i>Maestros enriquecidos de la propuesta y el 80% de los estudiantes de Educación Básica elemental formándose a través de los juegos lúdicos recreativos</i>	<i>Pistas que pueden ayudar a la hora de facilitar los juegos</i> <i>Algunos juegos de sociedades cooperativas</i> <i>La competencia como forma de juego</i> <i>Actitudes que se fomentan con los juegos cooperativos</i>	<i>03-09-2018</i>	<i>M.E.D</i> <i>Distrito Educativo</i> <i>Directores de las unidades educativas</i> <i>Docentes de aula,</i> <i>educación física y Padres de familia</i>

2.4. Cronograma de la propuesta

CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA														
Nº	ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE					NOVIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1	INFORMACION AUTORIDADES													
2	PERMISO AUTORIDADES													
3	SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA A DOCENTES													
4	APLICACIÓN DEL PROYECTO													
5	EVALUACIÓN													

Fuente. Diagrama de Gantt
Elaborado por: Investigador

2.5. Estrategia de evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta será metódica y cualitativa, para evidenciar el desarrollo de la aplicación de las actividades lúdicas recreativas y su impacto en el desarrollo de las clases de educación física en la educación básica elemental de los centros educativos donde se realizó la investigación, de esta manera de diagnosticar si los objetivos de la propuestas en esta investigación se cumple con lo planteado el proyecto, este proceso se lo realizara mediante la observación durante las clase de educación física.

2.6. Recursos logísticos

2.6.1. Recursos humanos

Responsable de la propuesta Edward Danilo Valdiviezo Yunga, conjuntamente con los directores, Docentes y Estudiantes de los centros

educativos.

2.6.2. Recursos materiales.

- Botellas
- Papel periódico
- Tela
- Palos de escoba
- Lana
- Tarros
- Pelotas de tenis de mesa
- Silbato
- Sogas

2.6.3. Equipos

Computadoras, proyector

2.6.4. Presupuesto

A. RECURSOS HUMANOS					
Nº	DESCRIPCION	TOTAL DE SEMANAS	COSTO SEMANAL	TOTAL C/U	TOTAL
1	RESPONSABLE DE LA PROPUESTA	13	10,00	130,00	130,00
SUBTOTAL					130,00
B. RECURSOS MATERIALES					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO			TOTAL
Material didacticos Varios	1	50,00			50,00
SUBTOTAL					50,00
C. OTROS					
DESCRIPCIÓN					TOTAL
Movilización					20,00
Digitación					10,00
SUBTOTAL					30,00
SUMA A + B + C					210,00
IMPREVISTOS + 5%(A+B+C)					10,50
TOTAL PRESUPUESTADO PARA EL SEMINARIO-TALLER					220,50

2.6.5. Financiamiento

El financiamiento de la propuesta será con recursos propios del investigador.

CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. Análisis de la dimensión Técnica de implementación de la propuesta

Esta propuesta fue ejecutada con la finalidad de impartir nuevos conocimientos en la aplicación de técnicas lúdicas recreativas, que den solución a la deficiencia de conocimiento de los docentes de aula y de educación física, esta propuesta está enmarcada con los lineamientos curriculares, como es la unidad de juego del currículo de educación física el cual propone el desarrollo de estrategias que fortalezcan el desarrollo motor y cognoscitivo del niño y niña de la educación básica elemental.

Es importante recalcar que esta propuesta es factible desarrollarla debido a los cambios que ha brindado el ministerio de educación en la carga horaria de educación física, pasando de dos horas a cinco, lo cual es muy pertinente al momento de desarrollar las destrezas de los niños y niñas planteadas por el currículo de educación física de la educación básica elemental,

3.2. Análisis de la dimensión Económica de Implementación de la propuesta.

La implementación de esta propuesta fue factible y de bajos costo económico ya que se elaboraron recursos didácticos con materiales reciclados del medio, y que son pertinentes para desarrollar las actividades lúdicas recreativas en las clases de educación física.

3.3. Análisis de la dimensión Social de Implementación de la propuesta

Esta propuesta lograra un gran valor social en los niños y niñas, los mismos que podrán desarrollar un inter aprendizaje y un progreso socio afectivo entre compañeros que les fortalecerán los lazos de compañerismo en las horas de clases, esta propuesta está enfocada a formarlos para la vida ya que el juego es un aliciente para desarrollar cualidades y capacidades físicas desde edades tempranas, y es aquí donde el docente debe centrar sus conocimientos para cimentar personas que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

3.4. Análisis de la dimensión Ambiental de Implementación de la propuesta

Esta propuesta ayudara al medio ambiente a la no contaminación, ya que los niños y niñas al momento de realizar sus prácticas lúdicas lo harán con materiales reciclados del medio y que no generan contaminación alguna al medio ambiente, posterior mente estos serán desechados con eficacia, además será un ahorro económico, la elaboración de estos materiales no tendrá costos que afecten al padre de familia y sean un ahorro para su economía.

CONCLUSIONES

- En la presente investigación se pudo demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas a lo largo del tiempo se fue desarrollando de a poco con el pasar del tiempo gracias al ser humano en la época que fue viviendo ya que modificó su observación del trabajo que lo desarrollaba de acuerdo con el proceso que ejecutaba con su muestra de inteligencia a través de inventos con los materiales que perfeccionaba en su innovación y perfeccionamiento de sí mismo como un beneficio de invocación en el incentivo direccional de aprendizaje y mejoras con un gran avance se supervivencia.
- Actualmente se pudo mejorar satisfactoriamente entre sí la innovación de potencias de acuerdo con las estrategias que mantiene el nuevo desarrollo que establece al niño por intermedio de mejorar técnicas del nivel de aprendizaje en lo teórico y práctico de parte del docente que aplica en busca de una mejor capacidad intelectual para fortalecer su destreza de desarrollo máximo en su entorno de una institución que ejecuta por medio de su esfuerzo, dedicación en el trabajo de necesidades por medio de su capacidad motriz adquiriendo su responsabilidad de colectividad.
- Se puede decir que las estrategias lúdicas en la Educación Física toman como un pilar fundamental en dirección de la pedagogía en la formación de la adquisición de conocimientos y destrezas que lo vincula al estudiante permitir el desarrollo integral en la parte cognitiva en función intelectual de acuerdo a la asimilación y conciencia que lo ejecuta como un beneficio muy productivo en la inteligencia en el proceso conductual en orientación a su totalidad que lo establece consigo mismo.
- Este trabajo investigativo fue de mucha importancia por la utilización de las técnicas lúdicas que enfoca el área educativa cognitiva que se desarrolla desde temprana edad siendo muy beneficioso para su desarrollo integral e intelectual ya que este tipo de trabajos no siempre se los toma en consideración con ellos, e implementarlos con una buena alternativa que nos ayudará a abrimos paso a paso en la parte de enseñanza mediante el juego, con el fin de tener una destreza muy exitosa con nuevos proyectos que lo establece en el niño abrir un nuevo mundo de creatividad de aprendizaje manteniendo un buen labor en la básica elemental con buenas proyecciones para un mejor futuro de calidad de vida.

RECOMENDACIONES

- Al hacer un análisis sobre la aplicación de la guía en las actuales transformaciones, teniendo en cuenta el diagnóstico realizado y partiendo de las necesidades de los centros educativos del cantón Machala involucrados en esta investigación.
- Generalizar la guía de actividades lúdicas recreativas en otros establecimientos educativos y otras edades, según sus particularidades, gustos y preferencias.
- Incorporar a la nueva propuesta otras actividades que sean del gusto y preferencia de los adolescentes.
- Que los docentes apliquen esta guía como una herramienta didáctica en el desarrollo de sus clases.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, M., & Mauriello, A. (2013). Recreación y Educación Ambiental: algo más que volver a crear. *Revista de Investigación*, 213-230.
- Albornoz, E. J., & Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. centro desarrollo infantil "Nuevos Horizontes". Quito, Ecuador. UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD. *Revista Científica Multidisciplinar de la Universidad de Cienfuegos*, 184-190. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/485>
- Alonso, D. (2017). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *ARTSEDUCA*, 225-245. doi:<http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2018.19.10>
- Alvarado, L. A., Dinello, R., & Jiménez, C. (2004). Recreación lúdica y juego. En *Recreación, Lúdica y Juego* (págs. 1-220). Bogotá: Magisterio.
- Booth, T., Ainscow, M., & Kingston, D. (2007). Index para la inclusión: desarrollo del juego, el aprendizaje y la participación en. *CSIE*, 1-111.
- Cabanes, L., Colunga, S., & García, J. (2017). La matematica en el desarrollo cognitivo y metacognitivo de los niños. *EduSol*, 1-16.
- Carretero. (2000). *Constructivismo y educacion*. 7.
- Cónde, Á. (2003). Potencialidades educativas de la comunicación telemática en un sistema de teleformacion. *BUH*, 1-470. Obtenido de <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/6432>
- Cordoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. Obtenido de <https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>
- Córdova, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. Obtenido de <https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Dalmau, J. M., Zabala, M., Gargallo, E., & Viciano, J. (2005). La Educacion Fisica hasta su convergencia con Europa. *REIFOP. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 8(2), 1-3. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2778493.pdf>
- Dinello, R. (2007). *Propuesta del nuevo siglo*. Grupo Magro. Obtenido de <http://www.worldcat.org/oclc/254581681>
- Espiga, H. (2014). Recreación. En *Recreación* (págs. 1-56). ENCASTRES.
- Gomes, C. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales.

- Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 13(37), 363-384. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30531107020>
- Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Tolima: Ibagué. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- González, G. J., Rentería, D. E., & Uranga, M. S. (2016). Estrategias didácticas para desarrollar el interés y aprendizaje de una segunda lengua extranjera. *Ra Ximhai*, 205-214. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194013>
- Lavega y Cols. (2011). Conocer las emociones a través de juegos. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 8.
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603903>
- Liranzo Soto, P., Hernández Mella, R., Jiménez Soto, A., & Pacheco Salazar, B. (2017). ENCUENTROS PSICO-AFECTIVOS: ESTRATEGIA LÚDICA Y CREATIVA EN FAVOR. *Redalyc*, 69-83.
- López, D. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, 13(37), 85-94. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30531107005>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre*, 15(2), 153-181. doi:10.15366/reice2017.15.2.008
- Nieves, R., & Rodríguez, W. (2016). Un modelo de educación en clave vygotskiana: estudio piloto del desarrollo socioemocional de pre-escolares con el currículo "key to learning". *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 27(2), 334-352. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/2332/233247620010.pdf>
- Potencialidades educativas de la comunicación. (2003). *Educación y nuevas tecnologías*, 211.
- Reloba, S., Reigal, R. E., Hernández, A., Martínez, E. J., Martín, I., & Chiroso, L. J. (2017). Efectos del ejercicio físico extracurricular vigoroso sobre la atención de escolares. *Revista de Psicología del Deporte*, 29-36. Obtenido de <http://www.rpd-online.com/article/view/v26-n2-reloba-martinez-reigal-et-al>
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf>
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *marcoele*, 1-66. Obtenido de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

- Sandoval, R. W. (2010). La educación física y el juego. *Invest. Educ.*, 14(26), 105-112. Obtenido de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Saz, P., Gálvez, J. J., Ortiz, M., & Saz, S. (2011). Ejercicio físico. *Medicina naturista*, 5(1), 18-23. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3401250.pdf>
- Silveira, Y., & Moreno, J. A. (2015). Miedo a equivocarse y motivación autodeterminada en estudiantes adolescentes. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15(3), 65-74. Obtenido de <http://revistas.um.es/cpd>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 13(1), 105-128. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Teresa, D. C. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. Juárez, Chihuahua, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Obtenido de LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA: <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Tuñón, L., Laiño, F., & Castro, H. (2014). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho. Su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. *Educación Física y Ciencia*, 16(1), 1-16. Obtenido de <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/EFyCv16n01a04>
- Whitebread et al. (2012). The importance of play. *Inclusión y juego en la infancia temprana*.

A N N E X O S

Del material tradicional al convencional

Estudiemos el cambio sufrido por un material de tipo tradicional al convertirse en convencional. Observaremos situaciones muy peculiares.

Instrumentos tradicionales de la vida cotidiana son utilizados para actividades lúdicas que, en algunas ocasiones, han evolucionado hacia deportes institucionalizados. La popularidad alcanzada por estos deportes combinada con la necesidad de práctica deportiva por parte de los jóvenes, lleva a la repetición del ciclo: se utiliza, nuevamente, material no convencional para imitar juegos. En deportes como el baloncesto, se produce un proceso curioso. En un principio, la canasta fue de mimbre. Después se transformó en canasta. En cambio, hoy podemos ver en algunos juegos de niños que, de nuevo, las papeleras o cestas desempeñan el papel de canasta. Evoluciones más complejas las encontramos en otros juegos, como en el caso del béisbol, deporte que se implanta en USA en el siglo XIX. Su origen inmediato era el criquet inglés pero su origen más ancestral hay que buscarlo en el golpeo de un móvil con un palo. De un bastón se pasa a un bate reglamentario. Pero el proceso no termina aquí. En los suburbios de algunas ciudades USA de los años 60, la falta de medios económicos provocó que los niños jugaran a béisbol con tubos de hierro en lugar de bates. Nació, así, un nuevo deporte que, si bien no alcanzó la popularidad y la institucionalización del béisbol, sí que adquirió una dimensión propia lo suficientemente importante para que supiéramos de su existencia gracias a un reportaje de TV.

El material alternativo se puede transformar muchas veces hasta convertirse en convencional. Este es el caso de las gomas elásticas, material que describimos y del que ofrecemos una amplia gama de ejercicios. Inicialmente, se utilizaban gomas de cámaras de bicicleta o de coche pinchadas. Posteriormente, dejaron de ser material de desecho para convertirse en material nuevo construido con otra finalidad. Su popularización en sectores como el de la rehabilitación del trabajo con bandas elásticas o como sistema de musculación alternativo a las pesas y poleas lleva a que los fabricantes de material ortopédico diseñen gomas elásticas con la finalidad específica de la musculación.

Los ámbitos

Las actividades físicas y recreativas están cada vez más presentes en la vida cotidiana del individuo, tanto por lo que se refiere a éstas como espectáculo con la asistencia masiva a los eventos deportivos, como por el empleo del tiempo libre en actividades físicas en sus más variadas formas. Los sistemas educativos de todos los países desarrollados ven en la educación física un importante elemento para el diseño de los currículums. El campo de la rehabilitación de lesiones, enfermedades y accidentes es asimismo otro de los objetivos de la educación física. Puede resultar muy útil como terapia, también, en la integración de los marginados. En las relaciones padres-hijos, cada día está más presente la práctica de actividades físico-deportivas.

Los diferentes lugares en los cuales es posible el empleo de los materiales alternativos se pueden resumir en los tres siguientes:

- Ámbito escolar: Es decir, dentro del proceso de escolarización del individuo, aparece la actividad motriz como una forma fundamental de intervención en el proceso de desarrollo, formación y socialización del individuo.
- Ámbito lúdico y recreativo: El tiempo libre puede ser ocupado con actividades motoras diversas. Cuando el objetivo es el de pasarlo bien, jugar y divertirse, la actividad física juega un importante papel.
- Ámbito del juego: El objetivo de la práctica es alcanzar una "performance", pero en este libro le daremos, también, el significado de juego recreativo.

Es evidente que, cuando un escolar participa activamente en la clase de educación física, lo hace porque también quiere divertirse, mejorar su rendimiento y estar inmerso en un proceso educativo al mismo tiempo. Pero el ámbito en que se desarrolla y programa la práctica es el escolar. La clasificación de los ámbitos está hecha desde la perspectiva del profesor-organizador de la actividad y en el ámbito o ámbitos que consideramos más apropiados para cada ejercicio.

La edad

En un mismo ejercicio podrá variar tanto el ámbito de aplicación como la edad, en función de su forma de ejecución. Tomemos como ejemplo un ejercicio con neumáticos de bicicleta. Consistirá en lanzarlo de diversas formas y se señala indicado a partir de los 7 años. Es obvio que la indicación de la edad vendrá condicionada por el peso del neumático. Si este ejercicio se hace con neumáticos de Scooter o los alumnos tienen una base física muy buena, la edad óptima se puede retrasar (avanzar). Si se hacen lanzamientos de puntería y en forma de competición dentro de un concurso, los ámbitos escolares y de entrenamiento se ampliarán con el de recreación.

Los objetivos

Cuando se planifica realizar un ejercicio en un ámbito determinado y para unas edades determinadas, habrá que saber cuáles son los efectos que esta actividad provoca y si se ajustan o no a los objetivos que pretendemos conseguir.

Muchas veces nos resulta muy difícil definir el objetivo de alguno de los ejercicios, puesto que los efectos son tan variados y relativos que es imposible resumirlos en una línea. Nos encontramos, también, frente a un problema de tipo terminológico porque no existe una terminología unificada en el campo de la educación física y del deporte que defina y delimite de forma precisa los múltiples conceptos. A fin de no crear confusión, explicaremos el significado que damos a cada objetivo.

Conocimiento del propio cuerpo

El desarrollo del niño pasa por una serie de fases. Durante los primeros años de su vida, toma conciencia de su cuerpo, estimula unos mecanismos de percepción del mundo exterior, desarrolla un lado más eficazmente que el otro, en resumen, su sistema nervioso se va modelando. En el ámbito de la psicomotricidad, este proceso es conocido con el nombre de desarrollo del esquema corporal.

Orientación y percepción espacial

El niño se halla inmerso en un espacio y tiene que orientarse en él, tiene que establecer unas referencias que posibiliten la relación entre su cuerpo y el medio.

Estructuración espacio-tiempo. La percepción del espacio y del movimiento aparece ligada a la dimensión del tiempo. Es el desarrollo de la relación entre estas dos dimensiones.

Coordinación general.

Definiremos como coordinación la capacidad del individuo de sincronizar y ordenar todos los elementos parciales que intervienen en la ejecución de un gesto o movimiento complejo, tanto en relación con su propio cuerpo, como con los objetos, con el medio o con otros individuos que cooperan, se oponen o permanecen ajenos a la actuación.

Coordinación óculo-segmentaria.

La capacidad de los segmentos de nuestro cuerpo, brazos, piernas y cabeza, ha de ser capaz de alcanzar con exactitud y precisión los objetivos visualmente fijados. La escritura es un ejemplo de actividad que requiere este tipo de coordinación.

La fuerza.

Se entiende por fuerza la capacidad de que el músculo sea capaz de contraerse venciendo, aguantando u oponiéndose a una resistencia. El desarrollo de esta capacidad en el músculo supone un aumento de volumen de las fibras musculares y, en consecuencia, del volumen total de músculo.

La velocidad.

Es la capacidad de recorrer un espacio en el menor tiempo posible. Si el espacio lo recorre una parte de nuestro cuerpo, hablaremos de velocidad segmentaria. Si pretendemos pasar de la pasividad a la actividad en el menor tiempo posible al recibir un estímulo, hablaremos de velocidad de reacción, y si pretendemos desplazarnos en el menor tiempo posible, hablaremos de velocidad de desplazamiento.

La resistencia.

Se entiende por resistencia la capacidad de soportar un esfuerzo durante un período de tiempo prolongado o bien la capacidad de realizar un esfuerzo prolongado con la menor fatiga posible.

Movilidad articular flexibilidad.

Para poder moverse, es necesario que los segmentos óseos que forman nuestro esqueleto sean capaces de producir movimiento. Para ello, es imprescindible que estén unidos de forma que se articulen entre sí. El tipo de articulación que se da entre las palancas óseas tiene que cumplir dos misiones fundamentales: la primera, posibilitar el movimiento; la segunda, mantener unidas las palancas óseas, es decir, evitar que se separen.

El equilibrio.

Es la capacidad del cuerpo humano para mantener o recobrar la estabilidad, oponiéndose a la acción de la gravedad. Los ejercicios encaminados al desarrollo del equilibrio parten de las siguientes situaciones iniciales:

Cooperación.

Las actividades que para su ejecución no solo dependen de la intervención individual sino de la de otra u otras personas que colaboran para alcanzar un fin determinado. Por ejemplo: mantenerse en pie por parejas y sobre un neumático de coche, sin caerse.

Oposición.

La actividad viene condicionada por la intervención de otra u de otras personas que se oponen y a las que nos oponemos en la consecución del objetivo. Ejemplo: Un partido de Ping-pong.

Cooperación-oposición.

En una actividad se establecen relaciones de cooperación con unos y de oposición con otros de los que participan en él. Cualquier juego competitivo por equipos presenta ambas situaciones.

ACTIVIDADES EN EL AGUA

Probablemente, muchas de las actividades que se realizan durante el tiempo libre pueden realizarse en el medio acuático y, con ello, conseguimos ampliar las posibilidades educativas, de aprendizaje, de iniciación o familiarización, de entrenamiento o de diversión.

La aplicación del material alternativo puede hacerse, también, en la piscina o en el mar, tanto con algún material descrito en este libro, como con cualquier otro material que surja de la inventiva o creatividad de cualquier docente o practicante.

De la misma manera, como hemos descrito hasta ahora, podemos plantear muchísimas actividades diversas y no convencionales utilizando material convencional y hasta sin utilizar ningún tipo de material.

Con ello, se contribuye a la filosofía inicial que hemos querido difundir desde el principio.

BOTES

Los botes que utilizamos deberán ser resistentes y de unas dimensiones grandes. En ellos, tiene que caber una pelota y tienen que ser lo suficientemente fuertes como para que los jugadores puedan subirse en ellos sin que los botes se desgarren.

Los más comunes son los utilizados en el ámbito de las conservas y, también, por los pintores de paredes. Habrá que tener cuidado en su limpieza puesto que podrían contener residuos tóxicos además de que pueden manchar. Los botes de hojalata son los que mejor cumplen estas condiciones.

Los usos alternativos de los botes pueden ser:

- Recepciones.
- Puntería.
- Elementos de apoyo.
- Construcciones.
- Recipientes.
- Elementos de señalización.

BOTES DE YOGOURT

La mayoría de los productos derivados de la leche, como el yogourt, las natillas, el queso fresco o el flan, entre los más comunes, utilizan envases de papel de plástico no retornables, es decir, que ya no vuelven a ser utilizados para el fin con el que se diseñaron. Sin embargo, a nosotros nos resultarán útiles como elementos de juego.

Tenemos diferentes tipos de botes, el vasito común y el más ancho y plano que suele contener natillas. El denominador común a todos ellos es que pueden transportar

líquidos, que son fácilmente agujereables y que no se rompen al caer al suelo. Los usos alternativos son:

- ❑ Equilibrios
- ❑ Transportes
- ❑ Recipientes
- ❑ Diana
- ❑ Implemento
- ❑ Señal

LAS CAJAS DE CARTÓN

En este bloque, incluimos dos de los diferentes tipos de embalajes de cartón más habituales en la vida cotidiana.

- ❑ Las cajas de cerillas que aparecen en los ejercicios son las grandes, las de cocina, no las pequeñas o de bolsillo.
- ❑ En segundo lugar, hablamos de cajas de zapatos, es decir, de tamaños mayores que las de cerillas.
- ❑ En un tercer grupo, hablamos de cajas grandes. En éste, situamos las cajas de embalar televisores, lavadoras y neveras. Es fácil intuir el tamaño óptimo de la caja para cada ejercicio. Estas cajas pueden utilizarse con tapa, es decir, como un prisma de cuatro caras y dos bases; sin una base que puede ser la tapa o sin ninguna base, es decir, sin tapa ni fondo. Las cajas grandes pueden reforzarse con cinta adhesiva de embalar, a fin de que sean más resistentes.
- ❑ Un cuarto grupo está formado por los tambores de 5 kilos de detergente de lavadora; pueden ser cilíndricos o prismáticos de base rectangular.

No contemplamos ejercicios específicos con cajas de fruta o con las de botellas de refrescos que son de madera fina y de plástico, respectivamente, dado que sería repetir en demasía ejercicios propuestos para otro tipo de material. La variación del material resulta puramente anecdótica.

CAÑAS

Normalmente, en los alrededores de las ciudades, existen cañaverales de los que podrán extraerse cañas de distintas dimensiones. Es aconsejable pelarlas y quitarles, con un cuchillo, las asperezas que puedan tener en los nudos.

Para conseguir mayor duración pueden forrarse con esparadrapo o cinta aislante, o darles una capa de barniz. Pueden usarse también bastones, palos de escoba y las conocidas picas de gimnasio.

No olvidamos las jabalinas reglamentarias, pero creemos que su considerable costo económico dificultará poder disponer de ellas.

Actividades más usuales:

- Lanzamientos.
- Precisión.
- Saltos.
- Equilibrios.
- Impactos.
- Apoyos.

CILINDROS DE HORMIGÓN

Es frecuente encontrar en las zonas de nueva urbanización unos cilindros huecos de hormigón utilizados para construcción de alcantarillas y desagües.

En numerosos parques y patios de escuelas podremos comprobar cómo es utilizado en los ámbitos recreativos y de la educación. Estos, fijos en el suelo, permiten que los niños se suban sobre ellos o que pasen por debajo

COLCHONETAS Y COJINES

Es uno de los clásicos elementos del gimnasio. No vamos a descubrir aquí sus posibilidades. No obstante, su elevado precio, a veces, hace inviable la adquisición del mismo en número suficiente para que podamos hacer un trabajo eficaz con él.

La utilización de colchones de hule espuma que los hogares desechan puede solucionarnos el problema. No obstante, habrá que tomar algunas precauciones higiénicas con este material:

- Empaparlos con agua caliente y dejar que durante un par de días se aireen y se sequen.
- Forrarlos con lona, en su defecto con telas, o, en última instancia, con plásticos.
- Para construir quitamiedos, es decir colchonetas más grandes y mullidas, podemos utilizar neumáticos de coche como base y sobre ellos colocar los colchones.
- El cojín puede ser un sucedáneo de la colchoneta y, en caso de que carezcamos de ésta, un material fuente de recursos. Así, el cojín es de tan fácil adquisición; cada jugador puede transportarlo o traerlo desde casa. Algunos ejercicios son comunes mecánicamente con los de las colchonetas, pero el contexto de organización de la clase es diferente. El cojín tipo que proponemos para nuestras prácticas es el de forma cuadrada, de 25 a 35 cm de lado.

LOS CONOS

Los conos empleados para señalar carreteras y zonas de obras, pueden ser utilizados con diversas finalidades:

- Como señales.
- Como blancos donde hacer puntería.
- Como canastas.
- Como soportes.

CUERDAS Y PALOS

Las cuerdas utilizables como material alternativo son de diversos tipos: la de uso individual, de uno a dos metros de longitud y que puede ser cuerda de escalada (es buena idea utilizar las cuerdas que los escaladores desechan por poco seguras), la de algodón o de pita; en segundo lugar, están las cuerdas más largas que pueden ser del

mismo tipo que las anteriores o las sogas tradicionales de los juegos de tirasoga o trepas.

El palo es uno de los elementos más fáciles de conseguir por nuestros alrededores y en nuestra vida cotidiana. A menudo, se encuentra formando parte de cualquier objeto (escobas, picas, herramientas de agricultura, patas de sillas o mesas, ramas, etc.).

Las actividades más usuales con las cuerdas y los palos son:

- Lanzamientos.
- Saltos.
- Tirasoga.
- Arrastres.
- Trepas.
- Transportes.

ESCALERAS

Las utilizadas por los carpinteros, electricistas, compañías de teléfono, etc...

También las que se utilizan en los gimnasios para colgarlas del techo.

Actividades más usuales:

- Equilibrios.
- Trepas.
- Cuadrupedias.
- Construcciones.
- Conceptos.

Además de las escaleras de mano, podemos contar con las escaleras fijas de obra. Las escaleras son un elemento presente en todos los ámbitos. Pueden ser utilizadas para:

- Subirlas de todas las formas posibles.
- Bajarlas.
- Apoyo de una parte del cuerpo creando un desnivel respecto al resto.

La escalera. La escalera de mano de madera maciza empleada por las compañías de teléfonos o aquellas que se utilizan en los gimnasios para colgarlas del techo pueden ser utilizadas de forma alternativa.

LAS ESCOBAS

La tradicional escoba de caña y paja puede ser utilizada como stick de un hockey muy peculiar, como palo de golf alternativo o como obstáculo que hay que saltar. Su defecto más importante radica en la consabida fragilidad de la caña. Por el contrario, las más modernas, de madera y con cepillo plástico, pierden encanto para algunas tareas, pero permiten que los niños más pequeños se suspendan de ellas.

Así la escoba puede utilizarse como:

- Implemento.
- Elemento de golpeo de móviles.
- Elemento de tracción y empuje.
- Barra de suspensión.
- Obstáculo.

GOMAS ELÁSTICAS

Probablemente, las gomas elásticas sean el material que menos familiar parecerá a los profesionales de las actividades físico-deportivas, maestros y monitores de recreación. El trabajo más usual con gomas tiene como objetivo el de vencer la resistencia que el intento de alargarla provoca en ella. También se utiliza en sentido contrario, como el tirachinas, aprovechando el empuje de la goma al recuperar su posición después de ser tensada.

Las gomas más "alternativas" son las que provienen de cortar en espiral una cámara de una rueda de motocicleta o de automóvil. En la actualidad, resulta más funcional, aunque más caro, utilizar gomas de suero quirúrgico que se expenden por metros en tiendas especializadas en mangueras, gomas o plásticos.

Mediante el trabajo con gomas se pueden hacer todos los ejercicios que en halterofilia se efectúan con poleas, aunque existe una diferencia fundamental en el tipo de trabajo: Las gomas mantienen mayor tensión en todo el recorrido mientras que en las poleas, a medida que se avanza en el ejercicio, va disminuyendo la resistencia.

EL GLOBO

Los globos han constituido un importante elemento lúdico de nuestra infancia. La baja densidad, la poca velocidad que puede alcanzar en su vuelo y el comportamiento extraño que tiene al ser golpeado hacen que constituyan, gracias también a la constante incertidumbre de si va a estallar o no, un maravilloso elemento de trabajo. Los ejercicios que se exponen son muy limitados, pero, cada uno, sugiere nuevas formas de trabajo que se encargarán de desarrollar la imaginación.

MÓVILES CON RUEDAS

Podemos introducir aquí cualquier objeto con ruedas y utilizarlo como juguete o como utensilio de trabajo.

En nuestra exposición de ejercicios, hemos utilizado tres elementos a modo de ejemplo, que están, con mucha frecuencia y facilidad, en 'nuestras manos: la bicicleta, el monopatín, los patines. Muchas veces tanto niños como adultos, nos encasillamos en las actividades más convencionales de estos elementos y, por falta de alternativas, nos quedamos sin explotarlas al máximo.

Las actividades a realizar pueden ser:

- Equilibrio.
- Transporte.
- Arrastre.
- Coordinación.

LOS NEUMÁTICOS

El neumático, como bien se verá por el volumen de ejercicios que proponemos a continuación, es uno de los materiales alternativos más interesantes. Es una importante fuente de recursos. El neumático puede usarse como:

- Elemento estático para:
- Señalizar
- Saltar por encima de él
- Subirse a él
- Servir de punto de referencia
- De portería o blanco

- Elemento móvil:
- Hacerlo rodar
- Empujarlo
- Arrastrarlo
- Lanzarlo
- Transportarlo
- Combinarlo con otros materiales, principalmente con:
- Balones
- Cuerdas
- Tablones

Asimismo, podremos contar con diferentes tipos de neumáticos, de los cuales el más usual será el de coche. Sus limitaciones están en que es muy pesado para que pueda ser lanzado o transportado y en que es muy poco rígido para subirse en él. Por ello, utilizamos los neumáticos de scooters, más ligeros, para su manipulación por parte de los niños y los de camión y tractor porque son suficientemente rígidos como para montarse en ellos sin que se deformen.

El neumático de bicicleta puede ser utilizado como aro, aunque su excesiva falta de rigidez limita un poco su efectividad como aro móvil.

La adquisición de neumáticos es sencilla, pues en todos los talleres que los venden no suelen poner impedimentos para regalar los usados. Hay que tener en cuenta que en muchos neumáticos usados aflora a su superficie parte del entramado de alambre que la mayoría de ellos tiene en su interior, hecho que puede convertirlos en más o menos peligrosos para aquellos que van a utilizarlos.

El neumático puede ser pintado, con lo cual adquirirá un aspecto mucho más alegre y sugestivo.

EL PAPEL

Uno de los materiales de desecho más abundante en nuestra sociedad es el papel de periódico: gorros, barquitos de papel y otras construcciones realizadas con este tipo de

material forman parte de los recuerdos de la infancia de todos nosotros. El papel puede, además, ser arrugado, lanzado, roto, pintado o manipulado de muchísimas maneras.

Y no tan sólo el de periódico es el que presenta opciones de trabajo útiles en nuestro ámbito: los folios, el papel higiénico y, en general, cualquier tipo de papel va a aparecer también como útiles de trabajo motor.

PELOTAS

PELOTAS NO CONVENCIONALES

Son todas aquellas que tienen características diferentes de aquellas que se utilizan en los deportes convencionales (básquet, fútbol, voleibol, etc.)

Son, por ejemplo, las pelotas de espuma, las de playa, de rugby, etc.; aquellas que tienen mayores dimensiones (pelotas gigantes), etc.

Actividades más usuales:

- Lanzamientos.
- Recepciones.
- Pases.
- Impactos.
- Conducciones.

PELOTAS RECICLADAS

Todas las pelotas que por su mal estado no pueden ser utilizadas ya en aquellas actividades para las que han sido diseñadas pueden ser transformadas y arregladas de modo que sirvan para otras finalidades o para las mismas que una pelota en buen estado.

Rellenar las cubiertas con papeles, con arena...

Utilizar las cámaras de las pelotas cuyas cubiertas estén rotas rellenándolas de agua.

Utilizar trozos de pelotas medicinales para otros fines.

Actividades más usuales:

- Lanzamientos.
- Recepciones.
- Pases.
- Impactos.
- Conducciones.

PIEDRAS Y MANCUERNAS

Las piedras pueden ser utilizadas como implemento, pero presentan el riesgo de sus peligrosos impactos. Aquí veremos el uso de piedras, fundamentalmente, como sobrecarga, elemento de transporte, de construcción o de señalización.

En segundo lugar, presentamos la piedra como una mancuerna, es decir, como una pesa para ser utilizada con una mano. Debido a la dificultad de encontrar piedras de pesos y formas adaptables a la mano, proponemos la construcción de mancuernas utilizando piedras, latas de refresco y cemento. Rellenando las latas con piedras y cemento, obtendremos mancuernas cuyo peso puede variar en función de que su interior se rellene, en parte, con algo de plomo o de madera.

LAS PIÑAS

La utilización de las piñas que han caído de los pinos reviste especial interés por la posibilidad de ser usadas como material alternativo durante vacaciones, colonias escolares, excursiones, campamentos, y en escuelas rurales de aquellos lugares en que el pinar sea abundante.

La piña puede tener aplicaciones parecidas a las de la pelota de tenis, aunque hay que tener en cuenta que no puede botar ni rodar de manera uniforme. La ventaja que como implemento tiene respecto a la madera o a las piedras reside en el hecho de que el riesgo de accidentes por impacto es mucho menor.

No deberá permitirse la utilización de piñas que no hayan caído aún del árbol y ello por dos razones, las dos igualmente evidentes: razones ecológicas y razones de seguridad.

Los usos alternativos de las piñas son:

- Implemento como proyectil.
- Elemento válido para su manipulación.
- Como móvil.

PLATO VOLADOR

Es un elemento muy conocido, de reciente importación, y uno de los protagonistas de los juegos de playa. Se conoce con el nombre de freesbee. Su adquisición resulta fácil y económica.

No obstante, si no nos es posible disponer de él, podemos utilizar otros elementos que encontraremos fácilmente en nuestra vida diaria.

Si no resultan apropiados exactamente para las mismas funciones del freesbee, si lo serán para actividades muy parecidas. Se trata de los platos de plástico y, sobre todo, de las tapas de los botes cilíndricos.

Las actividades alternativas más usuales para esta clase de material son:

- Lanzamientos.
- Impactos.
- Juegos de oposición-cooperación.

POLISPÁN (hielo seco)

Lo encontramos en forma de bloque en embalajes para proteger electrodomésticos, aparatos electrónicos y demás objetos frágiles. Su densidad es muy baja, por lo que sus impactos no provocan contusión ni dolor de ningún tipo.

Sus usos alternativos pueden ser:

- Lanzamientos.
- Moldeados.
- Elementos de saldo.

RECIPIENTES Y MANGUERAS

Cualquier trozo de tubo de plástico o de goma de una manguera inservible que pueda aprovecharse.

Trozos nuevos que se puedan adquirir en establecimientos de jardinería, bricolaje o especializados en artículos de este tipo.

Actividades más usuales:

- Respiración.

- Saltos.
- Elementos de enlace.
- Equilibrios.
- Arrastres.

LOS SACOS LASTRADOS CON ARENA O PERDIGONES

Este material presenta dos formas o finalidades básicas muy diferentes:

El saquillo de tela de 15x10 centímetros, relleno de arena o en algunos casos de arroz, que es utilizado en el ámbito preescolar fundamentalmente como objeto que debe ser manipulado, lanzado o transportado. Su alta densidad, su estabilidad y su baja peligrosidad lo hacen muy adecuado para este ámbito.

Los lastres como elemento de sobrecarga aparecen fundamentalmente en el ámbito del entrenamiento. Los más comunes son los cinturones lastrados, las hombreras lastradas, las tobilleras y muñequeras. Su construcción puede hacerse con dos materiales básicos con lona o con cámaras de bicicleta o ciclomotor.

SILLAS Y MESAS

Se trata de elementos muy comunes en nuestras actividades diarias que tienen un uso muy concreto y restrictivo pero que pueden resultar utilizables para otros fines y actividades distintos de aquellos para los que fueron diseñadas.

Dispondremos muchas veces de sillas y mesas viejas o en mal estado arrinconadas u olvidadas, sobre todo en los centros docentes.

Muchas podrán ser recicladas y/o utilizadas para ciertas actividades físicas e, incluso, podrán solucionarnos problemas de falta de cierto material.

Las actividades que planteamos son:

- Equilibrio.
- Conceptos (arriba, abajo, adentro, derecha...).
- Precisión.
- Trepas.
- Saltos.
- Agilidades.

- Estructuración espacial.

TABLONES

Tablones de madera como los que utilizan los albañiles y que también pueden construirse o utilizar los pedazos de madera inservible que tengan la forma adecuada.

Actividades más usuales:

- Equilibrios.
- Construcciones.
- Transportes.
- Apoyos.
-

TACOS, CUÑAS Y CILINDROS DE MADERA

Aprovechar los desechos de carpintería.

Utilizar los contruidos específicamente por el carpintero, más económicos que los fabricados por las empresas de material escolar o de juguetes.

- Equilibrios.
- Desplazamientos.
- Apoyos.
- Transportes.
- Construcciones.
-

TELAS, CINTAS, SABANAS Y REDES

Todos ellos son elementos y utensilios utilizados para todas las actividades de la vida diaria excepto para las físico-recreativas.

Son muy fáciles de obtener sin ningún coste económico: telas y trapos que las tiendas ya no utilizan o que tenemos arrinconadas en casa; sacos de papel, plástico o tela que desechan en los almacenes, sobre todo en los de productos agrícolas, más asequibles en el medio rural que en el urbano; las redes que los pescadores abandonan porque ya no sirven o las de portería de fútbol ya inutilizadas. Todo este material representa un sinnúmero de posibilidades para las actividades que planteamos aquí:

- Ejercicios de apoyo.
- Arrastres y deslizamientos.
- Sensoriales.
- Carreras.
- Estructuración espacial.

LA TIZA

Es un elemento que nos permite la modificación transitoria del medio. El hecho de marcar, en blanco o en colores, superficies vario pintas nos permite sacarles mucho más provecho. Así, un mismo espacio será distinto en función de la señalización empleada, de cómo se limite o se parece con ella.

Nos permite, asimismo, la comunicación y expresión mediante grafismos en superficies como el asfalto, el ladrillo, piedra, etc.

TUBOS DE CARTÓN

Muchas de las telas, papeles de embalaje y plásticos que se venden a granel, van enrollados sobre un tubo de cartón que les sirve de eje central. Cuando el producto se ha agotado, queda un tubo que puede resultar utilísimo en el campo de las actividades físico-deportivas.

Puede ser utilizado como instrumento de empuje, para transportar objetos en su interior o en sus extremos, puede ser utilizado con obstáculos o como rudimentario cañón.

VALLAS METÁLICAS

Las que utilizan las brigadas constructoras de obras o ayuntamientos para señalar o aislar zonas en obras.

Actividades más usuales:

- Equilibrios.
- Trepas.
- Precisión.
- Transportes.

- Saltos.
- Carreras.

PISTAS QUE PUEDEN AYUDAR A LA HORA DE FACILITAR LOS JUEGOS.



- ❖ **Mantener al mínimo las instrucciones verbales.** Aprendemos mejor mirando, haciendo. El animador debe estar dispuesto a demostrar, a jugar con los demás.
- ❖ **Adaptar los juegos** a los niveles de energía y ánimo de la gente.
- ❖ **Asegurar que estén los materiales** necesarios antes de empezar
- ❖ **Estar abierto a las adaptaciones** que surjan del juego
- ❖ **No olvidarse de la risa:** Los juegos son para disfrutarlos.



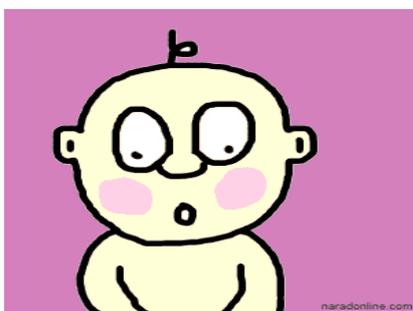
EN UNA SESIÓN DE JUEGOS

- ❖ Es mejor empezar con una actividad que incorpore a todos.
- ❖ Alternar actividades de mucho movimiento con las que son más tranquilas.

- ❖ Estar pendiente de señales de BASTA, cambiar la actividad antes de que la gente se canse.
- ❖ Terminar con una actividad que permita la participación de todos.



Es interesante observar las actitudes de los participantes ante un reto, a veces los comentarios son negativos **¡eso es imposible!** Después, el grupo se va organizando y ve que sí hay forma de lograrlo, las cosas cambian. Existe la posibilidad de que un grupo invente un juego totalmente nuevo. Vamos entonces, a soltar la creatividad.



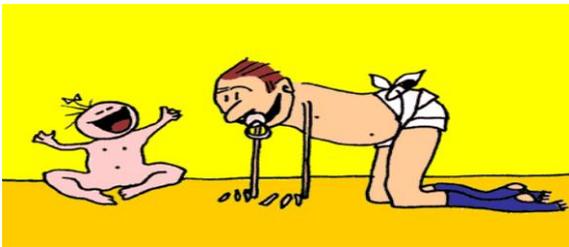
Vamos a dejar que el grupo se relaje y que liberen sus tensiones, todo esto forma parte de nuestra vida cotidiana, justamente nuestro diario vivir, donde vamos construyendo, reforzando, socializando las nuevas relaciones que queremos vivir. Por eso ponemos el juego como una herramienta y además como un elemento fundamental de la cultura popular. Desde esta perspectiva el juego es algo serio y valioso.

Existen muchas formas de integrar el juego en el trabajo de grupo.



¿PERO QUÉ JUEGOS?

Los juegos que conocemos tienen que ver con el trabajo que realizamos. Decidimos incluir un juego y jugamos sin cuestionar el mensaje que transmite el juego. Y, entonces, contradecemos los objetivos que están planteados. Queremos formar una sociedad donde todos participen y donde todos trabajen juntos, pero en **el juego hacemos otra cosa**. No nos damos cuenta de que estamos contradiciéndonos. Si de verdad queremos fomentar valores humanos que impliquen respeto a las personas, que incentiven relaciones sociales justas, que permitan el sano compromiso de unos con otros, **entonces, nuestros juegos deben ser coherentes con estos valores**. Debemos estar atentos a los mensajes que transmitimos a través de ellos y buscar alternativas frente a aquellos juegos que reflejen los valores individualistas y agresivos de la sociedad en que vivimos.



Esta actitud está también muy clara en nuestra relación con los niños. Por una parte, les enseñamos la convivencia humana: que no se debe mentir, que no se debe robar, etcétera. Pero en el juego, el niño aprende que lo más importante es ganar, haciendo cualquier cosa, pero ganar. Si se distorsiona el juego del niño premiando una competencia excesiva, la agresividad física y la trampa, se están distorsionando las vidas de los niños.

Cuando el niño está dentro del contexto de un juego competitivo y cree que su valor depende de ganar, se crean problemas. Aceptar la meta de ganar como lo principal hace que el niño crea que se puede hacer trampa, maltratar y lo que haga falta para lograr esta meta.

Como la fábrica ha llegado a ser el modelo de organización de la vida occidental, igual se han industrializado los juegos infantiles y de adultos también. El énfasis está en la

producción, dependencia de maquinarias y la sobre especialización. Los juegos son rígidos, sobre organizados y excesivamente orientados hacia el resultado final. Los niños aprenden a gozar de los fracasos del otro. Van creciendo tan condicionados a la importancia de ganar que ya no saben jugar para divertirse.



De alguna manera estamos proponiendo el hecho de que los juegos que hacemos sean competitivos, agresivos e individualistas, basados en la dinámica premio-castigo.

No es un azar, una suerte esa forma particular de divertirnos: el problema de la competencia no es un problema que se reduce al cómo jugamos, sino que está presente, y forma parte fundamental, del sistema ideológico dominante en nuestra sociedad.

Cuando escuchamos la palabra competencia, quizás la primera cosa en que pensamos es en el juego: ganadores y perdedores. ¿Es solamente a nivel del juego que encontramos ganadores y perdedores? Veamos un momento como esta concepción se encuentra en otros aspectos de la vida.



LO MEJOR Y LO PEOR

La competencia es una relación de dominación y violencia, donde los fuertes destruyen a los débiles. Los ganadores son los que logran imponerse a costa de los demás. Esto significa lo mejor, lo máximo. Pero también lo peor, lo mínimo. Como se acepta muchas veces que hay ganadores y perdedores, se acepta también que lo importante es ganar, a fuerza de la manipulación, la trampa y el engaño. Pocos son los ganadores y muchos los perdedores. Del mismo modo que se acepta normalmente que un equipo gane a otro, también se acepta como algo natural, la relación de dominación en la sociedad. Se cree que el que gana merece el triunfo porque es el más fuerte.

¿Por qué se acepta todo esto? Esta relación de dominación está internalizada y legitima la injusticia y el abuso. Es decir, los perdedores aceptan su condición porque tienen la esperanza de convertirse algún día en ganadores. Así es que la competencia ha llegado a ser un modo de vida para todos, incluyendo a los perdedores que siguen intentando ganar. Esta situación fomenta la desunión: unos pisan a otros en la lucha por salir adelante. Pero para que alguien salga adelante hay otros que tienen que quedar atrás.

EL REFRÁN COMO PRUEBA CONTUNDENTE

Éste hecho, está presente en la forma en que se acepta que hay unos que saben y otros que no, unos que tienen y otros que no, unos que mandan y otros que obedecen. ¿Cuántas veces se escuchan frases de resignación? La misma idea se ve en los refranes que a menudo manejamos. El refrán es una expresión de la ideología dominante y muchas veces lo repetimos sin reflexionar sobre su contenido. Podemos ver algunos refranes y su mensaje implícito.

“Unos nacen con estrella.... otros nacen estrellados”

Unos ganan otros no: el destino lo determina

“pobre es pobre desde que nace”

el pobre lo es porque el destino determino que fuera así

“el que parte y comparte se queda con la mayor parte”

el que maneja o controla le va bien

“el que madruga coge agua clara”

hay uno que gana, dejando atrás a los demás

“camarón que se duerme se lo lleva la corriente”

Para no perder, uno tiene que ser siempre despierto, pendiente del daño que pueden hacerle los demás.

“el pez grande se come al pequeño”

Es el orden natural del mundo: el más fuerte le gana al más débil

“el que nace barrigón, ni que lo fajen chiquito”

El destino determina el orden de las cosas. Si naciste pobre, barrigón, no hay nada que hacer para cambiarlo.

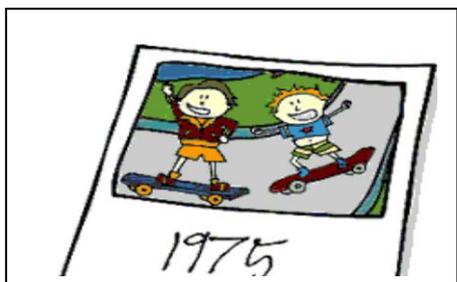


El refrán legitima que el pueblo es un perdedor. Como vemos, la competencia no es, solamente, una relación de dominación, una forma de funcionamiento social, sino que, también, es una manera de explicarse la realidad, de justificar la situación como parte de un orden natural o del destino, y así, negar e invalidar cualquier posibilidad de cambio.

En la escuela se enseña la competencia para que el niño aprenda a ganar y lógicamente como perder. La competencia es un hecho, pero la experiencia nos ha demostrado que se pueden ofrecer alternativas frente a esta situación.

LA ALTERNATIVA LÚDICA

Esto plantea un reto para promover mediante el juego situaciones de cooperación. Por tanto, las alternativas de educación, de organización y de comunicación deben ser fundamentalmente prácticas cooperativas.



SITUACIÓN COOPERATIVA

Se puede definir una situación cooperativa como aquella en que los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos.

SITUACIÓN COMPETITIVA

Una situación será definida como competitiva cuando la consecución de los objetivos de uno de los miembros impide la consecución de los objetivos de los demás.



GRUPOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS

No hay muchas situaciones en la vida que son puramente competitivas o puramente cooperativas. Sin embargo, hay una serie de experiencias que nos han dado pistas sobre las diferentes formas de relación que se desarrollan en situaciones de cooperación y de competencia.

1. Los individuos en situaciones cooperativas se percatan de que la consecución de sus objetivos es, en parte, consecuencia de las acciones de los otros miembros. Mientras, los individuos en situaciones competitivas se percatan de que la consecución de sus objetivos es incompatible con la consecución de los objetivos de los demás miembros. Es decir, **los individuos son conscientes de estar en una situación competitiva o cooperativa y consecuentemente actúan de acuerdo a ello.**
2. Los miembros de grupos cooperativos tienen más facilidad que los miembros de grupos competitivos para valorar las acciones de sus compañeros tendientes a lograr los objetivos comunes, y para oponerse a reaccionar negativamente frente a acciones capaces de entorpecer o impedir la obtención de tales objetivos.



3. Los individuos en situaciones cooperativas son más sensibles a las solicitudes de apoyo de los demás miembros del grupo que los individuos en situaciones competitivas.
4. Los miembros de grupos cooperativos se ayudan mutuamente con mayor frecuencia que los miembros de grupos competitivos.
5. Después de cierto periodo de tiempo, se registra una frecuencia mayor en la coordinación de esfuerzos en situaciones cooperativas que en situaciones competitivas.

6. La productividad, en términos cualitativos, es mayor en los grupos cooperativos que en los grupos competitivos.
7. Existe una mayor manifestación de amistad entre miembros de los grupos cooperativos que entre los miembros de los grupos competitivos.
8. Los miembros de grupos cooperativos se percatan de que son más capaces de producir efectos positivos sobre sus compañeros de grupo que los miembros de grupos competitivos.
9. el reconocimiento de las capacidades a otros miembros del grupo, es menor en los grupos competitivos

Como observación final pudiéramos decir que la intercomunicación de ideas, la coordinación de esfuerzos, la amistad y el orgullo de pertenencia desaparecen cuando sus miembros se ven en la situación de competir para la obtención de objetivos mutuamente excluyentes.

Es necesario destacar que muchos de los valores que surgen en las situaciones cooperativas son precisamente los valores que quieren promover la animación. La valorización, la sensibilidad, la ayuda mutua, la coordinación de esfuerzos.

UNA PROPUESTA:

EL JUEGO COOPERATIVO

Hemos visto cómo la competencia forma parte fundamental en nuestra sociedad. Y cómo, generalmente, los juegos que jugamos reproducen esta noción de competencia y por tanto, contradicen el propósito lúdico.



Proponemos juegos que tienen una estructura cooperativa: es decir centrados en la unión y no en “unos contra otros” juegos que buscan la participación de todos sin que nadie quede excluido; juegos donde la importancia (y la diversión) está en las metas colectivas y no en las metas individuales.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras que tienen muchas coherencias con el trabajo grupal.



- ❖ **Liberan de la competencia:** el objetivo es que todos participen para poder lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen juntos, eliminando la presión que produce la competencia. El participante no se preocupa si va a ganar o perder: su interés está en la participación y en cooperar a que el grupo venza un obstáculo o supere un reto.
- ❖ **Liberan de la eliminación:** el diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, los más lentos, los más torpes, etcétera. La eliminación va acompañada del rechazo y de la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir no excluir.
- ❖ **Libera para crear:** crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y a los objetivos de la actividad. Muchos juegos competitivos son rígidos, inflexibles y dependientes de equipos especiales. Todo esto ocurre porque están excesivamente orientados al resultado final, el juego cooperativo, en cambio, pone énfasis en el proceso: lo importante es que los jugadores gocen participando.

- ❖ **Liberan la agresión física y verbal de tipo destructivo:** ciertamente gastamos energía en la actividad física, pero si a la vez promovemos la agresión física o verbal contra el otro, estamos aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Hacer que la agresión sea obligatoria por las reglas del juego es enseñar a los participantes que es aceptable golpear, tumbar y maltratar a los demás. Se busca eliminar estructuras que requieran agresión hacia los demás.



En resumen, podemos ofrecer algunas alternativas para el juego:

- ❖ Jugando dentro de estructuras cooperativas, dando énfasis a la participación de cada persona.
- ❖ Creando juegos donde cada participante puede establecer su propio ritmo.
- ❖ Adaptando los juegos ya conocidos, restando la importancia al resultado final y eliminando el contacto físico.

ACTITUDES QUE SE FOMENTAN CON LOS JUEGOS COOPERATIVOS

En la presentación de alternativa del juego debemos resaltar es que en relación con los grupos todos estemos pendientes de compartir los recursos humanos (por ejemplo: ideas, destrezas, preocupaciones, sentimientos, respeto, bienes materiales, equipos, tiempo, espacio y responsabilidad. No es cosa de cambiar de un día para otro, pero si podemos empezar a vivir valores nuevos. En los juegos podemos ir desarrollando ciertas actitudes que son importantes.

- ❖ **La empatía:** desarrollar las destrezas necesarias para reconocer cómo está el otro: sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. Es la destreza de poder “ponernos en los zapatos del otro”.
- ❖ **La cooperación:** desarrollar las destrezas necesarias para poder resolver el problema juntos.
- ❖ **El aprecio:** desarrollar las destrezas necesarias para reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro: sus percepciones, sus aportes y sus necesidades.
- ❖ **La comunicación:** desarrollar las destrezas necesarias para poder expresar sentimientos, conocimientos, aprecio, problemas, preocupaciones y perspectivas.



¿CÓMO ES EL JUEGO COOPERATIVO?

- ❖ La gente juega con los demás y no en contra de los demás
- ❖ Juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a otros
- ❖ Busca la participación de todos
- ❖ Les da importancia a metas colectivas y no a metas individuales
- ❖ Busca eliminar la agresión física contra los demás
- ❖ Busca la creación y el aporte de todos