



**UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"**

**UNIDAD DE POSTGRADO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE  
APRENDIZAJE DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS EN LOS ALUMNOS DEL  
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA "SANTO DOMINGO" DEL DISTRITO DE LA CAPILLA -  
PROVINCIA DE CUTERVO**

## **TESIS**

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**

**PRESENTADO POR:**

**GONZALES PUYÉN RONALD ANTONIO**

**CUTERVO - PERÚ – 2014**

**PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTO DOMINGO” DEL DISTRITO DE LA CAPILLA - PROVINCIA DE CUTERVO**

Presentada a la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias Histórico sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, para obtener el grado de: MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.

---

**AUTOR**

**Ronald Antonio Gonzáles Puyèn**

---

**ASESOR**

**Dr. Félix López Paredes**

**APROBADO POR**

---

**Dr. MANUEL TAFUR MORAN**

**PRESIDENTE**

---

**M.Sc. PILAR FERNANDEZ CELIS**

**SECRETARIA**

---

**M.Sc. EVERT FERNANDEZ VASQUEZ**

**VOCAL**

**CUTERVO - PERÚ – 2014**

## **DEDICATORIA**

En especial, a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Con todo el amor y cariño dedico a mi esposa Euna Marisol Rojas y mis hijos Ronald Jean Carlos y María Cristina Gonzáles Cuchupoma.

De igual manera a mis padres: Sr. Félix Gonzáles Rodríguez y Sra. Gregoria Puyén Tantachuco y a mis hermanos, quienes siempre supieron brindarme su apoyo incondicional, motivándome a continuar, inculcándome virtudes que hoy resaltan en mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso un profundo agradecimiento a todos los docentes que forman parte de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" \_ Lambayeque, ente principal en el desarrollo de la educación, quienes sin escatimar esfuerzos promueven la formación de nuevos profesionales en beneficio de nuestra provincia y del país.

De manera especial al Dr. Félix López Paredes (Asesor de Tesis), que con su gran intelecto y experiencia me supo guiar en la realización de esta Tesis.

Expresamos un agradecimiento a los docentes de la Universidad "Pedro Ruiz Gallo" \_ Sede Cutervo, por darnos la facilidades para realizar con éxito este trabajo.

## INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

**CAPITULO I: ANALISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.....13**

1.1 Ubicación.....13

1.2 Evolución histórico tendencial del Objeto de Estudio.....15

1.3 Características actuales del Objeto de Estudio.....21

1.4 Metodología.....23

**CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....24**

2.1 Estrategias Lúdicas.....24

2.3 Juegos de Iniciación Deportiva.....33

2.4 Disciplinas Deportivas.....33

2.5 Deporte en el ambiente escolar en la actualidad.....37

2.6 Modelo Constructivista para la iniciación deportiva.....38

**CAPITULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....44**

3.1. Análisis e Interpretación de los Datos.....44

3.2. Presentación de Modelo Teórico.....60

3.2.2 Fundamentación.....62

3.2.3 Objetivo de la Propuesta .....65

3.2.4 Descripción de la Propuesta .....65

CONCLUSIONES.....68

RECOMENDACIONES.....69

REFERENCIAS Bibliográficas.....70

ANEXOS.....73

## RESUMEN

El presente estudio surge como respuesta al problema encontrado en la Institución Educativa “Santo Domingo” del distrito de la Capilla provincia de Cutervo, en las deficiencias durante el proceso de enseñanza aprendizaje de las disciplinas deportivas en los alumnos del primer grado de educación secundaria que se manifiesta en la desmotivación, apatía, poco interés por el deporte; debido a que las estrategias metodológicas implementadas por los docentes son inadecuadas, lo que ocasiona un bajo nivel de aprendizaje y deficiencias en las competencias deportivas.

El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de diseñar y proponer Estrategias Metodológicas lúdicas basada en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán, para elevar el nivel de aprendizaje de las Disciplinas Deportivas en el área de educación física de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo” del distrito de la Capilla provincia de Cutervo año 2014.

El tipo de investigación es descriptiva propositiva, para medir la variable dependiente el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas en el área de educación física de los alumnos del primer grado se aplicó una encuesta a una muestra de 20 estudiantes y 10 docentes.

Los resultados confirman que existen serias deficiencias en el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas por parte de los alumnos debido a que las estrategias metodológicas implementadas por los docentes del área son inapropiadas. En ese sentido se justifica la implementación de estrategias metodológicas lúdicas.

**Palabras claves:** Estrategias Lúdicas, disciplinas deportivas.

## **ABSTRACT**

This study is a response to the problem encountered in School " Santo Domingo" district of the Chapel province of Cutervo, on deficiencies in the process of learning of sports disciplines in the first grade students of secondary education that It manifested in the lack of motivation, apathy, lack of interest in sport; because the methodological strategies implemented by teachers are inadequate, resulting in a low level of learning and deficiencies in sporting competitions.

This research was conducted with the aim of designing and proposing playful methodological strategies based on the constructivist approach Ricardo Contreras Jordan to raise the level of learning of the activities in the area of physical education students in the first grade secondary education school " Santo Domingo" Chapel district , province of Cutervo 2014.

The research is purposive descriptive dependent variable to measure the level of learning of sports disciplines in the area of physical education of first graders a survey was applied to a sample of 20 students and 10 teachers.

The results confirm that there are serious deficiencies in the level of learning of sports by students because the methodological strategies implemented by teachers in the area are inappropriate. In this regard the implementation of recreational methodological strategies is warranted.

**Keywords:** Ludic Strategies, sports.

## INTRODUCCIÓN

El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento.

La renovación pedagógica que surge en Europa a finales del siglo XIX aboga por importantes cambios en la concepción educativa y en el diseño y planteamiento de lo que debe ser y enseñar la escuela, además de definir los nuevos papeles para el docente. Si se parte de estos postulados, qué mejor actividad para alcanzar estos objetivos que aquella a la que dedica la infancia la mayor parte de su tiempo y el más grande de sus intereses.

Será entonces lo lúdico un elemento clave en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética para el aprendizaje de las disciplinas deportivas.

Pero la necesidad de implantar la actividad lúdica en la escuela no proviene únicamente desde el área de la educación física, sino que, como ejemplo ideal de actividad integral favorecedora de otros aprendizajes, llega más allá.

Las doctrinas de Fröebel, Montessori, Decroly, Claparède, Pestalozzi y otros, demostraron en Europa las virtualidades educativas de la actividad lúdica, y gracias



a la difusión de la prensa pedagógica, las traducciones de sus obras y a los viajes y estancias de educadores españoles en países europeos como los promovidos por la Junta para Ampliación de Estudios, pronto comenzaran a calar estos postulados y otras corrientes pedagógicas europeas en nuestro país.

En este sentido, la educación física en la actualidad, aunque con más de medio siglo de retraso, ha ampliado sus responsabilidades para abarcar aquellas que incluyen desde potenciar las condiciones físicas básicas o de desarrollo de determinadas destrezas deportivas, hasta interesarse por aquellos otros objetivos que la comprensión unitaria del hombre le permite y le exige ahora: los ámbitos afectivo, cognitivo, tónico-emocional y simbólico.

En Perú, la modernización del sistema educativo se desarrolla bajo la perspectiva de introducir nuevos principios, técnicas y procedimientos, que si bien, producen consecuencias favorables en el proceso aprendizaje, muchas veces no llegan a concretar la cuestión medular como la formación integral del niño, la niña, y el adolescente para elevar su calidad de vida. Prueba de ello es la carencia de aplicación existente en muchos preescolares y centros de Educación Primaria del país, de un programa de Educación Física como tal; siendo este sustituido “por juegos al aire libre, sin dirección ni planificación o evaluación” (Medina, 2006, p. 65)

La ministra de Educación, Patricia Salas, anunció que se tiene previsto elevar las horas de Educación Física en los colegios del país, para lo cual se lleva a cabo una restructuración del currículo del próximo año escolar para Inicial,

Primaria y Secundaria que permitirá articular de forma ordenada y organizada la Educación Física Escolar.

La I.E. Santo Domingo, al servicio de la juventud Capillana, forman jóvenes con mucha trayectoria y visión de superación, pero en sus causas más relevantes en las practicas deportiva mencionamos; la poca estrategia lúdicas que motiven y socialicen a los alumnos a la enseñanza-aprendizaje de las disciplinas deportivas acorde con desarrollo psicobiológico, que permita ir reduciendo la inactividad y el sedentarismo, los mismos que provienen de diferentes centros poblados, provocando así que los alumnos pierdan el interés por la práctica de las disciplinas deportivas en nuestro medio.

Los padres de familia les interrumpe las prácticas deportivas a sus hijos , en el último caso no les gusta las prácticas deportivas o por lo que les interesan más sus deberes en el campo y muchas veces obligándoles a perder el interés al estudio causándoles la pérdida del año lectivo.

Así mismo existen muchas Instituciones educativas que prefieren utilizar las horas de actividades deportivas en el trabajo en aula. Y así mantener a los niños alejados de la práctica deportiva.

La estrategia lúdica que utiliza el docente con frecuencia no corresponde con los gustos, preferencias y necesidades e interés de los estudiantes, son simples estrategias repetitivas, rápidamente pierden el interés por las actividades físicas y por lo tanto, los logros de aprendizaje no sean lo esperado.

El objeto de estudio es el proceso de Enseñanza Aprendizaje en el área de Educación Física, teniendo como campo de acción el proceso de enseñanza aprendizaje de las disciplinas deportivas

El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de diseñar y proponer Estrategias Metodológicas lúdicas basada en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán, para elevar el nivel de aprendizaje de las Disciplinas Deportivas en el área de educación física de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo” del distrito de la Capilla provincia de Cutervo año 2014.

Perseguimos demostrar la hipótesis siguiente: si se propone un conjunto de estrategias Metodológicas lúdicas basada en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán, entonces se logrará elevar el nivel de aprendizaje de las Disciplinas Deportivas en el área de educación física de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santo Domingo” del distrito de la Capilla provincia de Cutervo.

Este informe de investigación está estructurado en tres capítulos.

En el primero capítulo aparece el objeto de estudio, la ubicación, evaluación histórica tendencial del objeto de estudio, características actuales del objeto de estudio y la metodología.

En el segundo capítulo se encuentra el análisis de las teorías que sustentan la estrategia metodológica, las bases teóricas y las bases conceptuales. Y por último en el capítulo tres se encuentra el resultado de la investigación, análisis e interpretación de los datos, la descripción del proceso y los resultados parciales y generales de la propuesta.

Como parte final del informe de la investigación, aparecen las conclusiones generales obtenidas a partir de la implementación, análisis y evaluación de la propuesta. De la misma manera, se indican sugerencias de índole metodológica. Así mismo, se anexan los instrumentos aplicados.

## **CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.1 UBICACIÓN**

Santo Domingo, es una Institución Educativa del nivel secundario ubicado en el distrito de Santo Domingo de la Capilla, provincia de Cutervo, departamento de Cajamarca. Esta Institución cuenta con 375 alumnos asistentes, distribuidos en 12 secciones. Tiene 25 años de vida institucional al servicio de la juventud capillana, formando jóvenes con mucha trayectoria y visión de superación.

La I.E. “SANTO DOMINGO”, se encuentra ubicado en la ciudad capital del Distrito de Santo Domingo de Santo Domingo de la Capilla, Provincia de Cutervo, a una distancia aproximada de 36 Km. De la ciudad de Cutervo, fue creado mediante Resolución Directoral Regional N° 02133 de fecha 30 de diciembre de 1981 por Gestión del Señor Alcalde, Sr. Buenaventura Castro Muñoz y como secretario el Sr. Balvino Díaz Pérez.

Cabe destacar que antes de su creación, este centro educativo funcionaba como Centro Educativo de Gestión Comunal (CEGECOM). En esa época se encontraba presidiendo la República del Perú el Arquitecto Fernando Belaúnde Terry y como Director Regional en la ciudad de Chiclayo el Señor Oscar Barón Fernández.

Hacia 1981 se desempeñaba como director el Prof. Milciades Sánchez

Arrascue con una plana docente calificada e idónea en los que podemos mencionar a los profesores Ángel González Polo (Actual profesor del IPS. “Octavio Mata Contreras”), Hugo Fiestas Basan, Manuel Santacruz Ríos, Alfonso Placencia Castro, Santiago Díaz Vásquez, Arcadio Díaz Castillo, Antonio Vásquez Silva, Tepe Inicio, Rosa Soclupe Iñoñan, Segundo Balvino Díaz Castillo, Rosa Saavedra, Nery Tello, Elvia María Cusma Sánchez, Regulo Julca Ramírez y otros con su esfuerzo supieron hacer de nuestro colegio útil y grande.

En los años de 1981 a 1984 asume la dirección el Prof. Ángel Gonzáles. De 1985 a 1989 nuevamente se hace cargo de la dirección el Prof. Milciadedes Sánchez Arrascue y finalmente desde 1990 hasta la actualidad viene ejerciendo la función de Director el Prof. Segundo Balvino Díaz Castillo, caracterizándose Por Su destacada labor educativa y comunal.

De acuerdo al desenvolvimiento y ética profesional de cada uno de los mencionados docentes, se ha alcanzado el prestigio que merece como institución educativa superior en nuestra actualidad, por el hecho de estar ubicada en la capital de distrito. El sacrificio es reconocido por todos los padres de familia y alumnos egresados de este Centro Educativo.

A partir de 1981 vienen egresando muchas promociones, de los cuales existen profesionales y otros continúan sus estudios en los diferentes Centros Superiores de Estudio como son Institutos Superiores Pedagógicos, Institutos Tecnológicos de Cuervo y Jaén así como de la Universidades Nacionales “Pedro Ruiz Gallo” de Lambayeque y Trujillo.

## **1.2. EVOLUCIÓN HISTÓRICA TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO**

Antes de comenzar el estudio pormenorizado de cada uno de los aspectos pedagógicos que pretendemos desarrollar a lo largo de nuestro trabajo, nos gustaría hacer una breve síntesis histórica que, evidentemente, tomará como punto referencial y eje expositivo a la actividad lúdica, en función de los principales agentes, espacios, acontecimientos políticos y movimientos de renovación pedagógica del último siglo y medio, poniendo en relación o contacto los hechos históricos y pedagógicos más relevantes con el objeto de nuestra investigación, el juego.

Algunos educadores foráneos que influyeron directa o indirectamente en la pedagogía lúdica: Froëbel, Montessori, Decroly y Claparède. Estas ilustres figuras del ámbito pedagógico, tienen mucho que decir respecto al uso del juego en la educación, y no por ser los primeros en acercar dicha actividad al mundo educativo, sino por la nueva concepción que de ella realizan. Y es que, anteriormente otros educadores, habían sentado una serie de precedentes utilizando el

juego para sus fines teniendo una concepción distinta de la educación; si bien en todos ellos tiene una influencia destacada el mensaje de Rousseau. Aquí la preocupación por el niño en cuanto a individuo, la necesidad de una educación razonada desde la primera edad, y la consideración de los estudios como el medio y no como el fin de la educación, hacen que el juego cobre un nuevo significado, que nada tiene que ver con los juegos instructivos asociados a la enseñanza que la facilitan por el atractivo inherente a esta actividad y se convierten en un medio accesorio de la enseñanza doctrinal. Fröbel, Montessori, Decroly y Claparède van más allá, con un juego concebido como material educativo que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. No será ya el juego un medio para facilitar la enseñanza sino la enseñanza misma, mediante la manipulación vendrá el aprendizaje.

Quizás unos de los primeros que plantearon un modelo educativo en el que el juego cobraba especial protagonismo, fue el suizo Pestalozzi (1746-1827), el cual influido por el pensamiento de Rousseau, Kant y Basedow configuró un modelo teórico y práctico de educación.

Paya, A. (2007), En su tesis doctoral denominada La Actividad Lúdica En La Historia De La Educación Española Contemporánea indica que los escritos de Pablo Montesino y la Institución Libre de Enseñanza. Pestalozzi concibe la educación como un proceso mediante el cual se forma el juicio del niño hablando a los sentidos, mediante la observación,



éste conoce los objetos, su número, partes, etc. Para ello recomienda una serie de ejercicios que ayuden a desarrollar y formar los sentidos, confiando en que “no será difícil a la madre introducir un cierto número de ellos en aquellos juegos de sus hijos que resulten apropiados para desarrollar y perfeccionar la vista y el oído. Pues es de desear que tal tipo de ejercicios sean propuestos más como juego que como cualquier otra cosa”. Aunque las innumerables aplicaciones que hace del juego como elemento educativo (para la intuición, socialización y dimensión moral), no quieren decir que desde su concepción pedagógica no separe juego y aprendizaje, con lo que habrá que esperar a que su discípulo Fröebel establezca una metodología lúdica para que esto se produzca.

Entre algunas de sus reflexiones se destaca una muy importante que asegura que será así como la acción educadora global e integral de un proyecto educativo coherente y adaptado a la naturaleza infantil, pueda utilizar el juego como máximo exponente pedagógico que abarque e impregne todas las dimensiones y facetas educativas a modo de contenido transversal; un pensamiento totalmente vigente y actual (proyecto educativo, adaptación curricular, contenidos transversales, pedagogía del ocio, etc.) pero que encuentra su fundamento y se ha ido fraguando, como hemos visto, a lo largo de más de un siglo y medio de pedagogía lúdica en nuestro país.

Frederic Fröebel (1782-1852) es uno de los grandes protagonistas de la educación mediante el juego, siendo constantemente citado por

todos aquellos a quienes inspira su pedagogía, la cual encuentra una implementación práctica en el kindergarten, donde la intuición, la actividad y el juego son los verdaderos protagonistas. Sus postulados sobre el juego y la educación son ampliamente difundidos entre los educadores, basándose en la libertad del niño para que exprese su vida interior, creativa y de fantasía mediante la actividad lúdica: “el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior (...) No debe ser mirado el juego como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, pues, el juego objeto de la minuciosa intervención de los padres”. Además, también establece la práctica de juegos corporales y otros que potencian el desarrollo de las ideas colectivas sobre asuntos de interés social.

Desde el ámbito de la educación especial, es preciso destacar a dos doctores y educadores de sobra conocidos y que también se plantean acudir al juego infantil para la educación de los más pequeños: María Montessori (1870-1952) y Ovide Decroly (1871- 1932). La pedagoga italiana fundó las Casas dei Bambini en donde ensayaba su método de pedagogía científica.

Para Montessori, el ambiente, el mobiliario y la libertad que se ha de respirar en las instituciones educativas de los más pequeños es clave, pues el niño ha de poder expresarse con total libertad, para lo cual se le facilitarán la práctica de juegos y el material adecuado para ellos. Esto no quiere decir que los educadores les proporcionen juegos

intrascendentes o sin propósito educativo alguno, ya que “muchos maestros de párvulos creen educar a los niños poniéndose a su nivel con juegos y bufonadas y a veces diciendo puras tonterías. Por el contrario, lo que se ha de hacer es tratar de despertar en el alma del niño el hombre latente que duerme todavía en él”.

Por su parte, Decroly fue uno de los fundadores de la Liga de la Escuela Nueva y publicó el plan de estudios de 1936 del gobierno belga, un reconocimiento de sus ideas y del método, que orientó poco a poco el programa de los jardines de infancia hacia los principios decrolyanos. Decroly concibe también un sistema de juegos motores (auditivo motores, visuales-motores); de relaciones espaciales; asociación de ideas y deducción; noción del tiempo; juegos de iniciación que pretenda dar a la educación un impulso nuevo y generalizar el uso de la actividad lúdica en la institución escolar; por ello, entre las medidas que considera necesarias para caminar hacia una escuela renovada, establece que “deben individualizarse los ejercicios y favorecer las repeticiones numerosas de los juegos educativos e instructivos”.

Sin ánimo de exhaustividad y por no hacer muy extensa la nómina de los principales educadores extranjeros que influyeron en la pedagogía lúdica proclamada y aplicada por algunos maestros y pedagogos españoles, Édouard Claparède (1873-1940), inspiró los principios y métodos de la Escuela Nueva y fundó el Instituto de Educación J.J. Rousseau junto a Bovet y Ferrière, quien redactó los Principios de la

Oficina Internacional de las Escuelas Nuevas (1919), en los que figura que la gimnasia natural, los juegos y deportes serán los encargados el cultivo del cuerpo y que la enseñanza se basará en el interés espontáneo del niño, teniendo en consideración que entre los 4 y 6 años, el juego sería su principal actividad. Los preceptos psicológicos de Claparède sobre la significación biológica del juego, se plantea tras ello sobre esas revelaciones lúdicas, si “¿no ha puesto acaso en manos de la pedagogía un instrumento de acción de primer orden? Nunca desde el punto de vista estructural hubiera el juego sugerido nada al educador”. El psicopedagogo de la Escuela de Ginebra, es un ferviente defensor de todas las aportaciones que puede proporcionar la psicología a la educación, por lo que basará sus argumentos a favor de la inclusión y utilización del juego, en supuestos de raíz psicológica. Es por esto, por lo que realiza una revisión de las teorías existentes sobre el juego hasta la fecha, dando noticia de las teorías de Schiller y Spencer en relación al juego y el exceso de energías, Hall y su teoría del atavismo o de la recapitulación, Groos y la teoría del ejercicio preparatorio o Carr y el juego como estímulo de crecimiento. Para el desarrollo de las diferentes dimensiones educativas, se apoya en los juguetes, los cuales estimulan el juego que fomenta la habilidad manual y motriz, la actividad intelectual, el sentido social y la imaginación creadora. El psicólogo ginebrino, considera el juego como el mejor artificio que la naturaleza ha concedido al niño para el desarrollo físico y mental, por lo que ni la escuela ni los docentes podrán obviarlos, debiendo de ser el eje de toda la escuela activa:

El presente estudio comienza a mediados del siglo XIX, un momento en el cual se abre en Madrid la primera escuela de párvulos (1838) y la Escuela Normal Central (1839), ambas de la mano de Pablo Montesino, un médico y pedagogo liberal que vuelve de su exilio inglés, donde recibió e importó las ideas pedagógicas relativas a la educación infantil tan vinculada, como veremos, a la actividad lúdica educativa.

El mismo educador zamorano será autor del Reglamento de escuelas de 1838 y de dos importante, difundido e influyentes obras: el Manual para los maestros de escuelas de párvulos y el Curso de educación. Métodos de enseñanza y pedagogía; las cuales tomamos como punto de referencia para el estudio de esta época, por tratarse, especialmente este último, del primer programa de pedagogía con el que se forman los docentes de entonces.

El interés de los postulados pedagógicos que defiende Montesino para esta investigación reside, además, en la importancia que le concede a la educación corporal (en la que incluye los juegos corporales al aire libre) y a la mejora del espacio lúdico escolar.

### **1.3 CARACTERISTICAS ACTUALES DEL OBJETO DE ESTUDIO**

En la actualidad, la educación física como disciplina es considerada como el área fundamental para el desarrollo integral del estudiante. Al ser integral, se consideran todos los aspectos del

desarrollo humano: los corporales, motrices, socioemocionales, afectivos y cognitivos. Estos aspectos favorecen la formación de ciudadanos más democráticos, capaces de convertir sus potencialidades en desarrollo y progreso para todos.

La Organización Panamericana de la Salud (OPS) durante el año 2011, ubicó al Perú en el octavo lugar en el mundo, con niños obesos entre los 6 y 9 años de edad; y el Ministerio de Salud por su parte, el año pasado señaló que “el 50% de los peruanos no realiza actividad física”. Estos problemas de salud van en contra de la edificación de una sociedad sana y reforzadora de valores.

El Ministerio de Educación ratifica que, la actividad física y el establecimiento de un estilo de vida saludable, contribuye a la formación integral del ser humano y a la integración social, orientada a emprendimientos futuros de carácter trascendente; como derecho para todos, logrando la armonía en el marco de una cultura de paz.

El objeto de estudio despierta el interés hacia la práctica deportiva, provocando la necesidad de emplear estrategias adecuadas, utilizados para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades, constituyendo actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes, acelerando la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida y rompiendo con los esquemas en clase, del papel autoritario e informador del profesor a liberar las potencialidades creativas de los estudiantes.

## **1.4 METODOLOGÍA**

La presente investigación es de carácter cuantitativa y se enmarca dentro del diseño descriptivo propositivo, debido a que nos permite describir el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas en los alumnos en el área de educación física y propositiva por que se diseñan y proponen estrategias metodológicas lúdicas para que los estudiantes al participar activamente van a adquirir y practicar diferentes disciplinas deportivas y desarrollar valores que deben ser utilizarlos en cada momento de su vida en cualquier lugar, para lograr el desarrollo integral de los estudiantes como personas.

La población está conformada por los docentes y estudiantes de la institución educativa Santo domingo de la capilla Se seleccionó una muestra de 20 estudiantes del primer grado de educación secundaria y 10 docentes respectivamente.

Para el recojo de los datos se utilizó la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento.

La propuesta de este trabajo de investigación consiste en un material integral sobre estrategias metodológicas lúdicas que atiende las carencias específicas en conocimientos teóricos que los docentes deben manejar y brinda información que puede ser llevada a la práctica, otorgando ejemplos concretos y modelos fácilmente adaptables a la realidad individual de cada docente. Además, se plantean herramientas útiles para evaluar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

**2.1.1. ESTRATEGIA LÚDICA:** En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a Juegos tradicionales.

El seminario se realizará a través de una modalidad mixta en la que se intercalarán técnicas lúdicas de presentación, conocimiento, integración, creatividad para la gestión del conocimiento compartido, combinado con reflexiones teóricas sobre las temáticas a desarrollar.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia, la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

El juego es la forma natural en que las personas comienzan a



explorar los entornos virtuales. Navegar a través de los hipertextos, jugar a ser otra persona en el chat o convertirse en el protagonista principal de una aventura gráfica o de una experiencia de lúdica de simulación, son algunas de las muestras que nos permiten relacionar el juego con el mundo virtual y las experiencias emocionales y creativas con el proceso de aprendizaje.

Jugar es para los adultos una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos.

Como dicen algunos pensadores: “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta.” Pablo Neruda: “La era de la información precisa de jugadores autónomos más que trabajadores desmoralizados. Ser un jugador es abrazar el futuro, ser un trabajador es defenderse de él” (Alfons Cornella-Infonomía).

Temas a desarrollar:

- Juego, emoción y aprendizaje.
- Conocimiento e integración grupal en entornos virtuales y reales, a través de propuestas lúdicas (práctico-teórico)
- Conformación de comunidades virtuales de aprendizaje y gestión del conocimiento (práctico teórico)

- De la creatividad hacia la innovación mediante el juego (teórico - práctico)
- De juego real al virtual Traslado de técnicas reales a entornos virtuales (teórico-práctico)
- El aspecto lúdico en la producción de contenidos multimediales.
- Técnicas lúdicas a utilizar:
- Juegos de presentación, conocimiento e integración grupal.
- Juegos de creatividad e innovación.
- Juegos de simulación y aventuras gráficas.
- Juegos de colaboración para la gestión del conocimiento.
- Juegos de observación y reflexión de las dinámicas grupales.

**LÚDICA:** Dimensión del desarrollo humano, expresión macro que abarca el sentido del disfrute y de libertad de los procesos de expresión creativa y proyectiva; por medio de la cual se buscan altos niveles de gozo y bienestar en la cotidianidad del ser humano.

**JUEGO:** "El concepto de juego es múltiple y está sujeto a las variables lingüísticas y culturales registradas a través de su historia (Contreras 1981)

"Desde su consolidación como disciplina autónoma en el siglo XVIII hasta la hermenéutica contemporánea, encontramos siete características determinantes del fenómeno lúdico: la libertad, la dualidad, un espacio y tiempo propios, el automovimiento, la

intencionalidad cero, el azar y la doble productividad" (Contreras 1985, p. 56).

Respecto del juego, Freud creador del Psicoanálisis, lo toma, como uno de los referentes clínicos en *"Más allá del principio de placer"*. Define el juego infantil como: una de las prácticas normales más tempranas del aparato anímico. Al decir de **Freud (1930)**: *"Allí donde el niño juega, el adulto construye fantasmas"*. Tanto en el juego como en el fantasma se pone en escena la respuesta del sujeto ante el enigma y la angustia que despierta el deseo del Otro. El fantasma está equiparado al sueño diurno.

Con el juego el niño construye una ficción donde el sujeto del inconsciente se realiza como efecto de significación. Si Freud concibe al juego análogo al fantasma, es porque el juego del fort-da (juego del aparecer y desaparecer) concretiza la estructura del fantasma. Distancia que es introducida entre presencia y ausencia. En el juego del fort-da el niño taponar el efecto de desaparición de su madre, convirtiéndose en su agente.

En la última de las grandes obras teóricas de Freud (El yo y el ello, publicada en 1923) desarrolla un modelo revolucionario de la psique y de su funcionamiento, conocido como «modelo estructural del aparato psíquico», en el que la vida psíquica en su conjunto se define por las relaciones entre tres entidades o instancias diferenciadas: el Ello, el Yo y el Superyó

## El Ello

Se refiere a la parte más profunda, primitiva, desorganizada e innata de la personalidad. El Ello se presenta de forma pura en nuestro inconsciente y está presente desde el nacimiento (el ello no es sinónimo de inconsciente). Representa nuestros impulsos, deseos y necesidades más elementales y primitivas del ser, de cubrir sus necesidades fisiológicas inmediatamente sin considerar las consecuencias.

Está constituido por impulsos tan básicos como la tendencia natural a satisfacer el hambre, la sed y la sexualidad, las que Freud llamó pulsiones de vida, alimentados por el libido. Mas tarde Freud descubrió y matizó la pulsión de la muerte, responsable de las conductas de tendencia agresiva y destructiva.

## El Yo

Tiene como fin cumplir de manera realista los deseos y demandas del Ello y a la vez conciliándose con las exigencias del Superyó. Todas las acciones ejecutadas son analizadas por el Yo amenazando con el castigo en caso de incumplimiento. El Yo nos permite reconocer las acciones que realizamos, a elegir el camino a seguir, y razonar los impulsos con tal de no ceder lugar a la liberación libidinosa, y velar por la integridad general de la realidad. Es el primer paso del reconocimiento, para afrontar las alegrías, culpabilidad o castigo.

## El Superyó

El superyó es la parte que contrarresta al Ello, representa los pensamientos morales y éticos adquiridos y aprendidos por la cultura. Consta de dos subsistemas: la consciencia moral se refiere a la capacidad de la autoevaluación, la crítica y el reproche.

Una vez efectuada su anatomía de la psique, Freud pasó a estudiar sus implicaciones: la relación entre las partes de la psique y las dos clases de pulsiones, y las relaciones que dichas partes mantienen entre sí, con especial atención al sentimiento de culpa.

Según Vygotsky (1924), Nos aporta que el medio social es crucial para el aprendizaje, ya que se tiene que considerar en clases la integración de los factores sociales y personales.

1) En la ZDP, el docente y alumno (adulto y niño) trabajan juntos en los juegos que el estudiante no puede realizar solo, dada la dificultad del juego, esto ayuda en la que quienes saben más o son más diestros comparten sus conocimientos y habilidades con los que saben menos.

2) En las situaciones de aprendizaje, al principio el docente hace la mayor parte del trabajo, pero después, comparte la responsabilidad con el estudiante. Conforme el estudiante se vuelve más diestro, el profesor

va retirando el andamiaje para que se desenvuelva independientemente. Se incita al estudiante a que aprenda dentro de los límites de la ZDP.

3) La colaboración entre compañeros refleja la idea de la actividad colectiva. Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas.

4) Los juegos en grupos cooperativos son más eficaces cuando cada estudiante tiene asignadas sus responsabilidades y todos deben hacerse competentes antes de que cualquiera pueda avanzar.

Para Jean Piaget (1956), “La teoría psicogenética” (1926), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central

de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: **la etapa sensomotriz** (desde el nacimiento hasta los dos años), **la etapa pre operativa** (de los dos a los seis años), **la etapa operativa o concreta** (de los seis o siete años hasta los once) y la **etapa del pensamiento operativo formal** (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.



### 2.1.2. JUEGOS DE INICIACIÓN DEPORTIVA

La iniciación deportiva no es la práctica de un deporte en sí, sin importar la edad, ya que antes de tiempo lleva al fracaso debido a la insuficiente madurez motriz y destreza de los deportes. Tampoco se puede postergar la iniciación deportiva demasiado tarde y no se puede pasar directamente a la práctica deportiva.

La iniciación deportiva se puede considerar como una evolución en el juego, en donde las reglas se complican y los elementos motrices son, por norma general, más complejos.

<b>Juego:</b>	Actividad motriz lúdica, de corta duración, con reglas simples y que moviliza las capacidades del practicante sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas		Inmaduro, capacidades limitadas
		SER	
<b>Deporte:</b>	Actividad motriz lúdica, de larga duración, con reglas complicadas, movilizand las capacidades a tope y utilizando destrezas y tácticas complejas.		Plenitud en sus capacidades

**2.1.3. DISCIPLINAS DEPORTIVA:** José María Cagigal impartía una asignatura en el Curso Nacional de Medicina Deportiva que el primer

año, en 1959, se llamó “Persona humana y deporte” y, en el segundo curso se denominó “Psicopedagogía deportiva”. Este peculiar nombre que intenta unir la ciencia pedagógica y la ciencia psicológica en torno al deporte era una creación de Cagigal, que intentaba poner las bases, desde las ciencias humanas, del estudio riguroso y científico del deporte al servicio del hombre.

Se conoce como disciplina a la capacidad que puede ser desarrollada por cualquier ser humano y que implica, para toda circunstancia u ocasión, la puesta en práctica de una actuación ordenada y perseverante, en orden a obtener un bien o fin determinado. Es decir, para conseguir un objetivo en la vida, cualquiera que nos propongamos, por más perseverancia o fortaleza que se tenga y que claro ayudará a lograrlo, resulta indispensable tener o disponer de un orden personal que nos organice para alcanzarlo de un modo más concreto, prolijo y sin fisuras. El deporte lo podemos definir como toda aquella actividad que se caracteriza por tener un requerimiento físico también como conjunto de actividades físicas que el ser humano realiza con intención lúdica o competitiva en las cuales se deban seguir unas reglas ya establecidas. El deporte es una herramienta necesaria para los seres humanos en su desarrollo integral; además de ofrecernos ventajas en salud, el deporte nos brinda alternativas en la adquisición de hábitos sanos, que definen una mejor calidad de vida. El deporte es un complemento a la educación de los seres humanos. Cuando te disciplinas en cualquier área deportiva, aprendes entre otras cosas; honestidad, responsabilidad, lealtad y

devoción al deber, respeto a ti mismo, estudio, limpieza, constancia, paciencia y tenacidad. Es recomendable fomentar el deporte en familia. En el caso de los niños, quienes desde pequeños están en contacto con alguna actividad deportiva, adquieren hábitos positivos, que a lo largo de su vida definen su carrera de éxito. En el caso de los jóvenes, el deporte les ofrece una gama de oportunidades, las cuales los alejan de la adquisición de vicios y conductas de riesgo, pues son jóvenes seguros, disciplinados, con una voluntad férrea y con aprecio a la vida, pues a través del deporte han encontrado su motor y conseguir sus sueños. “La disciplina deportiva en competencia, nos enseña a esforzarnos y buscar la victoria, alcanzar logros que nos parecían inalcanzables”.

La Educación Física utiliza al deporte como un medio fundamental para lograr sus propósitos. Mediante su realización práctica los estudiantes reciben influencias físicas, psíquicas e intelectuales que proporcionan y condicionan cambios estructurales y funcionales en el organismo, así como se crean las condiciones favorables para desarrollar el valor, la disposición, el dominio propio, la disciplina, perseverancia, y el colectivismo entre otros.

El deporte dota la Educación Física de numerosos recursos contribuyendo a darle solución a sus fines y tareas. La complejidad de los movimientos y desplazamientos en el deporte y las múltiples variantes técnicas, tácticas y de reglas posibilita el más amplio desarrollo

de la cultura del movimiento, y los valores psíquicos, éticos y sociales. Entre los deportes que con mayor frecuencia forman parte de los currículos de Educación Física se encuentran: Atletismo, Natación, Fútbol, Baloncesto, Balonmano, Voleibol, folclor y gimnasia. Como parte del programa de Educación Física los deportes se enseñan en tres fases clasificadas en Iniciación deportiva, consolidación y perfeccionamiento, lo cual se relaciona con los niveles de la enseñanza general, superior y los ciclos o grados que se cursan.

El desarrollo de estos deportes concebidos como básicos, posibilitan además el desarrollo de otros deportes pues existen movimientos, desplazamientos, habilidades motrices deportivas rectoras y conocimientos que guardan relación con características similares de otros deportes.

Desde las edades preescolares comienza la Educación Física a influir en el desarrollo del niño propiciándoles, mediante el juego, el descubrimiento de nuevos conocimientos, habilidades y hábitos y la formación de la postura, del ritmo y de rasgos importantes de la personalidad.

La educación Física basa gran parte de su contenido de enseñanza a través del juego y por otro lado la iniciación deportiva se desarrolla casi plenamente a través de las actividades lúdicas. Quiere decir esto que el juego constituye la vía más valiosa para educar, aprender a

desarrollarse, ejercitarse y dominar los elementos fundamentales de la técnica y las reglas de los diferentes deportes.

El juego como medio de la educación física debe aparecer en todo el programa de estudio a través de sus diversas modalidades, mediante juegos para el desarrollo de determinadas habilidades, capacidades y conocimientos, juegos pre deportivos y juegos deportivos.

#### **2.1.4. DEPORTE EN EL ÁMBITO ESCOLAR EN LA ACTUALIDAD**

Se introducen métodos de enseñanza basados en el enfoque constructivista.

Este nuevo enfoque ofrece un enfoque más excitante para motivar a los alumnos y hacerles capaces de aprender y divertirse a la vez. Se centra en la enseñanza comprensiva de la táctica antes que en la formación de las habilidades, de modo que se nos ofrece una visión táctica de la enseñanza de los juegos, dejando para después la formación de habilidades (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997; Werner, 1989). Con este enfoque que aboga por un desarrollo en los alumnos/as de los mecanismos de percepción y decisión y utilizando un modelo comprensivo hace que el alumno/a:

- Aprenda los fundamentos técnicos y tácticos e identifique principios de juego que orienten la acción del juego.
- Desarrolle una acción del juego autónoma e intencional en cada uno de los roles que asuma en estos juegos deportivos.

- Se adapte a las diversas situaciones de juego.

## **2.2. TERORIAS QUE SUSTENT N LA PROPUESTA**

### **2.2.1. MODELO CONSTRUCTIVISTA PARA LA INICIACIÓN DEPORTIVA**

Ricardo Contreras Jordán (2001), concretan este modelo de enseñanza del deporte con el propósito de presentar un planteamiento didáctico de la iniciación deportiva que supere las limitaciones de los planteamientos técnicos y que sea coherente con los principios psicopedagógicos del currículo de Educación Física.

En él se concibe el aprendizaje como un proceso activo en el que el alumnado va construyendo, con la mediación interactiva del profesorado, sus conocimientos y sus esquemas de acción, a partir del significado y el sentido que atribuye a los contenidos de aprendizaje. Desde este modelo se provoca, mediante la reflexión en y sobre la práctica, que el alumnado aprenda a establecer relaciones significativas entre los elementos que constituyen el objeto de aprendizaje y sus conocimientos previos.

Dando lugar como plantean Ricardo Contreras Jordán (2001:74). “a un contexto de producción de conocimiento y no de reproducción”.

Asimismo, coincidiendo con el resto de los modelos comprensivos, se da gran importancia a que los escenarios de aprendizaje reflejen el propio

marco contextual y problemático de la práctica deportiva que aprenden. En este caso, “la determinación de las actividades de enseñanza y aprendizaje no se reduce a la utilización exclusiva de juegos modificados, sino que incluye también la utilización de todo tipo de juegos y de actividades deportivas que contengan elementos característicos de las prácticas deportivas estandarizadas que se pretenden enseñar”.

En cuanto al aprendizaje de las habilidades técnicas, se subordina éste a la necesidad de que el alumnado “conozca y comprenda su significado y su funcionalidad en el juego antes de proceder a su mecanización y perfeccionamiento”.

El enfoque constructivista de iniciación deportiva postula la necesidad e importancia de que el alumnado, en términos generales, comprenda la lógica interna del contenido deportivo en el que va a ser iniciado y, en términos particulares, el significado y la funcionalidad de los aprendizajes que debe acometer en cada momento.

Podemos diferenciar entre:

### **2.2.2. MODELO CONSTRUCTIVISTA HORIZONTAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA**

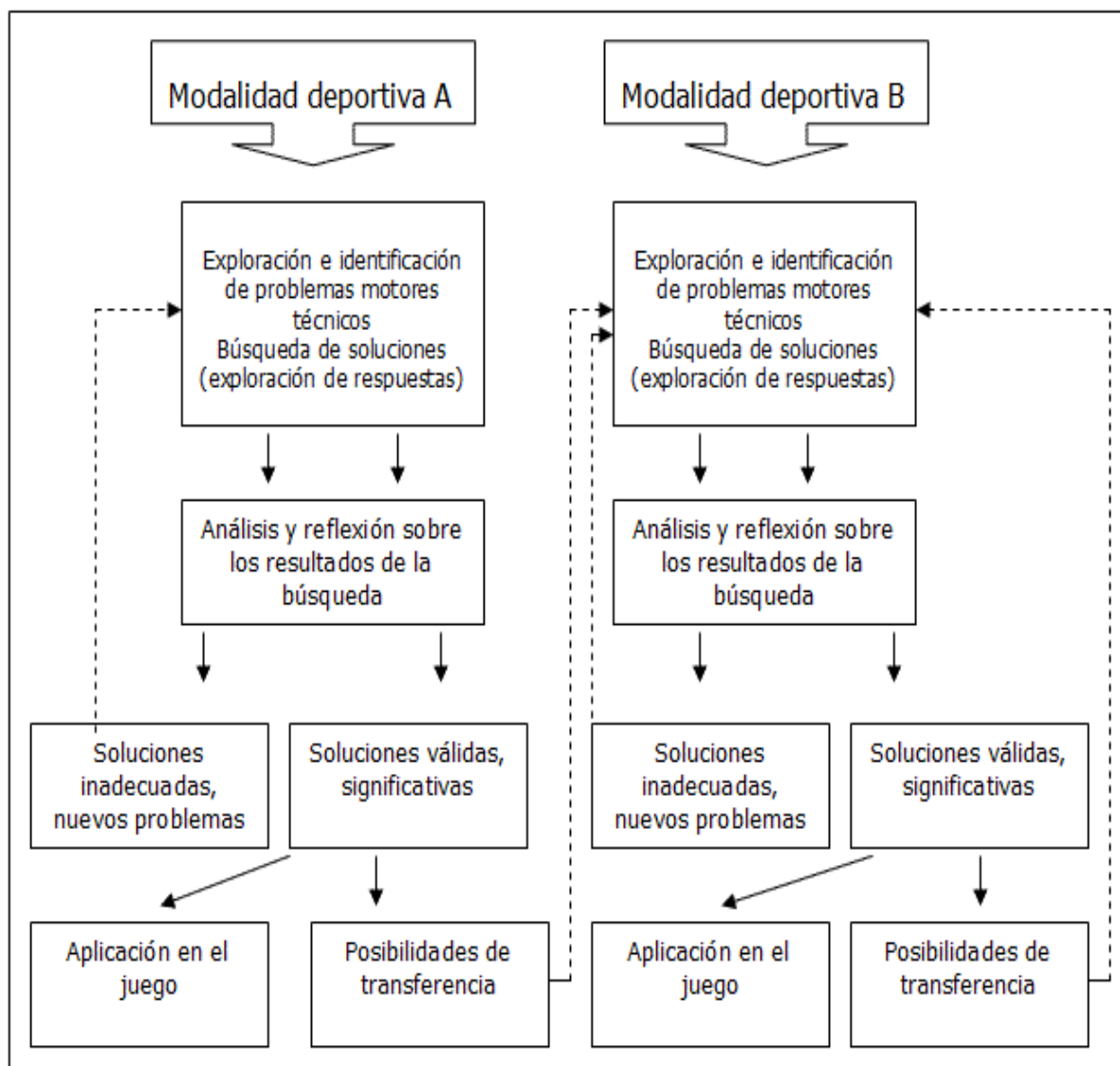
Podemos decir, que la característica principal de este modelo, al igual que en el comprensivo, es la transferencia de principios similares entre

unos deportes y otros, por lo que deportes con una lógica interna similar, se pueden asimilar conceptos tácticos comunes.

Normalmente en una primera etapa, estos deportes no se deben de presentar de una manera muy compleja, modificando varios aspectos (número de jugadores, dimensión del terreno de juego, etc.), para que los deportistas puedan comprenderlos de una manera más sencilla.

Por lo tanto la utilización de una técnica de enseñanza utilizada, mediante indagación o búsqueda, favorece, una búsqueda de soluciones por parte de los jugadores "...deben promoverse situaciones de análisis y reflexión, individual y colectiva, sobre los problemas y dificultades encontradas al intentar conseguir el objetivo del juego, lo que a su vez, bajo la orientación del profesor o profesora, dará lugar a una búsqueda "cognitiva" de posibles soluciones a tales problemas (reflexión sobre la acción)" Contreras et al., (2001).





**Figura 3.** Fases principales del modelo constructivista horizontal de iniciación deportiva (Contreras et al, 2001).

### 2.2.3. MODELO CONSTRUCTIVISTA VERTICAL DE LA ENSEÑANZA DEPORTIVA

La diferencia de este modelo con el anterior recae, al igual que en el modelo comprensivo, en el tratamiento de una sola modalidad deportiva. Podemos decir que en este modelo el jugador se va especializando en los elementos o medios técnico-tácticos de dicha modalidad deportiva,

pero siempre desde un punto de vista constructivo "...de lo que se trata es de inducir, de manera paralela a la práctica, procesos de percepción, exploración, análisis y reflexión que vayan familiarizando al alumnado con los aspectos estratégicos de la actividad deportiva planteada y con la búsqueda de soluciones a los problemas que surgen durante la práctica" Contreras et al., (2001).

Creemos que la mejor aplicación es la utilización de las bases de estos dos tipos de modelos, constructivista vertical y horizontal.

Es necesario que aparezcan conceptos tácticos horizontales como pueden ser la "línea de pase" y conceptos verticales como por ejemplo la "conducción en fútbol", realizando una mezcla de ambos modelos, utilizando una estrategia basada en la variedad de situaciones, ya que en los deportes de equipo se enriquecen a través de respuestas variadas y aleatorias, basándose el aprendizaje en la necesidad de interpretar y analizar las señales para tomar varias soluciones motrices.

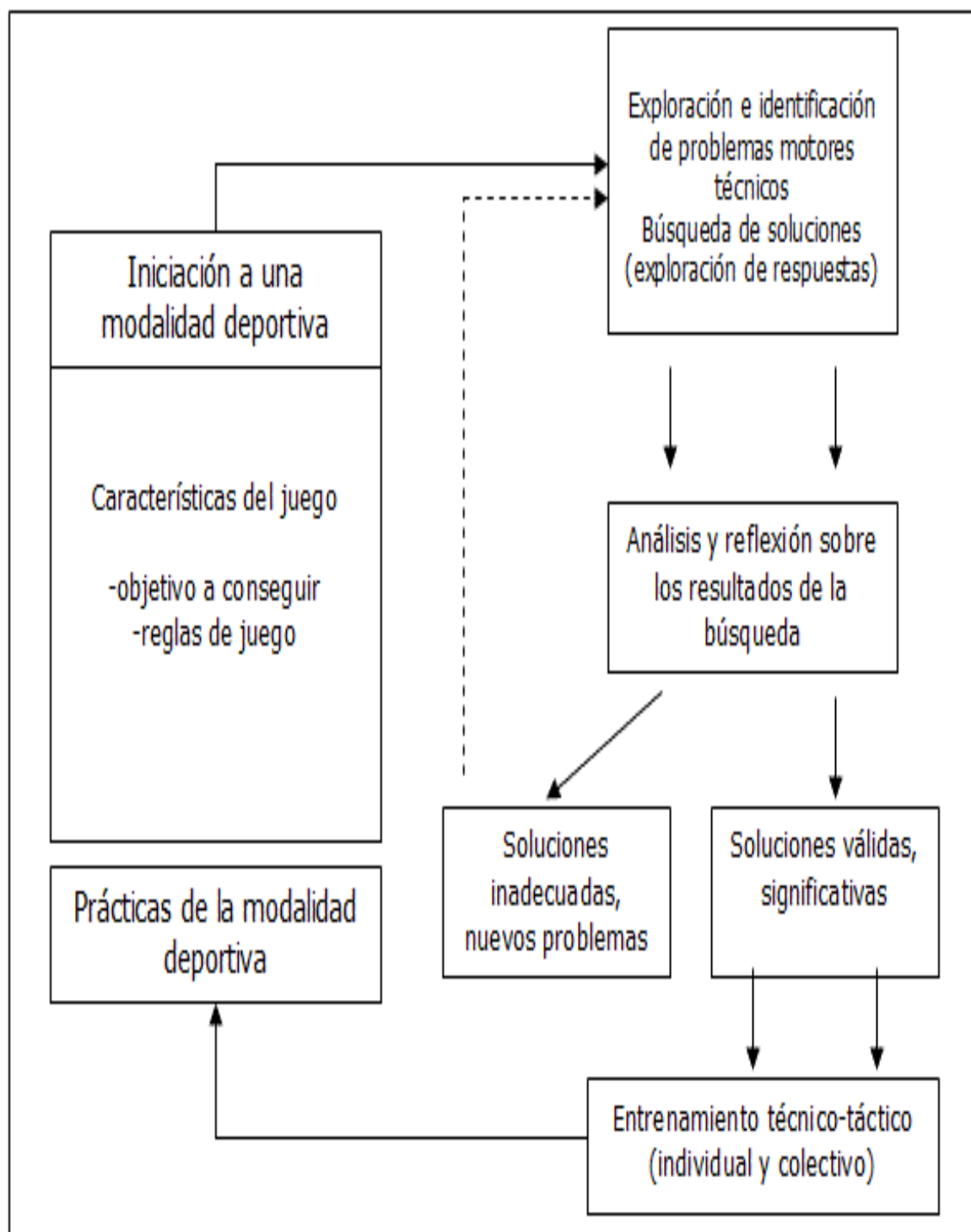


Figura 4. Fases principales del modelo constructivista vertical de iniciación deportiva (Contreras et al., 2001).

## CAPITULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

En este trabajo de investigación se han organizado los datos de docentes, padres de familia y estudiantes; permitiendo un análisis e interpretación de los mismos que conlleven a orientar una propuesta alternativa.

#### RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E “SANTO DOMINGO”- DISTRITO DE LA CAPILLA – PROVINCIA DE CUTERVO

**Cuadro N° 01**

##### CONOCIMIENTO DEL CONCEPTO LÚDICO DE LOS ESTUDIANTES

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	0	0
2	NO	20	100
3	A VECES	0	0
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la

*I.E “Santo Domingo” - Distrito de la Capilla*

##### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 1, las respuestas obtenidas en la primera pregunta fueron en su totalidad y se pudo entender que el 100% (20) de los estudiantes desconocen del tema.

La razón podría estar en el docente que no explica o desconoce el concepto del tema a tratar como es el concepto Lúdico.

**Cuadro N° 02**

**EL EMPLEO DEL JUEGO EN EL HOGAR ENTRE PADRES E HIJOS**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	2	10
2	NO	12	60
3	A VECES	6	30
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la

*I.E “Santo Domingo” - Distrito de la Capilla*

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 2, solo el 10% (2) de los Padres dedican tiempo para jugar con sus hijos, el 60% (12) que es la mayoría no lo hace, en tanto que el 30 % (6) a veces lo hace.

La razón es que el mayor porcentaje de los padres de familia no realizan actividades lúdicas con sus hijos, sea por desconocimiento de los beneficios que el juego genera, o las realizan de forma desorientada, permitiendo que los estudiantes jueguen y se diviertan a su manera, sin ninguna orientación de cómo se debe realizar las actividades.

**Cuadro N° 03**

**PRACTICA DEL JUEGO DE ESTUDIANTES CON HERMANOS O AMIGOS**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	2	10
2	NO	14	70
3	A VECES	4	20
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la

*I.E "Santo Domingo" - Distrito de la Capilla*

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 3, el 10% (2) juega son sus hermanos o amigos, una gran mayoría de estudiantes 70% (14) no lo hace, mientras el 20 % (4) a veces lo realiza.

Esta circunstancia podría explicar en las dificultades que se presentan en los estudiantes para interrelacionarse con su medio, participar en clase o en la institución educativa, una causa podría ser el permanecer mayor tiempo en la ciudad por ser procedentes de comunidades.

#### Cuadro N° 04

#### PERCEPCION DE ESTUDIANTE SOBRE EL JUEGO COMO DIVERSION

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	4	20
2	NO	14	70
3	A VECES	2	10
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la  
I.E "Santo Domingo" - Distrito de la Capilla

#### Análisis e Interpretación de los Datos

En el cuadro N° 4, el 20% (4) de los estudiantes si se divierten jugando en clases, el 70 % no lo hace y el 10% a veces se divierten.

Aquello quizá se deba a que los docentes proponen juegos no acordes con la edad y/o intereses de los estudiantes.

#### Cuadro N° 05

#### EL GUSTO DEL JUEGO EN CLASES POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	4	20
2	NO	12	60
3	A VECES	4	20
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la  
I.E "Santo Domingo" - Distrito de la Capilla

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 5, el 20 (4) % de los estudiantes si les agrada que el docente les propongan juegos en clases, el 60% (12) no les gustan por la simple razón de repetirse siempre los mismos juegos en las clases y el 20% (4) a veces les agrada.

Entonces, tenemos la necesidad de revisar y renovar la lista de juegos y estrategias a emplear tomando en cuenta la edad y los intereses de los estudiantes.

### **Cuadro N° 06**

#### **PERCEPCION DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL JUEGO COMO APRENDIZAJE**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	16	80
2	NO	4	20
3	A VECES	0	0
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la

*I.E "Santo Domingo" - Distrito de la Capilla*

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 6, el 80% (16) de los estudiantes les gustaría aprender jugando, el 20 % (4) no les gusta.



Consecuentemente el juego es de suma importancia e interés para que el estudiante aprenda de una manera divertida a través del juego.

**Cuadro N° 07**

**LAS HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES EN LAS DISCIPLINAS  
DEPORTIVAS**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	4	20
2	NO	12	60
3	A VECES	4	20
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la I.E

*“Santo Domingo” - Distrito de la Capilla*

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 7, el 20% (4) de los estudiantes demuestran sus habilidades deportivas, el 60% (12) pierden el interés y el 20 % (4) a veces demuestran sus habilidades.

Lo que explica que la metodología del docente no es apropiada y adecuada para que los estudiantes demuestren sus habilidades deportivas.

**Cuadro N° 08**

**EL APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES DE LOS ESTUDIANTES EN  
PRIMARIA**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	4	20
2	NO	16	80
3	A VECES	0	0
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la I.E

*"Santo Domingo" - Distrito de la Capilla*

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 8, el 20 % (4) si aprendieron algunas prácticas en iniciación deportiva, pero la gran mayoría de los estudiantes 80% (16), no aprendieron.

Se podría explicar esta dificultad a la falta de interés a su práctica o por la falta de profesor de especialidad en el nivel primario.

**Cuadro N° 09**

**RECONOCIMIENTO DE OTROS DEPORTES POR PARTE DE LOS  
ESTUDIANTES**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	14	70
2	NO	6	30
3	A VECES	0	0
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la I.E

*"Santo Domingo" - Distrito de la Capilla*

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 9, El 70% (14) de los estudiantes tienen conocimiento de la existencia de otros deportes, mientras el 30% (6) lo hace solo por practicar.

Lo que explica que el docente solo se basa en la enseñanza de los deportes comunes como son el vóley, futbol y básquet, dejando de lado otros deportes básicos e importantes en la enseñanza en clases.

### **Cuadro N° 10**

#### **PERCEPCION DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS JUEGOS EN LOS DEPORTES**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	SI	18	90
2	NO	2	10
3	A VECES	0	0
	SUMA	20	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Estudiantes de Primer Grado de la I.E

*"Santo Domingo" - Distrito de la Capilla*

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 10, el 90% (18) de los estudiantes les gustaría aprender los deportes, mientras el 10 % (2) no les gusta por ser juegos repetitivos y aburridos.

Por lo cual es de vital importancia que los profesores propongan actividades didácticas que les permita implementar en sus clases de educación física juegos divertidos y motivadores.

## **RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE CUTERVO – PROVINCIA DE CUTERVO.**

**Cuadro N° 01**

### **CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS**

<b>ÍTEMS</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
1	MUCHO	0	0
2	POCO	6	60
3	NADA	4	40
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 1, las respuestas obtenidas en la primera pregunta fueron casi parejas y se pudo entender que la mayoría de docentes 60% (6) manifestaron el poco conocimiento de las estrategias lúdicas y el 40% (4) que nada conocen de una manera correcta en su aplicación.

Esto se observa en el momento que los estudiantes en los minutos de recreación solo corren por diversión porque el docente no tiene los conocimientos de cómo aplicar las estrategias lúdicas correctas.

### **Cuadro N° 02**

#### **CAPACIDAD DEL DOCENTE PARA MOTIVAR EN CLASES**

<b>ÍTEMS</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
1	MUCHO	4	40
2	POCO	6	60
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

#### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 2, se observa que el 40% (4) de docentes mantienen al estudiante motivado en clase y el 60% lo hace pocas veces.

Lo que nos permite ver la necesidad de realizar actividades de motivación empleando estrategias adecuadas en clases.

**Cuadro N° 03**

**ACTIVIDADES VARIADAS QUE REALIZAN LOS DOCENTES EN CLASE**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	7	70
2	POCO	3	30
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

**Análisis e Interpretación de los Datos**

Se observa que el 70% de docentes mantienen al estudiante activo en clase, y el 30% lo hace pocas veces.

Lo que nos permite ver la necesidad de emplear en clases una gran variedad de juegos manteniendo a los estudiantes en todo momento activo.

**Cuadro N° 04**

**PERCEPCION DEL DOCENTE SOBRE EL JUEGO COMO FACTOR SOCIAL**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	4	40
2	POCO	6	60
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 4, el 40% (4) de los docentes mencionan que los estudiantes participan jugando con sus compañeros y el 60% de los estudiantes pocas veces disfrutan del juego con sus compañeros.

Por lo que es recomendable que el profesor proponga actividades de que permita la socialización entre estudiantes sin excluir a nadie.

### **Cuadro N° 05**

#### **PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS LUDICAS POR PARTE DEL DOCENTE**

<b>ÍTEMS</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
1	MUCHO	3	30
2	POCO	7	70
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 5, El 30% (3) de docentes expresa que si planifica estrategias lúdicas en clases y participan en ellas, y el 70% (7) que es la mayoría de docentes poca veces lo planifica.

Por lo que es necesario planificar estrategias que permitan que todos los estudiantes tengan interés por aprender por ser de mucha importancia dentro del proceso formativo de los estudiantes.

**Cuadro N° 06**

**PERCEPCION DEL DOCENTE SOBRE LA DISTRACION DE LOS  
ESTUDIANTES**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	7	70
2	POCO	3	30
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 6, el 70% (7) de los profesores contestaron que los estudiantes se distraen mucho en clases y el 30% (3) pocas veces lo hace.

Por esta razón los profesores deben realizar juegos en donde requiera la participación de todos que permita a los estudiantes el disfrute y no la distracción en las horas de clases.



**Cuadro N° 07**

**UTILIZACION DEL JUEGO POR PARTE DEL DOCENTE COMO ESTRATEGIA  
PARA ENSEÑAR LOS DEPORTES**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	4	40
2	POCO	6	60
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 7, el 40 % (4) utiliza el juego como estrategia de enseñanza y el 60% de docentes pocas veces lo utiliza.

Por lo cual es primordial tener un listado de juegos que ayude a utilizar al juego como una estrategia adecuada de aprendizaje al momento de sus clases.

**Cuadro N° 08**

**NIVEL DE ACTUALIZACION DOCENTE**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	0	0
2	POCO	2	20
3	NADA	8	80
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 8, el 20% (2) de los docentes pocas veces asisten a cursos de actualización, mientras el 80% (8) que es la mayoría no se actualiza.

Es de vital importancia que los docentes se actualicen, investiguen los nuevos métodos y estrategias de enseñanza para que las horas clases no sean tan monótonas.

### **Cuadro N° 09**

#### **CAPACIDAD DEL DOCENTE PARA MODIFICAR LOS JUEGOS DURANTE LA ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES**

<b>ÍTEMS</b>	<b>VALORACIÓN</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
1	MUCHO	2	20
2	POCO	3	30
3	NADA	5	50
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

### **Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 9, el 20% (2) de docentes tienen la capacidad de modificar los juegos acordes con las características de sus estudiantes, mientras el 50%(5) de profesores no modifica y emplean los mismos juegos.

Esto hace que las clases se vuelvan aburridas y ausencias de estudiantes al momento de la práctica.

**Cuadro N° 10**

**NIVEL DE LOGROS DE OBJETIVOS POR PARTE DE LOS DOCENTES**

ÍTEMS	VALORACIÓN	F	%
1	MUCHO	0	0
2	POCO	100	100
3	NADA	0	0
	SUMA	10	100

**FUENTE:** Encuesta dirigida a Docentes de las I.E. del distrito de Cutervo

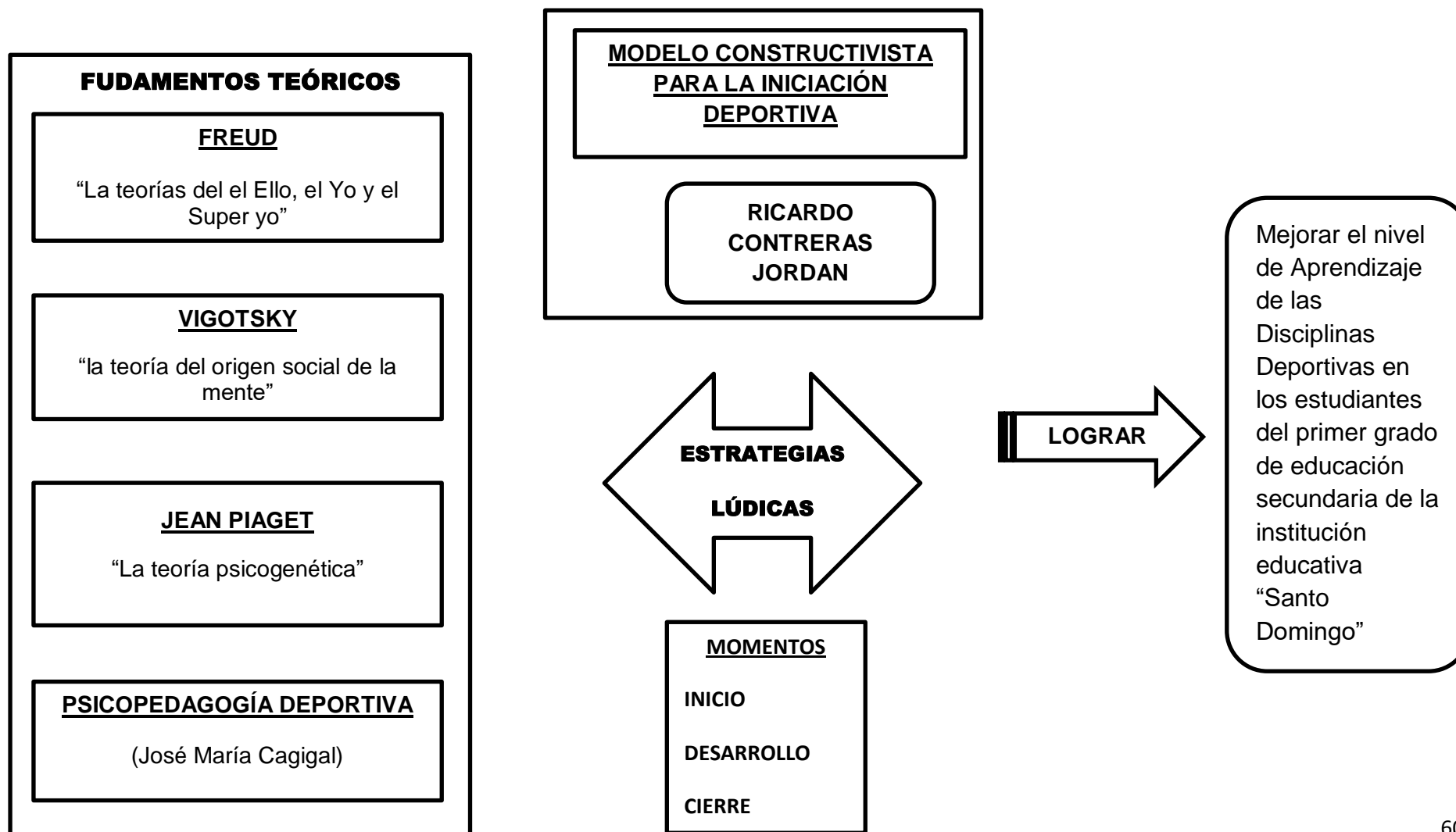
**Análisis e Interpretación de los Datos**

En el cuadro N° 10, El 100% de docentes pocas veces logran cumplir con los objetivos planteados al terminar la clase.

Por lo que se hace necesario que los docentes planifiquen el tiempo necesario con contenidos acordes a su objetivo propuesto.

### 3.2. PRESENTACIÓN DEL MODELO TEÓRICO:

#### 3.2.1. MATRIZ DE LA PROPUESTA.



### **3.2.2. DENOMINACION:**

**PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTO DOMINGO” DEL DISTRITO DE LA CAPILLA - PROVINCIA DE CUTERVO**

### **3.2.3. DATOS INFORMATIVOS**

<b>Institución educativa</b>	: IE. Santo Domingo
<b>Ubicación</b>	: Distrito De La Capilla - Provincia De Cutervo
<b>Destinatarios</b>	: 20 alumnos y 10 docentes
<b>Responsable</b>	: Gonzales Puyén Ronald Antonio
<b>Temporalización</b>	: 4 meses

### **3.2.4. PRESENTACION**

El presente programa de capacitación en estrategias lúdicas está dirigido a 10 docentes en la Institución Educativa “Santo Domingo” Del Distrito De La Capilla - Provincia De Cutervo.

El presente trabajo comprende el diseño de talleres debidamente secuenciadas en relación a las necesidades que surgen a partir del diagnóstico realizado. De igual manera se diseñan estrategias seleccionadas en función de las capacidades que se esperan lograr.

Finalmente se señalan los indicadores de evaluación en cada una de las sesiones planificadas en el periodo de tiempo establecido.

### **3.2.5. FUNDAMENTACIÓN**

Las nuevas propuestas de reforma educativa orientan el desarrollo del pensamiento, el constructivismo sostiene que los estudiantes podrán construir o descubrir los conocimientos, los mismos que servirán para mejorar su rendimiento y por ende su enseñanza y están sujetos a cambios y modificaciones, enriqueciendo los esquemas mentales en los estudiantes; y así lograr éxitos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto. El verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona de una manera fácil y divertida. Por lo cual es importante promover una serie de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje, tomando en cuenta de que jugar no es perder el tiempo sino un proceso de desarrollo personal dentro de la sociedad y primordialmente ayuda en la interrelación del estudiante y su entorno, además es una actividad motivadora en el aula.

El trabajo con estrategias lúdicas acelera el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando son aplicadas y manejadas correctamente, las mismas que permitirán satisfacer varias necesidades o situaciones de aprendizaje dando oportunidad a los estudiantes de trabajar con alegría y motivados.

El propósito de esta guía es aplicarlo en clase, una nueva metodología no solo para conseguir que el estudiante aprenda y logre aprendizajes significativos sino también para mejorar su desenvolvimiento dentro de la sociedad puesto que el juego permite una interrelación social, es decir contribuye un puente entre la escuela y la vida.

Esta propuesta se fundamenta en diferentes teorías científicas y fundamentos psicopedagógicos como se describe a continuación:

En la última de las grandes obras teóricas de Freud (el ello, el yo y el super yo, publicada en 1923) desarrolla un modelo revolucionario de la psique y de su funcionamiento, conocido como «modelo estructural del aparato psíquico», en nuestra propuesta encontraremos las cualidades innatas (el ello), el primer paso del reconocimiento, para afrontar las alegrías, culpabilidad o castigo (el Yo) y por último las representaciones de los pensamientos morales y éticos adquiridos y aprendidos por la cultura (el Super Yo)

Vigotsky quien en base a la teoría del “origen social de la mente” desarrolla su concepto de la *“Zona de Desarrollo Próximo”*; esto quiere decir que, el estudiante puede aprender por sí mismo, pero cobra una mayor importancia el componente “social”, expresado en el adulto o el para que acompaña al sujeto durante su aprendizaje.

La teoría psicogenética de Jean Piaget, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está

indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, por lo tanto, la propuesta está sujeta a tener en cuenta los aspectos esenciales del desarrollo del individuo, de la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo), a partir de este momento estudiantes tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

José María Cagigal en su obra “Psicopedagogía deportiva”, nos habla sobre el deporte que dota la Educación Física de numerosos recursos contribuyendo a darle solución a sus fines y tareas. La complejidad de los movimientos y desplazamientos en el deporte y las múltiples variantes técnicas, tácticas y de reglas posibilita el más amplio desarrollo de la cultura del movimiento, y los valores psíquicos, éticos y sociales. En la propuesta lograremos en nuestros estudiantes no solo el aspecto deportivo si no el aprendizaje de la disciplina como: honestidad, responsabilidad, lealtad y devoción al deber, respeto a sí mismo, estudio, limpieza, constancia, paciencia y tenacidad.

Ricardo Contreras Jordán (2001), en su modelo constructivista para la Iniciación Deportiva concreta este modelo de enseñanza del deporte con el propósito de presentar un planteamiento didáctico de la iniciación deportiva que supere las limitaciones de los planteamientos técnicos y que sea coherente con los principios psicopedagógicos del currículo de educación física. En la propuesta el estudiante construirá y comprenda la lógica interna del contenido deportivo y el docente será un mediador en la enseñanza de



sus conocimientos a partir del significado y el sentido que atribuye los contenidos del aprendizaje.

### **3.2.5. OBJETIVO DE LA PROPUESTA**

Diseñar y proponer estrategias metodológicas lúdicas basada en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán , para mejorar el nivel de aprendizaje de las Disciplinas Deportivas en los alumnos del primer grado de educación Secundaria de la institución educativa “Santo Domingo” del distrito de La Capilla - provincia de Cutervo.

### **3.2.6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

#### **3.2.6.1. ESTRUCTURACIÓN DE UNA SESIÓN DE JUEGOS.**

**MOMENTOS:** El Inicio, el Desarrollo y el Cierre. En cada una de ellas con distintos trabajos para que no perjudiquemos nunca al estudiante, tanto física como psíquicamente antes, durante y después de efectuar las diferentes sesiones.

**1ª PARTE: INICIO;** el docente de Educación Física prepara funcionalmente y motiva al estudiante, mediante juegos amenos y dinámicos, para esfuerzos posteriores más intensos:

- Crear un clima agradable para el desarrollo de la clase de EF.
- El acceso a la instalación debe ser lo más rápido posible.
- Organizar el material antes de la sesión.
- Establecer las tareas de control de contingencias y seguridad.

- El Inicio de la sesión debe ser un punto de encuentro donde todos nos vean y nadie se quede a la espalda.
- Informar al estudiante sobre los objetivos de la sesión e introducir contenidos conceptuales.
- Hasta los 11-12 años no es necesario un calentamiento específico.
- Su duración aproximada es entre 5 y 10 minutos.

**2ª PARTE DESARROLLO;** proponer tareas motrices para que se cumplan los objetivos didácticos propuestos:

- Puede iniciarse con una exploración del nivel inicial del estudiante.
- Actividades globales e integrales centradas en contenidos y objetivos previstos.
- Tener en cuenta todos los principios que conozcamos, problemas de organización y control de contingencias.
- Evolucionar de lo simple a lo complejo y de lo general a lo específico.
- Alternar intensidades en variedad de actividades lúdicas para motivar.
- En épocas de calor, tener previsto la reposición de líquidos.
- Tiene una duración entre 30 y 40 minutos.

**3ª PARTE CIERRE;** se vuelve a la normalidad psíquica y fisiológica mediante actividades suaves y juegos motivadores para que los estudiantes terminen con una sensación agradable:

- Sirve para transferir todos los contenidos desarrollados.

- Realizar tareas calmantes; ejercicios de estiramiento, relajación y respiración cuando las sesiones sean intensas para el estudiante.
- Recoger el material.
- Valorar la sesión y el trabajo de los estudiantes ofreciendo un feedback colectivo y específico.
- Comentar brevemente los contenidos de la próxima sesión.
- Desplazamiento-vuelta al aula e higiene y aseo personal.
- Su duración suele ser entre 5 y 10 minutos.

## CONCLUSIONES:

- Se logró diagnosticar que el nivel de aprendizaje de las disciplinas deportivas es deficiente en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa “Santo Domingo” del distrito de la Capilla, Provincia de Cutervo.
- También, se logró determinar que las estrategias metodológicas que implementan los docentes en la enseñanza de las disciplinas deportivas son inadecuadas.
- La propuesta del programa de estrategias metodológicas lúdicas sustentadas en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán para elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en las disciplinas deportivas en la Institución Educativa “Santo Domingo del distrito de la Capilla, Provincia de Cutervo. Contribuirá en la solución del problema y responde al cumplimiento satisfactorio de los objetivos, de esta investigación.

## RECOMENDACIONES

- Por el grado de efectividad de los programas de capacitación, se recomienda a la dirección de la Institución Educativa implementar el programa de estrategias metodológicas lúdicas sustentadas en el enfoque constructivista de Ricardo Contreras Jordán para elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en las disciplinas deportivas.
- Se recomienda promover actividades lúdicas que sean activas y que proporcionen juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes porque es fundamental para la correcta formación de futuros deportistas que contribuirán a un notable desempeño deportivo en sus instituciones.
- Se pide a los docentes que promuevan actividades deportivas, para poder hacer énfasis en la práctica de los deportes y a su vez mejorar los fundamentos técnicos en edades tempranas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BANDET, J. y ABBADIE, J. (1975) Como enseñar a través del juego.  
Ed. Fontanella, Barcelona.
- BATESON, G. (1972). Meta comunicación del Juego. Una teoría del juego y la fantasía. En [http: www.i/com./datos/practicos/archivos 003001](http://www.i/com./datos/practicos/archivos/003001).
- BLAZQUEZ, D. (1986). La iniciación a los deportes de equipo.  
Ed. Martínez Roca, Barcelona.
- BRUNER, J. (1979): El desarrollo del niño. Madrid: Morata.
- CAGIGAL, (1981) Lecturas. Educación física y deportes.
- CONTRERAS, O. (1996b). El deporte educativo (II). La iniciación deportiva en el diseño curricular base de educación primaria, pp. 19-28. Murcia: DM.
- CONTRERAS, O. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista, Barcelona, Inde, P 108-110.
- CONTRERAS, O. et al. (2001), "El deporte en su dimensión educativa, como motivo de controversia", en iniciación Deportiva, pp. 30-37.
- CONTRERAS, O; de la Torre, E y Velásquez, R. (2001) "Iniciación Deportiva". SINTESIS. Madrid.
- CONTRERAS, O., García, L. y Cervelló, E. (2005): "Transfer of tactical knowledge from invasión games to floorball". Journal of human movement studies, 49, 193-213.
- DECROLY, O. Y E. Monchamp, (1998). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata. Traducción de: Initiation à l'activité intellectuelle et motrice.
- DEVIS, J y PEIRO, C. (1992): Nuevas perspectivas en educación física:

- El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. Retos: Nuevas
- Tendencias en educación física, deporte y recreación, 15, 12-20. Lud y los
- juegos modificados. Barcelona: INDE.
- ENCARTA ENCICLOPEDIA. MICROSOFT. (2004). (Biblioteca Interactiva). Disponible en: [Hptt://www.encarta.msm.es](http://www.encarta.msm.es). (consulta: 2011, enero 30).
- FERNANDEZ, J. (1997). Juegos y pasatiempos para la enseñanza. Madrid España, p. 197-168.
- FREUD, S; "El creador literario y el fantaseo"; O.C. T IX (1908-1907).
- FREUD, S. (1968): Obras completas. 3 vol. Madrid: Biblioteca Nueva.
- FROEBEL, F. (1913): La educación del hombre. Madrid.
- GRAZIA. (2007). Los deportes y la recreación como elemento fortalecedor del niño en edad Preescolar.
- HUIZINGA, J. (1987). Homo Ludens. México: Fondo de Cultura.
- JIMÉNEZ, C. (2003). La Lúdica: Una Estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.
- LA SIERRA, G y LA VEGA, P. (1992) 1000 juegos y situaciones lúdicas aplicadas a los deportes de equipo. Ed. Paidotribo. (de próxima edición).
- LOPEZ, M. (2000): Bases Científicas para la modernización de la Educación Física y el Deporte Escolar, Perú, Modelos de los talleres I, II Y III.
- MONTESSORI, DIMITRIOS YAGLIS (1999).serie grandes educadores. Volumen 4. Editorial trillas.
- MOOR, P. (1981) El juego en la educación. Ed. Herder. Barcelona.
- MOSSTON, M y ASHWORTH, S. (1999): "La enseñanza de la educación física". HISPANO EUROPEA.

- MONTESSORI, M. (1987): El niño, el secreto de la infancia. México: Diana.
- MUÑOZ, N. (2005). El aprendizaje motor. (Libro en línea). Disponible en: <http://www.prisma.com>. (consulta: 2011, Febrero 24).
- ORLICK, T. (sf). Juegos y Deportes cooperativos; desafíos divertidos sin competición. P. 143-146.
- PIAGET, J. (1936): La Naissance de l'intelligence chez l'enfant. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. Citados en P. P.
- REVISTA DIGITAL DE PEDAGOGIA. (2012). El deporte como herramienta pedagógica. (documento digital, disponible en: [www, revistadigital.com](http://www.revistadigital.com)).
- RODRIGUEZ, J. (2010): La iniciación deportiva en el contexto escolar: análisis de los modelos de enseñanza. Revista Digital – Buenos Aires – Año 14-Nº 142 – Marzo de 2010. Extraído el 27 de Mayo de 2013 desde [http://www,efdeportes.com/efd142/la-iniciacion-deportiva-en-el-contexto-escolar.htm](http://www.efdeportes.com/efd142/la-iniciacion-deportiva-en-el-contexto-escolar.htm).
- UNESCO. (2000). La Educación Física como materia educativa. Disponible en: [http/www.unesco.com](http://www.unesco.com).
- VYGOTSKY, L. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- V.V.A.A. (1999): "La iniciación deportiva y el deporte escolar", Dirigida por Domingo Blázquez. INDE. Barcelona.
- V.V.A.A. (2005): "Curso: Juegos y Deportes alternativos". Vicerrectorado de extensión universitaria. Albacete.



# ANEXOS

## SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- Área Curricular : Educación Física.
- Grado y Sección : 1º
- Horas Semanales : 02 Horas.
- Duración : 80 minutos.
- Director : Prof. Manuel Cabrera Burga.
- Docente : Prof. Ronald A. Gonzales Puyen.

### II. CONOCIMIENTO:

**Juegos y deportes:** Los juegos deportivos: **ATLETISMO**, nociones sobre los sistemas y tácticas de juego elementales.

### III. CAPACIDAD:

#### **Convivencia e Interacción Socio motriz:**

Participa con responsabilidad e interactúa asertivamente con los otros y toma decisiones acertadas sobre las estrategias de juego de los deportes colectivos.

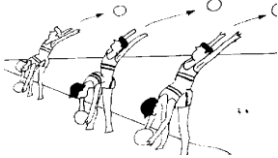
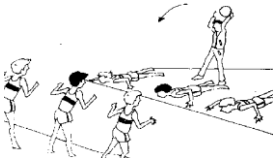
### IV. VALORES Y ACTITUDES:

**RESPONSABILIDAD.-** Presenta sus tareas en forma ordenada y oportuna.

**RESPETO.-** Se presenta debidamente uniformado con su implemento deportivo.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SIT. DE APREN.	ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
<b>Aprendiendo</b>  <b>De lo que sabemos.</b>  <b>(INICIO)</b>	<p>Recuperación de Saberes Previos.</p> <p>Vamos a jugar al “lanzador” lancemos hacia un circulo o un aro a una determinada distancia (4,6,10,12,14): pelotas medicinales de 2 ó 3 kilogramos, asimismo discos de 1 kg. Y 2 kg., inicia desde los 4m. Si logras encestar, retrocede dos metros. ¿Qué distancia alcanzas?</p> <p>-Por parejas; por tríos, en grupos de seis.</p> <p>-Responden oralmente en forma voluntaria.</p> <p>¿Qué es lo que han hecho? ¿Cómo lo han hecho? ¿Qué saben sobre los lanzamientos de bala y disco? ¿Cuántas clases de técnicas conoces para el lanzamiento de bala y disco?</p>	<p>-Balones</p> <p>-Cronómetro.</p> <p>-Silbato.</p> <p>-losa deportiva.</p>	20'
<b>Construyendo el nuevo saber.</b>  <b>(DESARROLLO)</b>	<p>Conflicto cognitivos, Sistematización del aprendizaje</p> <p>-Los alumnos pasarán a formar grupos para practicar los lanzamientos a través de juegos.</p> <p>LA CATAPULTA</p> <p>Por equipos en filas detrás de una línea.</p> <p>Los primeros con un balón medicinal en la mano.</p> <p>A la señal, se lanza el balón lo más lejos posible</p> <p>El alumno que consiga mayor distancia en cada serie obtendrá un punto para su equipo.</p>		

	<p>Gana el equipo que más puntos consiga.</p> <p>Variante: Efectuar los lanzamientos hacia atrás por encima de la cabeza situándose de espaldas a la línea de lanzamiento.</p>  <p><b>LA SALIDA RÁPIDA</b></p> <p>Por equipos, los primeros tumbados boca abajo detrás de una línea.</p> <p>El profesor toca el silbato en donde se levantarán , cogerán un balón y lanzarán lo más fuerte hacia el frente donde se encuentran sus compañeros.</p> <p>El alumno que lance a más distancia el balón, obtiene un punto para su equipo.</p> <p>Gana el club que más puntos consiga.</p>  <p>-Con la ayuda del profesor consolidan la información sobre las técnicas del lanzamiento.</p>	<p>-Balones</p> <p>-Cronómetro.</p> <p>-Silbato.</p> <p>-losa deportiva.</p>	50'
<p><b>Evaluando lo aprendido.</b></p> <p><b>(CIERRE)</b></p>	<p>Aplicación de lo aprendido, transferencia a situaciones nuevas, reflexión sobre el aprendizaje</p> <p>-Comentan sobre las actitudes manifestadas durante la clase.</p> <p>-Finalmente responde oralmente a la siguiente pregunta ¿Estaré en la condición de ejecutar los lanzamientos?</p>	<p>Net</p> <p>Silbato.</p> <p>Pelota de vóley</p>	20'

	-Practica la higiene.  Practican lo aprendido con sus amigos, en la localidad donde vive.		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

### III. EVALUACIÓN:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS
<b>CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIO MOTRIZ.</b>	- Utiliza las técnicas y habilidades fundamentales para el desplazamiento y recepción a través del juego.	-Individual, grupal, diálogo. -Registro de evaluación. -Registro de asistencia.