

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIDAD 144



✓
**LOS JUEGOS ORGANIZADOS COMO
APOYO A LA EDUCACIÓN FÍSICA EN
LA ESCUELA PRIMARIA**

PROYECTO PEDAGÓGICO DE ACCIÓN DOCENTE QUE PRESENTA:

MARTÍN RODRÍGUEZ ALVAREZ

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

DEDICATORIA

A MI ESPOSA MARÍA ELENA:

*Por las constantes muestras de amor
y cariño que me fortalecieron para
continuar con la meta propuesta.*

A MI HIJA CAROLINA:

*Que con su llegada me motivó
a seguir adelante.*

A MIS PADRES:

*Por su impulso y comprensión
que me brindaron siempre.*

A MIS MAESTROS:

Gracias por todo.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., DICIEMBRE 5 DE 2000.

C. MARTÍN RODRÍGUEZ ÁLVAREZ,
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: LOS JUEGOS ORGANIZADOS COMO APOYO A LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA PRIMARIA a propuesta del asesor Profr. Mario López Baltazar, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE



MTRO. ANTONIO RAMIREZ DIAZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN No. 144

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN -----	7
--------------------	---

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO DE LA PROBLEMÁTICA

METODOLOGÍA -----	9
-------------------	---

DIMENSIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

REAL Y CONCRETA -----	13
-----------------------	----

Situación Contextual Institucional -----	13
--	----

Síntomas de la problemática -----	13
-----------------------------------	----

Rasgos sobresalientes de la problemática -----	14
--	----

Referentes básicos de la vida escolar -----	14
---	----

Dificultades en las condiciones concretas -----	15
---	----

DIMENSIÓN TEÓRICO PEDAGÓGICA

Y MULTIDISCIPLINARIA -----	16
----------------------------	----

Espacio limitado en las ciudades y su repercusión en la salud -----	16
---	----

Interacción medio ambiente -----	17
----------------------------------	----

Desarrollo psicológico -----	19
------------------------------	----

Desarrollo moral -----	20
------------------------	----

Ropa inadecuada para las actividades de educación física -----	20
--	----

Escasez de recursos materiales -----	21
--------------------------------------	----

Apatía y rechazo de la educación física -----	21
---	----

DIMENSIÓN CONTEXTUAL -----	24
----------------------------	----

Hechos históricos -----	24
-------------------------	----

Datos actuales -----	26
----------------------	----

Diagnóstico pedagógico -----	33
------------------------------	----

CAPÍTULO II

PROBLEMATIZACIÓN

DELIMITACIÓN -----	39
--------------------	----

PROBLEMÁTICA ESPECÍFICA -----	41
-------------------------------	----

CONCEPTUALIZACIÓN -----	42
-------------------------	----

CAPÍTULO III

ALTERNATIVA PEDAGÓGICA DE ACCIÓN DOCENTE

PROPÓSITOS	46
RECUPERACIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DE LOS ELEMENTOS TEORICOS PEDAGÓGICOS QUE FUNDAMENTAN LA PROPUESTA.....	48
Contenidos a desarrollar	48
Objeto de conocimiento.....	50
Estrategia metodológica	55
Línea de Acción I, Práctica Docente	60
Línea de Acción II, Alumnos	63
FACTIBILIDAD Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	65
Justificación	65
Respuestas prácticas y teóricas.....	67
PROPUESTA DE INNOVACIÓN	69
Organización de los participantes	69
Formas en que trabajamos los procesos escolares y situaciones concretas involucradas	69
La secuencia de acciones.....	71
Implicaciones y consecuencias que se tuvieron.....	73
Cambios específicos que se lograron alcanzar	74
Puntualización de las recomendaciones que se hacen para reestructurar la propuesta	74
PLAN PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA Y SU EVALUACIÓN	75
Juegos organizados de fuerza	77
Juegos organizados de velocidad	87
Juegos organizados de resistencia	95
Cronograma	100
PLAN PARA EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	101
Resultados de la práctica docente innovada	103
Evolución de instrumentos de seguimiento	105
ASPECTOS FORTALECIDOS EN LA PRÁCTICA DOCENTE	109
RECOMENDACIONES.....	110
PERSPECTIVA DE LA PROPUESTA.....	111
CONCLUSIONES.....	112

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto de “ACCIÓN DOCENTE” se expresa una problemática inherente al desarrollo físico y psicosocial del niño en el área de Educación física, realizado en la Escuela Urbana Estatal N° 292, “*María Mercedes Madrigal*”, en Ciudad Guzmán, municipio de Zapotlán el Grande, Jalisco en los grados 5° y 6°.

El tema en que se enfoca el proyecto fue:

“EL JUEGO ORGANIZADO COMO APOYO A LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA PRIMARIA”

El objetivo principal se fundamenta en el propósito de ayudar a los alumnos a interactuar con su medio ambiente, desarrollando habilidades y aptitudes que favorezcan su desarrollo físico y psicosocial mediante el juego organizado.

Considerando que el juego organizado resulta fundamental para el logro de este objetivo, dada su multifasética forma de auxiliar en cualquier aspecto del proceso enseñanza - aprendizaje y de cualquier enfoque, ya sea pedagógico, psicológico, físico o socio - afectivo.

Este trabajo está estructurado en tres fases referente al problema

La fase I es referente al Diagnóstico Pedagógico de la problemática llevando implícito la dimensión de la práctica docente real y concreta y la dimensión teórico - pedagógica y multidisciplinaria.

En la fase II se presenta la problematización, habiendo delimitación, problemática específica y la conceptualización.

En la fase III se hace patente la alternativa pedagógica de acción docente, estando presentes los elementos teóricos, pedagógicos y contextuales de la propuesta, también la factibilidad y justificación y la estrategia general de trabajo, habiendoi además un plan para la puesta en práctica y su evolución y conteniendo el plan de seguimiento y evaluación de la propuesta. Se consideraron también las recomendaciones y perspectivas llegando a conclusiones finales.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO DE LA PROBLEMÁTICA

METODOLOGÍA

En relación de todo trabajo de investigación es llevado a cabo un proceso, el cual consiste en llevar un seguimiento de diversos pasos para el logro de un fin. Al no tener una metodología adecuada las investigaciones carecen de organización y de lógica, arrojando datos falsos y erróneos, por consiguiente, su importancia es vital en la elaboración de cualquier trabajo.

Como primer paso se llevó a cabo la observación participativa, consistiendo en registrar y anotar en el diario de campo todas las actividades de la clase, las interacciones dentro de la institución, las conductas, realizándose descripciones del maestro y su práctica docente, llevando implícita la reflexión sobre las diversas problemáticas que se viven dentro de un proceso enseñanza - aprendizaje, ya que se tenían los requisitos en el diario, se procedió a fragmentar la realidad docente en el análisis de la práctica docente, reconociendo las dificultades que se viven en el ejercicio profesional dentro de la educación.

Jerarquizando estas dificultades, se encontró con mayor incidencia que los alumnos mostraban conductas de pasividad, distracción, agresividad, utilizando ropa inadecuada para las actividades de educación física, esto a la vez, influía en el grupo habiendo poca participación, rechazo de alumnos - alumnos y una desintegración grupal dentro de la clase, aunándose a esto el colectivo escolar, existiendo la apatía hacia las actividades físico, deportivas y recreativas,

obstaculizan los procesos por su desinterés por esta materia; se registró en un cuadro de dificultades que nos llevaría a una delimitación problemática docente misma, surgiendo la problemática específica:

“La apatía del maestro hacia actividades de educación física y el desconocimiento de juegos implicados en esta materia, obstaculizan las labores de enseñanza - aprendizaje habiendo una práctica tradicionalista, repercutiendo en los alumnos en el desarrollo físico y psíquico”.

Posteriormente se dimensionó social, psicológica, económica y pedagógicamente la problemática, utilizando fichas de trabajo y bibliográficas, como instrumento de recopilación de información, esto nos conlleva a conocer con mejor profundidad teóricamente el problema específico.

En base a esto se procedió a enfocarse a una corriente pedagógica adecuada, proponiéndose el fundamento teórico del constructivismo, representado por Jean Piaget, conocido por sus numerosos trabajos sobre la psicología del niño y su evolución, además de sus valiosas aportaciones en el campo educativo; con esto se llevó a diseñar un propósito de transformación rescatando los elementos significativos de la práctica y teoría, desde luego que ya se tenía elegido el tipo de proyecto que se realizaría, el cual fue el proyecto pedagógico de acción docente por sus características de conocer y comprender un problema significativo de la práctica docente teniendo los siguientes rasgos:

- Proponer una alternativa de cambio pedagógico, considerando las condiciones concretas en las que se encuentra la escuela.

- Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa.
- Presentar la forma de someter la alternativa, a un proceso crítico de evaluación para su consolidación, modificación y perfeccionamiento.
- Favorecer con ello el desarrollo profesional de los docentes

Enseguida se procedió a diseñar la alternativa pedagógica de acción docente, presentando los contenidos a desarrollar durante la propuesta para continuar con el objeto de conocimiento, el cual fue el juego organizado, como apoyo a la educación física en la escuela primaria, dando respuestas teórico - prácticas de la implicación que tiene el juego en el desarrollo físico y psicosocial del niño; se procedió a diseñar un marco legal, dada la importancia de vincular el proceso de enseñanza - aprendizaje con las normas y reglas que rigen el proceso educativo, de ahí se precisa la necesidad de escoger un método que nos permitiese darle sistematicidad entre lo presentado anteriormente y lo que se esperaba lograr, siendo el método transversal el indicado para involucrarlo en la propuesta. Fue entonces que después de la elección del método, se llegó a diseñar las líneas de acción, un aspecto importante, dado que se engloba la problemática surgida de la práctica docente hacia la viabilidad de dar respuesta a la misma, desarrollando en sí estrategias de solución que nos permitiesen solucionar el problema, llevando implícito diseñar los instrumentos de seguimiento que con el fin de registrar las evoluciones que han sufrido a través de la aplicación. Esta también contó con actividades innovadoras que se canalizaron utilizando un cronograma que organizaba sistemáticamente el tiempo en el que se aplicarían actividades y por último la evaluación, siendo un aspecto importante para la

comprobación de los resultados de la línea, la cual fue cualitativa, ya que el paradigma escogido para este proyecto fue el interpretativo, siendo este tipo de evaluación un rasgo sobresaliente, de ahí se prosiguió a la justificación de la propuesta, que a su vez formó parte del informe, llevando implícita la factibilidad y la viabilidad de la aplicación de la alternativa, habiendo además respuestas prácticas y teóricas, surgidas de la aplicación misma.

A partir de ahí se presentó la estrategia general de trabajo, donde se involucraban como organización los participantes, las formas en que se trabajaron los procesos escolares y situaciones concretas involucradas, las secuencias de las acciones que se pusieron en marcha con la aplicación de la propuesta, las implicaciones y consecuencias que se hicieron para reestructurar la propuesta y se continuó con el seguimiento y la evaluación de la misma, utilizaron su aplicación estableciendo alcances, aciertos y dificultades, siendo la formalización de la propuesta en la cual se obtuvieron los resultados.

DIMENSIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE REAL Y CONCRETA

Situación Contextual Institucional

En la comunidad de Ciudad Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande, Jalisco, se encuentra la Escuela Urbana Estatal N° 292 "*María Mercedes Madrigal*", su localización es en la zona centro de la ciudad, siendo su domicilio en la calle José Clemente Orozco N° 91, esta institución pertenece a la zona escolar N° 53 dependiente del Departamento de Educación Pública; en esta escuela laboran 17 personas, las cuales desempeñan diversas labores (administrativas, maestros de grupo, personal de apoyo), el total de grupos son 12 existiendo un total de 296 alumnos de diferentes clases sociales, predominando las clases media y baja. Estos alumnos provienen de las calles de influencia de la escuela (Morelos, Lerdo de Tejada, Hidalgo...), también de colonias populares (Constituyentes, Solidaridad, Cruz Roja).

Síntomas de la problemática

En base de un análisis de la práctica docente y sus principales obstáculos en la enseñanza - aprendizaje de la educación física, salieron a flote una serie de necesidades y problemas del desempeño docente, jerarquizando estos problemas se encontró que existe en el alumno desinterés, pasividad, poca participación, rechazo entre alumno - alumno, desintegración grupal, en las actividades que se realizan, además la apatía de los docentes y directivos hacia las actividades que se realizan, existiendo escasez de apoyo en cuanto a su participación y destino

de recursos económicos que favorezcan el desarrollo de las actividades físicas, deportivas y recreativas en la escuela primaria.

Rasgos sobresalientes de la problemática

En las clases de educación física se advertía de los síntomas anteriormente señalados, pero no tenía las herramientas necesarias para mejorar las clases, abusaba del castigo, repetía ejercicios que provocaban una monotonía en las clases, sin percatarme que las actividades que realizaba eran poco significativas para el alumno y además no despertaban interés a lo que en forma autoritaria presionaba a los alumnos para realizarlas, centrándose en un tradicionalismo docente.

Referentes básicos de la vida escolar

Si bien este tradicionalismo obedecía a que no tenía los elementos suficientes para realizar de mejor manera la labor que desempeñaba, porque tenía conocimientos empíricos que adquirí a través de la experiencia como docente, de la imitación y observación de las diversas formas de enseñanza, ajustándome a las exigencias de contenidos y objetivos determinados y un autoritarismo por parte del docente. Actualmente se redescubren elementos teóricos que permiten reflexionar sobre los procesos de enseñanza - aprendizaje mejorando los procedimientos de la enseñanza hacia la construcción de una enseñanza centrada más en el interés del alumno que en la burocratización del sistema, conllevando a la investigación de la práctica misma, vinculando teoría - práctica, siendo más analítico, crítico y reflexivo de la realidad, surgiendo así la preocupación de promover el desarrollo integral entre alumnos y de conocer los factores que inciden en la problemática.

· Dificultades en las condiciones concretas

Si bien la educación física en la escuela primaria ha provocado obstáculos por el colectivo escolar, es debido al poco interés de parte de lo mismo, ya que se centran en actividades cognoscitivas que le resultan más significativas, no existiendo una sensibilización que conlleve a que el colectivo escolar reflexione y valore las aportaciones que tiene la educación física en la escuela primaria, poniendo énfasis en que las actividades físicas se reducen fuera del ambiente escolar, debido al espacio limitado en la ciudad, repercutiendo en la salud del alumno, además de la importancia de la interacción del alumno con el medio ambiente, para eso es necesario desarrollar los cinco ejes temáticos que caracterizan el enfoque curricular actual, siendo estos los puntos:

- ◆ Estimulación perceptivo motriz
- ◆ Capacidades físicas condicionales.
- ◆ Formación deportiva básica
- ◆ La actividad física para la salud
- ◆ Interacción social.

Es así que esto nos lleva a la posibilidad que para identificar y aprovechar al máximo los beneficios que la educación física ofrece al alumno para el desarrollo de sus habilidades, destrezas, hábitos y actitudes relacionadas con el movimiento corporal, se debe propiciar en el maestro un cambio de actitud que se hace evidente cuando el alumno se convierte en el centro del proceso educativo, con actividades significativas y de interés que propicien el desarrollo físico y psicosocial.

DIMENSIÓN TEÓRICO PEDAGÓGICA Y MULTIDISCIPLINARIA

Como se ha venido señalando anteriormente de las dificultades que tiene la educación física en la escuela primaria por desarrollar sus actividades para beneficiar al alumno, es necesario abordar la problemática desde un enfoque teórico pedagógico y multidisciplinario que nos permita conocer con mayor profundidad sus posibles factores y causas, mencionando las valiosas aportaciones que tiene el juego por ser una actividad interesante y significativa para el alumno, vinculándolo con los propósitos que caracterizan el enfoque curricular actual.

Espacio limitado en las ciudades y su repercusión en la salud. En la actual sociedad las ciudades crecen y los espacios se reducen, la dificultad para encontrar lugares para los juegos es factor determinante que causa en los niños debilidad física, menor resistencia a las enfermedades, problemas de conducta, entre otras, conllevando a efectos negativos en el desarrollo físico y psíquico del niño; Peter Flosdorf, menciona algo al respecto diciendo que:

“Investigaciones recientes demuestran que la falta de espacio y la escasa actividad motora son capaces de suprimir esas expresiones vitales en los niños de las grandes urbes; la inactividad, la pereza física y la vida sedentaria, pueden iniciar un proceso evolutivo cuyas consecuencias, debilidad física, menor resistencia a las enfermedades, problemas de conducta y empobrecimiento vital, ya han sido comprobadas”⁽¹⁾

⁽¹⁾ FLOSDORF, Riedar *Deportes y juegos en grupos*. p.7

Todo esto nos lleva a reflexionar si en las escuelas primarias obstaculizamos las actividades lúdicas por encontrarlas poco significativas en un proceso educativo; participando inconscientemente a la aparición de los efectos mencionados anteriormente.

Algo que es importante mencionar es lo que nos dice Kurt Meine acerca de que:

*"El modo de vida actual, la mecanización y el avance tecnológico han propiciado que nuestros movimientos sean cada vez más limitados, evitando el ejercicio variado de los órganos y funciones de importancia vital (circulación sanguínea, respiración, etc), las cuales son absolutamente necesarias para mantener en estado óptimo el organismo humano."*²

El niño por la vida actual está expuesto a una vida sedentaria que origina consecuentemente trastornos en su desarrollo. Considerando pues, que la reducción de espacios y la apatía de actividades físico, deportivo y recreativo en la escuela primaria puede ser causa de formar niños inactivos con problemas físicos y psicológicos.

Interacción medio - ambiente

Como se menciona anteriormente, el espacio limitado y la apatía en la escuela primaria por desarrollar actividades en educación física propicia efectos negativos en el desarrollo del niño, es conveniente destacar otro factor importante en las actividades lúdicas, como es la

⁽²⁾ KURT, Meinel *Didáctica del movimiento* p. 15

interacción medio - ambiente. Como bien se sabe que el juego es una actividad que satisface intereses y produce cambios placenteros, su valor se ha reconocido a través del tiempo por el efecto formativo que produce al ejercitarse, además como factor para el mejor desarrollo de las facultades físicas y psíquicas, se desconoce actualmente en la docencia las ventajas que puede favorecer en las interacciones que realizan los niños con estas actividades, a lo que Marianne Torbert, nos dice que:

“Si bien el juego es estimulante y divertido, es algo vital en la infancia y la niñez, ya que es precisamente durante esta etapa de la vida y a través del juego desarrolla su capacidad para interactuar con su medio - ambiente que le rodea”³

Los niños necesitan oportunidades para llevar a cabo relaciones sociales sólidas en que puedan experimentar las respuestas de los demás y volverse consciente de sus propios sentimientos.

El juego es una oportunidad importante de exponer, probar y ajustar la propia conducta social dentro de cierta seguridad, al mismo tiempo suele mejorar las capacidades físicas, lo que permite al individuo integrarse más fácilmente a otras actividades.

En la práctica docente puede ser una herramienta útil para aprender a evaluar la interacción social, como nos dice Marianne Torbert:

⁽³⁾ TORBERT, Marianne Juegos para el desarrollo motor. p.14

“El juego suele ser una herramienta para aprender a evaluar la interacción social, para comprender y abordar diferentes respuestas emocionales y sentimientos personales”⁴

Los beneficios que puede aportar el juego en la interacción social son importantes, ya que con estas actividades el niño mantiene e incrementa las relaciones con quienes le rodean.

Desarrollo psicológico

Una de las satisfacciones del niño consiste en hacer actividades lúdicas contribuyendo a su sano desarrollo. Dentro de la escuela primaria se impide, obstaculizando los beneficios psicológicos que proporcionan los juegos, en las observaciones, se puede decir, que despierta poco interés en los maestros, argumentando una pérdida de tiempo, aunque para Jesús Morales Córdoba los juegos implican algo más para el desarrollo psicológico diciendo que:

“La recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades mejorando la salud contribuyendo al desarrollo personal”⁵

Si bien es cierto, el juego satisface muchas necesidades en la vida del niño, además, esta actividad cumple muchas funciones útiles en el desarrollo infantil, favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas.

⁽⁴⁾ Ibídem p. 15

⁽⁵⁾ MORALES, Cordova Jesús *Manual de recreación física* p.16

Desarrollo moral

En las interacciones que realizan los niños con sus coetáneos se manifiestan la diversidad de aspectos que conllevan a la integración de ciertos valores, entre ellos la cooperación, la justicia, integrándose a su personalidad.

Durante la estancia en la escuela primaria el juego forma valores que le son útiles para su vida diaria a lo que Craig nos dice que:

“A medida que crecen los niños sus juegos empiezan a incluir reglas y tiene una finalidad específica... Ayudan a desarrollar el aprendizaje de las reglas, la comprensión de la secuencia causa y efecto, el aprendizaje sobre ganar o perder, además aprende a ajustar la conducta a ciertos patrones y reglas”⁶

Los niños empiezan a captar el significado que tienen las reglas para que se juegue como es debido, la cooperación con sentido social aparece, los niños captan el concepto de que las reglas del juego se pueden cambiar si todos lo deciden, ajustándose a las reglas del juego, siendo justo para todos.

Ropa inadecuada para las actividades de educación física

En las entrevistas realizadas con los niños se puede interpretar que la falta de ropa adecuada se debe a su situación económica familiar, ya que la gran mayoría es de bajos recursos

⁽⁶⁾ CRAIG, J. Grace. *Desarrollo psicológico*. p. 279

económicos siendo así, que le es difícil comprar lo que necesitan los niños. Este es un factor importante que impide que las actividades se realicen de la mejor manera.

Escasez de recursos materiales

La falta de material para el buen desarrollo de las actividades en la educación física se debe en gran parte al poco interés que despierta en el colectivo escolar esta actividad. Ya que son irrelevantes en el proceso educativo, según las entrevistas realizadas, existiendo apatía, reflejándose en la escasez de material.

Apatía y rechazo de la educación física

En las entrevistas realizadas con los maestros existe cierta apatía hacia las actividades de educación física argumentando una pérdida de tiempo, además de que no favorecen en las actividades cognoscitivas que se realizan en el salón de clases, siendo así, un factor para que no se de la importancia hacia esta actividad.

A la vez, la participación les resulta imposible, ya que esta hora la dedican a realizar actividades atrasadas o tomar un descanso.

El interés del educador y su participación reviste una importancia fundamental para motivar un dinamismo más positivo en la práctica de juegos y deportes. Su actitud no debe

significar la presencia sino la participación directa, de este modo se convierte en un factor determinante para el desarrollo físico y psíquico del niño.

Se puede decir entonces, que ciertos factores que obstaculizan que el juego de la enseñanza - aprendizaje de la educación física se lleve de la mejor manera; la apatía y rechazo de los maestros conlleva a darle poco significado y relevancia a una actividad que al niño le gusta y por lo cual es significativa en su desarrollo, además de los cambios que produce por realizar estas actividades, ya que con ella el niño interactúa con su medio ambiente ajustándose a una conducta social, al mismo tiempo mejora las capacidades físicas y psíquicas contribuyendo a su sano desarrollo; además integra ciertos valores en su personalidad, si bien, el juego satisface intereses y produce cambios placenteros en el niño, la labor docente es integrarlas y favorecerlas en la escuela primaria. Hay que señalar que las ciudades crecen y la dificultad para encontrar lugares se reducen, siendo esto una preocupación de la escuela primaria el favorecer la educación física para una educación integral del niño, mejorando las condiciones de salud en los niños.

Con el fin de identificar los procesos educativos de la Educación Física en la escuela primaria y vincularlos con la problemática es necesario señalar los propósitos que se persiguen, los cuales son:

- 1.- Mejorar la capacidad coordinativa basada en las posibilidades de dominio y manifestaciones eficientes del movimiento que repercuta en la resolución de problemas en los ámbitos cognoscitivos, motriz, afectivo y social.

- 2.- Estimular, desarrollar y conservar condición física del alumno a través de la ejercitación sistemática de las capacidades físicas, atendiendo a las características individuales del mismo.
- 3.- Propiciar la manifestación de habilidades motrices a partir de la práctica de actividades físico - deportivas y recreativas que le permitan integrarse a interactuar con los demás.
- 4.- Propiciar en el alumno la confianza y seguridad en sí mismo mediante la realización de actividades físicas que permitan la posibilidad de control y manejo del cuerpo en diferentes situaciones.
- 5.- Promover la formación y estimular la adquisición de hábitos de ejercitación diaria, higiene, alimentación, descanso y conservación del medio ambiente, con la práctica de actividades complementarias que condicionen su afectiva repercusión en la salud individual y colectiva.
- 6.- Fomentar la manifestación de actitudes positivas individuales y grupales, así como la adquisición de valores a partir de aquellas actividades que utilicen el movimiento como una forma de expresión.
- 7.- Incrementar las actividades sociales favorables de respeto, cooperación y confianza en lo demás mediante las actividades físicas grupales que promuevan al movimiento como una forma de expresión.
- 8.- Fortalecer la identidad nacional al practicar actividades físicas, recreativas, tradicionales y regionales que faciliten el fomento de valores culturales relacionados con todo tipo de movimiento motriz.

DIMENSIÓN CONTEXTUAL

Hechos históricos

Los orígenes de esta comunidad datan de antes de la conquista, las etnias que se asentaron en este valle dice que fueron los Nahuas, los Chichimecas - Zapotecas, los Cocas, aunque no se tiene documentación fidedigna para asegurar quienes fueron las etnias que se asentaron en este valle.

En los márgenes del arroyo Chuluapan, se encuentra una explanada que se extiende a la orilla del arroyo, existiendo muestras de cerámica, en este lugar posiblemente construyeron sus primeras viviendas nuestros antepasados.

Este lugar lo llamaron TZAPOTLAN - TLAYOLAN.

En la época colonia llegó a la región Fray Juan de Padilla, procedente de la región de Tuxpan, en el año 1532, donde se encuentra con tres pequeños pueblos: Tzapotlan - Tlayolan, Tenamaxtitlan y Mochitla. Radica en Tenamaxcatitlan, en este lugar enseña la doctrina a los indígenas, bautizándolos en Mochitla a niños, jóvenes y viejos. Les convence para hacer la fundación española escogiendo el poblado de mayor importancia: Tzapotlan - Tlayolan, este acontecimiento se efectúa el 15 de agosto de 1533, asignándole el nombre según la costumbre de los conquistadores de imponerle el nombre del misterio o santo que la iglesia celebra ese día de la institución, bautizándole con el nombre de *"Pueblo de Santa María de la Asunción de Zapotlán"*. (Se pierde la T y el segundo nombre de Tlayolan).

En el lugar que se conoce como el Portal de Sandoval fue donde se efectuó la fundación y se construyó la primera capilla de tercera orden, de paredes de adobe y techada de paja. Fue el primer templo, convirtiéndose en el centro de las misiones de toda la región.

El 2 de junio de 1788, cambia de nuevo su nombre para distinguirlo de otros pueblos, quedando el nombre de Zapotlán el Grande.

El título de la ciudad les fue otorgado en el año de 1824 y el 19 de abril de 1856 se cambió de nombre, llamándose Ciudad Guzmán.

Los años en que se fundaron las primeras comunicaciones fueron las siguientes:

- ◆ El 11 de febrero de 1869 se instala el telégrafo, funcionando en la actualidad.
- ◆ El 10 de junio de 1901 llega a la estación el primer tren de pasajeros a esta ciudad y el 9 de octubre de 1992 el último tren de pasajeros.
- ◆ En 1911 se instala el primer teléfono regional en esta ciudad.
- ◆ En 1931 la compañía Ericson instala los hilos para la red telefónica dentro de esta ciudad.
- ◆ En 1945 se instala la primera radiodifusora con las siglas de X.E.B.A.
- ◆ Entre 1943 y 1946 se traza una brecha Guadalajara - Ciudad Guzmán.
- ◆ Entre 1953 y 1958 se hace un nuevo trazo, el año de 1956 es asfaltada la carretera.
- ◆ La autopista de Ciudad Guzmán - Guadalajara - Ciudad Guzmán - Manzanillo es inaugurada en el año de 1989.

Dentro de los personajes ilustres que ha dado esta región se encuentran:

- ◆ José Clemente Orozco (pintor y muralista)
- ◆ Juan José Arreola (escritor y poeta)
- ◆ Rubén Fuentes (compositor y arreglista)
- ◆ Consuelo Velázquez (compositora)

Datos actuales

Contexto físico - geográfico

Localización: Ciudad Guzmán, Municipio de Zapotlán el Grande, Jalisco. Se localiza en la región sur del estado de Jalisco, limita al norte con el municipio de Gómez Farías, al sur con los municipios de Tuxpan y Zapotiltic, este con Tamazula de Gordiano y al oeste con Zapotitlán de Vadillo y Venustiano Carranza.

Ciudad Guzmán (cabecera municipal), tiene la siguiente localización geográfica: latitud norte 19°27'13'', longitud oeste 103°27'13''.

Hidrografía: Al norte el arrollo de Chuluapan, antiguamente río de aguas corrientes que desemboca en la laguna de Zapotlán; por la parte media de la población atraviesa el arrollo de

los guayabos, en la antigüedad era también un río de aguas corrientes, este corre de oriente a poniente, desemboca en la misma laguna.

Clima:

Tipo de clima: Semicálido y subhúmedo.

Temperatura media anual: 700 milímetros cúbicos

Régimen de lluvias: 1 de junio al 30 de diciembre.

Vientos dominantes: Sur, sureste.

Orografía: Se trata de una cuenca cerrada.

Clasificación de los suelos: agrícola temporal, pecuniaria, forestal y boscoso.

Usos del suelo: Urbano y agrícola.

Contexto Social

Población

1	SEXO	POBLACIÓN	RESPECTO	RESPECTO
9	Hombres	35,364	AL	AL
9	Mujeres	38,704	ESTADO	PAÍS
0	Total	74,068	1.40	0.09

Población por grupos de edad

Grupos de edad	1980	1990
De 0 a 14 años	25,875	27,921
De 15 a 64 años	33,311	42,227
Mayores de 65 años	2,885	3,863
No especificada	282	57

Tasa media anual de crecimiento

1970 - 1980	2.26 %
1980 - 1990	1.73 %

Salud

Sector público: I.M.S.S, I.S.S.S.T.E., Hospital Regional de Salud de la S.S.A, Cruz Roja.

Sector privado: Hospital Juan Pablo, Sanatorio San José, Sanatorio Santa Rosalía y un centro naturista.

Vivienda:

Déficit de vivienda: 5,000

Tipo de tenencia: en su mayoría (ejidal) particular en trámite de regularización.

Tipo de construcción: El que predomina es a base de tabique, tabicón y adobe en los muros y bóveda de ladrillo y teja en los techos.

Servicios públicos con los que cuenta: agua potable, drenaje y energía eléctrica.

Comunicaciones y transportes: La comunicación terrestre puede efectuarse a través de la autopista Guadalajara - Colima - Manzanillo, además cuenta con terracería y caminos rurales al poblado de Atenquique, el Fresno, los depósitos, Autlán. Todos los pueblos vecinos están comunicados con carreteras asfaltadas.

Instituciones educativas: El municipio cuenta con 132 centros educativos distribuidos en los sistemas federales, estatal y planteles educativos de la siguiente manera:

Niveles	Número de Centros Educativos
Jardines de niños	45
Primarias	46
Secundarias	9
Academias	13
Educación especial	5
Media superior	6
Superior	5
Otros	3

Entre los clasificados otros: I.N.E.A., C.E.B.A., C.O.N.A.F.E. Estos datos comprenden del mes de marzo a abril de 1996.

Servicios públicos: El municipio ofrece a sus habitantes los servicios de agua potable, alcantarillado, alumbrado público, mercado, rastros, estacionamientos, cementerios, vialidad, aseo público, seguridad pública, parques, jardines y centros deportivos.

Cultura, recreación y deporte: En lo que respecta a cultura, recreación y deporte, el municipio cuenta para su práctica con la Casa de la Cultura, teatros, cines, clubes, lienzo

charro, museo cultura y centros recreativos y deportivos que en su conducto cuentan con instalaciones adecuadas a las necesidades.

Contexto económico

Población económicamente activa e inactiva y % respecto a la población total del municipio

AÑO	Población económicamente activa		Población económicamente inactiva	
	P.E.A.	%	P.E.I.	%
1980	19,562	31.37	21,713	34,82
1990	22,539	30.43	28,769	38,84

Población ocupada por rama de actividad 1990

Total P.E.A. ocupada	Personas	%
Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca	2,332	10.32
Minería	26	0.11
Extracción de petróleo y gas	10	0.04
Industria manufacturera	3,657	16.58
Electricidad y agua	165	0.74
Construcción	2,358	10.54
Comercio	4,152	18.82
Transportes y comunicaciones	1,028	4.66
Servicios financieros, profesionales y técnicos	752	3.40
Administración pública y defensa	744	3.37
Servicios comunales, sociales, personales y mantenimiento	5,204	25,86
Servicio de restaurantes y hoteles	742	3.36
No especificado	428	1.94

Vocación económica: Agropecuario, industrial, manufacturero y de servicios.

Actividades Económicas

Agricultura: los principales cultivos son de maíz, frijol, sorgo, durazno y pera.

Ganadería: se cría ganado bovino de carne y leche.

Industria: las principales ramas son curtiduría, talabartería, jabonería, cerillera y la elaboración de velas y veladoras.

Explotación forestal: existe actividad forestal de pino, encino y fresno.

Comercio: predominan los comercios referentes a la venta de productos de primera y segunda necesidad, así como los comercios mixtos que venden artículos diferentes.

Servicios: se prestan servicios turísticos, financieros, profesionales, técnicos, comunales, sociales y de mantenimiento.

Contexto jurídico

Reglamento municipal.

- 1.- Reglamento de protección del centro histórico.
- 2.- Reglamento de ornato y publicidad.
- 3.- Reglamento para la venta de solventes, pinturas, pegamentos y otros productos que contengan sustancias tóxicas inhalantes.

- 4.- Reglamento para el uso del lienzo charro.
- 5.- Reglamento de maquinitas electrónicas
- 6.- Reglamento para el rastro municipal
- 7.- Reglamento de panteones
- 8.- Reglamento de comercio
- 9.- Reglamentos de bancos de material ecológico
- 10.- Reglamento de relleno sanitario
- 11.- Reglamento de agua y alcantarillado.
- 12.- Reglamento de la ley estatal de salud en materia de mercados y centros de abasto.
- 13.- Reglamento de la construcción.
- 14.- Reglamento de visitante distinguido
- 15.- Reglamento para el uso de vehículo.
- 16.- Reglamento de policía y buen gobierno
- 17.- Reglamento interior de trabajo
- 18.- Ley de Seguridad Pública del Estado.
- 19.- Ley del sistema de agua potable y alcantarillado.

Diagnóstico pedagógico

Datos de la escuela

Nombre de la escuela: Esc. Prim. Urbana Est. 292 “Ma. Mercedes Madrigal”

Domicilio: José Clemente Orozco # 91

Teléfono: 2 10 80

Zona escolar: 53

Sector educativo: 20

Total de grupos: 12

Localidad: Ciudad Guzmán.

Municipio: Zapotlán el Grande

Total de alumnos: 296

Características del personal docente

Nombre:	María de la Paz Flores Gaytan
Fecha de ingreso:	1° de marzo de 1961
Escolaridad:	Secundaria
Nombre:	Evangelina Bracamontes Aguilar

Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1963
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Bertha Josefina Cobarrubias
Fecha de ingreso:	1° de diciembre de 1988
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	María del Rosario Luna de la Cruz
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1990
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Leticia Mendoza Gutiérrez
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1987
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Guillermina Ponce Barragán
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1975
Escolaridad:	Normal básica

Nombre:	Olivia Vargas Padilla
Fecha de ingreso:	1° de octubre de 1972
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Evangelina Palafox
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1964
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Irma Bernabe Barreto
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1981
Escolaridad:	U.P.N., Normal superior
Nombre:	Paula Villalvazo Solano
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1970
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Irma Bernabe Jacobo Valdez
Fecha de ingreso:	1° de septiembre de 1969

Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	Graciela Miranda Chávez
Fecha de ingreso:	1° de marzo de 1973
Escolaridad:	Normal básica
Nombre:	María de la Cruz Castañeda
Fecha de ingreso:	16 de octubre de 1974
Escolaridad:	Normal Básica
Nombre:	María del Carmen Acevedo
Fecha de ingreso:	30 de octubre de 1968
Escolaridad:	Normal Básica
Nombre:	Agustín Mota Díaz
Fecha de ingreso:	1° de diciembre de 1971
Escolaridad:	Maestría

Inventario de recursos financieros

Los recursos financieros para los materiales deportivos que se utilizan en la clase de educación física, son aportados de la siguiente forma:

- ◆ De mi salario
- ◆ Cooperación de los alumnos de la institución

Planes y programas

La dirección general de Educación Física como institución normativa de la especialidad, dependiente de la Subsecretaría de Servicios Educativos, bajo la dirección técnica y académica de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal elaboró el Programa de Educación Física de 1993, los cuales orientan las tareas docentes que sobre Educación Física se desarrollan en los planteles educativos del país a partir del ciclo escolar 1993 - 1994, aplicándose actualmente en el ciclo escolar 1998 - 1999, teniendo un enfoque denominado **motriz de integración dinámica**, tomando como base al movimiento corporal aprovechando al máximo los beneficios que la actividad física tiene para el desarrollo de las habilidades, hábitos y actitudes relacionados con el movimiento corporal.

La estructura programática parte de cinco ejes temáticos cuya característica común es la de considerar el movimiento corporal como fin o medio de desarrollo, los cuales son:

- ◆ Estimulación perceptiva motriz
- ◆ Capacidades físicas

- ◆ Formación deportiva básica
- ◆ La actividad física para la salud
- ◆ Interacción social

Características generales del niño de quinto y sexto grado en la educación física

Quinto grado

En quinto grado el funcionamiento del organismo del alumno es óptimo y sus características biológicas son propicias para iniciar el desarrollo de las capacidades físicas. El alumno es más crítico, autosuficiente y responsable, las tareas interesantes que presentan un reto lo atraen.

Sexto grado

Los cambios biológicos del alumno se acentúan con el aumento de las proporciones físicas y se acelera el desarrollo funcional del organismo. En este momento el alumno tiene mayor capacidad de adaptación a las cargas físicas en comparación con los grados anteriores.

Etapa de desarrollo (según Piaget)

Periodo cognoscitivo: Etapa de las operaciones concretas - formales

Periodo moral: Etapa de la cooperación

Periodo del juego: Etapa de la regla.

Participación de padres de familia

La participación del padre de familia es reducida, interesados por las actividades cognoscitivas, importando poco la educación física.

CAPÍTULO II

PROBLEMATIZACIÓN

DELIMITACIÓN

Dentro de la práctica docente surgieron dificultades que influenciaban el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Educación Física, encontrándose con mayor incidencia en la práctica docente la falta de material deportivo la escasez de tiempo y el desconocimiento de actividades lúdicas que fomentaran el interés del alumno hacia las clases, hay que señalar que en las clases los alumnos tenían comportamientos de distraídos, pasivos, agresivos y sin interés por participar, llegando a las clases con vestuario inadecuado, esto a la vez influía en el grupo, ya que hay poca participación, rechazo de alumnos - alumnos, existiendo una desintegración grupal.

Considerando lo anterior también el programa se aúna por las actividades confusas y la falta de material de apoyo para las actividades de educación física obstaculizando las labores, hay que decir que en el colectivo escolar existe apatía hacia las actividades, ya que hay desinterés interesándole poco, además que la falta de apoyo por falta de las autoridades pone de manifiesto la irrelevancia que tiene la educación física en el proceso educativo.

Se considera dentro de las dificultades la pobreza, desempleo, y problemas familiares en los padres de familia, importando poco las actividades que realizan los niños en la escuela.

Es así que a partir de estas dificultades surgió la necesidad de delimitar a través del campo de relaciones la problemática, que se abordará en el proyecto, tomando en cuenta la necesidad del alumno en actividades significativas y de interés, siendo necesario transformar la práctica docente con actividades innovadoras que permitan el diseño de estrategias a la solución de la problemática.

PROBLEMÁTICA ESPECÍFICA

La apatía del maestro hacia actividades de educación física y el desconocimiento de juegos aplicados en la educación física obstaculizan las labores de enseñanza - aprendizaje, habiendo una práctica tradicionalista, repercutiendo en los alumnos en el desarrollo físico y psíquico.

CONCEPTUALIZACIÓN

La siguiente alternativa se propone el fundamento teórico del constructivismo, representado por Jean Piaget, conocido por sus numerosos trabajos sobre la psicología del niño y su evolución, además de sus valiosas aportaciones en el campo educativo.

Entonces es preciso describir las aportaciones teóricas de Piaget en el desarrollo del juego en el niño, es la principal problemática del proyecto, por lo cual, a continuación se analizarán.

La mente del niño sigue desde un principio un proceso más o menos determinado y sistemático en su afán de comunicarse con el mundo exterior y llegar a su comprensión; uno de los recursos que utiliza el niño en su interacción con su medio ambiente es el juego, para entender el significado que tiene esta actividad es preciso describir su evolución, a lo que Piaget, nos dice que se encuentran tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles:

- ◆ El ejercicio (sensorio - motor)
- ◆ El simbólico (preoperatorio)
- ◆ La regla (operaciones concretas).

Piaget cree que algunos juegos no suponen ninguna técnica en particular, son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, sin otro fin, que el placer mismo.

En el niño los juegos de ejercicio es el primero en aparecer, Piaget señala que los juegos de ejercicio sensorio - motor no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes. La forma primitiva del juego en el desarrollo del niño es la representada a nivel sensomotor consiste en repetir por placer actividades adquiridas.

La segunda categoría en el desarrollo del juego, según Piaget, es la que llamaremos juegos simbólicos.

Piaget nos dice que contrariamente al caso del juego del ejercicio que no requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa, especialmente lúdica, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado y una representación ficticia. Por ejemplo, el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente y se satisface con una ficción.

El juego simbólico aparece en el curso del segundo año del desarrollo del niño. Piaget señala que el símbolo viene a injertarse sobre el ejercicio sensorio - motor, no suprimiéndolo, sino que se subordina a él. La mayor parte de los juegos simbólicos, salvo las construcciones puramente imaginativas, ponen en acción movimientos y actos complejos.

El simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación (de la imitación de las cosas, así como de las personas).

Piaget cree, que el juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil, corresponde, más aun, a la función esencial que el juego llene en la vida del niño, obligado a adaptarse a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndoles exteriores y a un mundo físico que todavía comprende mal, resulta por lo tanto indispensable en su equilibrio afectivo e intelectual que puedan disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Finalmente la tercera categoría es la de juegos de reglas, a lo que Piaget nos menciona que a diferencia del caso del símbolo, la regla implica relaciones sociales o interindividuales.

Por lo mismo que el juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensorio - motores, el juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos precedentes, pero además, presenta un elemento nuevo; la regla que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

Piaget, cree, además que el juego de reglas no se constituye hasta los siete años, subsistiéndose y desarrollándose durante toda la vida (deportes, caza, ajedrez), siendo la actividad lúdica del ser socializado.

Así pues, los juegos de ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juego, desde el punto de vista de sus estructuras mentales.

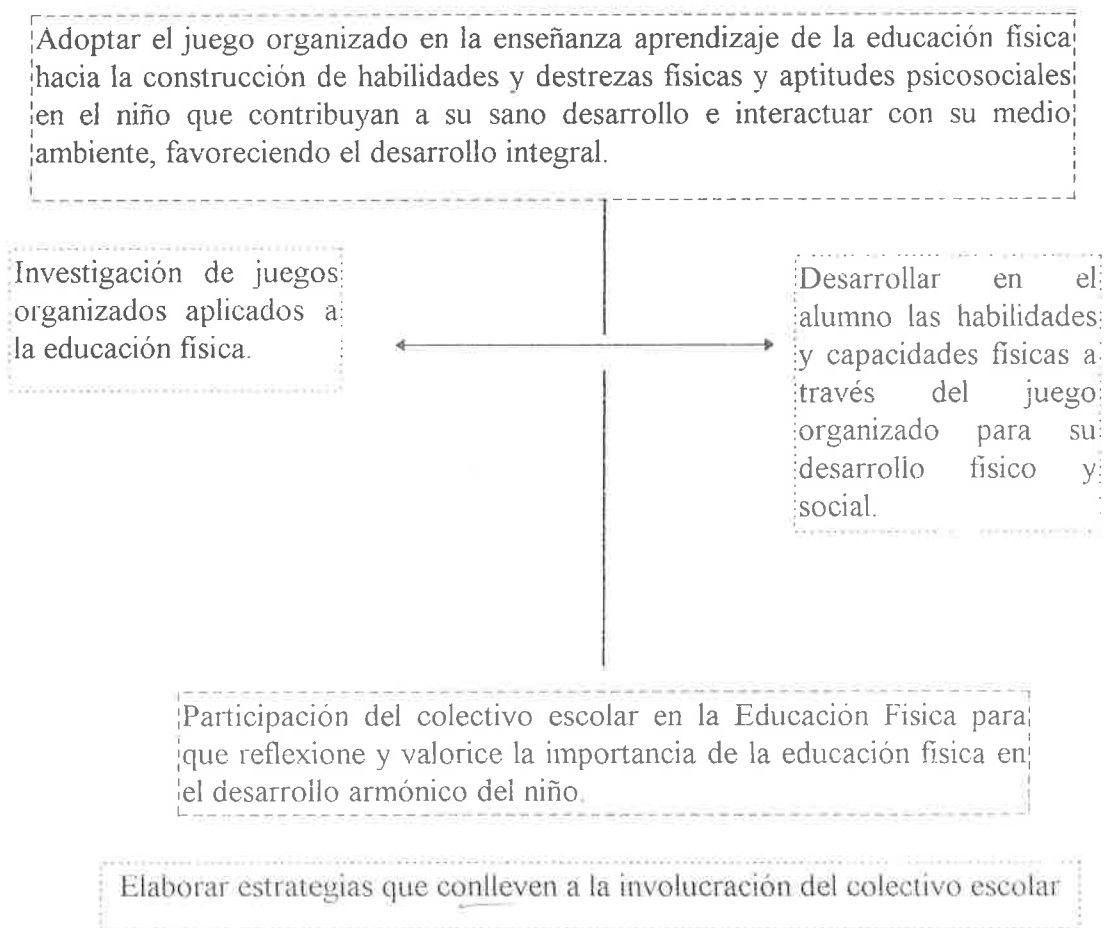
Para terminar es conveniente señalar que el juego de ejercicio se transforma tarde o temprano, primero se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas.

CAPÍTULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE ACCIÓN DOCENTE

PROPÓSITOS

En base a la problematización surgieron puntos que obstaculizan el buen funcionamiento del quehacer docente, lo cual exigió diseñar un propósito de transformación rescatando los elementos significativos de la propia práctica y reforzando aquellos que por su debilidad limitan el buen funcionamiento de la metodología aplicada, habiendo la siguiente vinculación:



Práctica docente *Línea 1*

“Investigación de juegos organizados aplicados a la educación física”

La investigación por parte del propio docente, es un proceso encaminado a la descripción, explicación y valoración de aquello que desconoce y que le interesa resolverlo.

“Elaborar estrategias que conlleven a la involucración del colectivo escolar”

El interés del educador y su participación reviste una importancia fundamental para motivar un dinamismo más positivo en la práctica de juegos. Su actitud no debe significar la presencia, sino la participación directa, de este modo se convierte en un factor determinante para el desarrollo de las actividades.

Alumnos *Línea 2*

“Desarrollar en el alumnos las habilidades y capacidades físicas a través del juego organizado para su desarrollo físico, psíquico y social”

El juego es una actividad necesaria y vital mediante el cual se manifiesta el niño permitiendo en ello satisfacer sus intereses, consolidar su autonomía, desarrollar su inteligencia, explorar habilidades y consolidar una serie de relaciones en la realidad natural y social de la que forma parte.

RECUPERACIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DE LOS ELEMENTOS TEÓRICOS PEDAGÓGICOS QUE FUNDAMENTAN LA PROPUESTA

Contenidos a desarrollar

Asistencia: Presencia de un lugar determinado.

Comunicación: Es el proceso de transmitir información. Esta se transmite de un sistema que comunica a otro sistema que es comunicado a través de señales, signos o símbolos.

Cooperación: Acción educativa cuyo objeto es asociar a grupos de alumnos a un trabajo común, mediante la participación.

Fuerza: Es la capacidad física del sujeto para levantar, soportar o vencer un peso o masa mediante la acción muscular.

Interés: Acto de la atención que se mueve dentro de un estado afectivo de atracción o repulsión.

Integración: Logro de una totalidad compuesta de diferentes miembros en un sistema unitario, un todo.

Participación: El derecho de un individuo a participar en las decisiones de los diversos ámbitos de la vida.

Respeto: Sentimiento que induce a tratar a alguien con tolerancia y bondad.

Resistencia: Es la capacidad que permite incrementar el rendimiento del organismo contra el cansancio por soportar esfuerzos prolongados.

Velocidad: Es la capacidad física que permite al ser humano realizar contracciones y relajaciones musculares en el menor tiempo posible.

Objeto de conocimiento

El juego organizado como apoyo a la educación física en la escuela primaria

Actualmente la educación física ha despertado interés en la educación primaria, pero sigue siendo materia no significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje. La gran mayoría de maestros opina que la clase de educación física es para que los niños salgan del salón y no estar aburridos dentro del aula, pues bien, si la clase de educación física es para salir de una monotonía que se da dentro del aula, no es para ir corriendo detrás de un balón o para brincar la soga durante toda una hora, es por eso, que la problemática que se desarrollará se converge en las actividades lúdicas aplicadas a la educación física, creo que el juego es de gran importancia para nuestra labor educativa, puesto que a través de este logramos un desarrollo armónico en el aprendizaje, además que en el plantel donde laboro no se aplican las suficientes actividades durante el juego.

Considerando que el alumno se desarrollará integralmente, siempre y cuando el docente sea consciente de las posibilidades que ofrece el juego, a continuación se explicará de manera general el juego que es el objeto de conocimiento de esta problemática.

El juego

A esta actividad generalmente le reconocemos una gran importancia, pero en realidad muy pocos han tenido el cuidado de analizar a través del tiempo cual es el origen del mismo. Los antropólogos y arqueólogos después de valorar la importancia del juego como manifestación del ser humano han precedido investigar en los vestigios de la cultura los elementos que pudieran ser indicadores, no tanto para determinar la aparición o nacimiento del juego, sino para caracterizar los tipos de juego y el elemento que nosotros denominamos juguete con el objeto instrumental que objetiviza la fantasía puesta de dicha actividad lúdica. Page Hillari, comenta que los resultados a los que han llegado diversos estudios en torno a la génesis del juego y desde cualquier disciplina que analice el proceso socio - histórico nos va a indicar que el juego nace con el hombre mismo, por hablar de una manifestación de la vida, porque finalmente debemos reconocer que en los demás animales también se practica dicha actividad, pero naturalmente, en el ser humano es donde se aprecian acciones más adecuadas y enriquecidas con diversos recursos como producto de una imaginación altamente desarrollada.

El jugar es una de las actividades primarias mediante las cuales se manifiesta la vida del hombre, es tan importante como el comer y beber. Esta misma importancia lo torna fácil de ser comprendido, pero también lo transforma en una actividad que por su relevancia resulta no siempre fácil de definir. Visto como un enfoque de adulto sin muchas reflexiones y valoraciones específicas, es solamente un pasatiempo, una diversión, una forma de atacar el hastío que produce la monotonía de la existencia.

Pero no es este tipo de juego lo que nos interesa para establecer un criterio de identificación del juego, para este estudio es conveniente trascender esta conceptualidad de sentido común, por tanto popular y cotidiano, para ubicarnos en una idea que no sólo represente una justa valoración de lo que la actividad es.

Ciertamente al juego identificado algunas veces como actividad lúdica se le reconoce como la ocupación primordial en la cual el niño gasta su tiempo y energías, quizás también lo podamos entender como sustituto de trabajo, sin embargo, es preferible reconocerla como una actividad natural y espontánea cuya esencia está en ser uno mismo, por lo tanto, jugar representa para el niño satisfacer sus intereses, darle rienda suelta a sus impulsos, expresar sus deseos, poner en el juego lo que conoce del mundo, en el cual se está desarrollando su vida, esta actividad esencialmente intrínseca por el impulso que la provoca le permite al niño ser lo que más quiere, en donde su fantasía, su creatividad y su sentido práctico le permiten ser el actor siendo una actividad necesaria y vital mediante la cual se manifiesta el niño, permitiendo en ella satisfacer sus intereses, consolidar su autonomía, desarrollar su inteligencia, explorar habilidades y consolidar una serie de relaciones en la realidad natural y social de la que forma parte.

Dejar jugar implica dejarlo vivir, orientarlo en sus juegos posibilita su educación y su integración al trabajo y la sociedad.

En el juego existen características, las cuales son:

Universal: Una de las características principales del juego es que se realiza en cualquier lugar donde haya vida humana.

Espontánea: El niño expresa sus sentimientos, fantasías, lo cual él quiere y cree que existe realmente, cuando toma un objeto lo transforma en animal o persona que para él es real.

Recreativo: Por medio de él se expresan sentimientos, también se divierte sintiendo placer al realizar dicha actividad.

Necesaria: Para el desarrollo de las destrezas que permitirán prepararse para la vida adulta y realizar el trabajo con facilidad, así como socializarse, mejorar su lenguaje, establecer relaciones y adquirir experiencias.

Así el juego ejerce gran influencia en todas las facetas del desarrollo intelectual del hombre.

Valores del juego

El juego siendo una actividad del ser humano proporciona alegría, bienestar y diversión. El juego lo podemos utilizar como un instrumento para llevar a cabo nuestros propósitos, puesto que es portador de una amplia gama de valores educativos.

En el aspecto físico los juegos proporcionan un estímulo al desenvolvimiento de los sistemas corporales (manos, pies, cabeza, tronco, etc), desarrollando destrezas motoras, resistencia, flexibilidad, etc. favoreciendo así la salud.

En el aspecto psicológico los juegos proporcionan una estabilidad emocional; desarrollan la imaginación, memoria y asociación de acuerdo a los objetivos que nos proponemos, el desarrollo de sensorpercepción, es decir, descubrir por medio de los sentidos.

Los valores sociológicos proporcionados a través del juego son principalmente la adaptación y desarrollo social de todo individuo utilizándose también como medio de comunicación y agente socializado puesto que con estos juegos se logran actitudes de compañerismo y colaboración con los demás, permiten manifestar actitudes de honradez y luego el trato cotidiano en forma armoniosa brinda amistades.

En relación con los valores morales, el juego proporciona que el individuo manifieste un comportamiento justo, respetando a los demás, tanto adultos como compañeros y coopera para realizar acciones en beneficio del grupo.

Estrategia metodológica,

Origen de la investigación

En el trabajo cotidiano que realiza el maestro existen diferentes obstáculos que impiden que a enseñanza - aprendizaje se lleve de la mejor manera, la falta de información de los beneficios que pueda aportar el juego en el proceso educativo en la escuela primaria es uno de ellos, por lo cual, para comprender las diversas causas y factores se realiza esta investigación buscando alternativas que conlleven a la involucración del juego en el proceso educativo.

Propósito del trabajo

- ◆ Explicar las aportaciones del juego en la enseñanza - aprendizaje
- ◆ Aportar elementos que orientan a la solución de la problemática en la escuela donde actualmente laboro.

Conceptualización de la problemática

- ◆ Desconocimiento de actividades que involucran al juego
- ◆ Obstaculización de actividades
- ◆ Falta de planeación
- ◆ Escasez de material
- ◆ División grupal
- ◆ Conductas (distráidos, agresivos, pasivos, inquietos)

- ◆ Desempleo, pobreza

Conceptualización dimensional

- ◆ Social (espacio limitado en las ciudades y su repercusión en la salud, interacción medio ambiente).
- ◆ Psicológica (desarrollo psicológico, desarrollo moral).
- ◆ Económico (ropa inadecuada para las actividades de educación física, escasez de recursos materiales).
- ◆ Pedagógico (apatía y rechazo a la educación física).

Marco de referencia señalado en el estudio

- ◆ Poco interés en estas actividades, desconociendo los beneficios que pueda aportar el juego en el desarrollo físico y psíquico del niño.

Tipo de proyecto

- ◆ Acción pedagógica

Paradigma

- ◆ Interpretativo

Método de investigación

- ◆ Método transversal.

Técnicas de investigación

Conceptos	Indicadores
• Documental	Investigación realizada en diversas publicaciones.
• Observación	Estudio de las manifestaciones en los niños investigados.
• Diario de campo	Anotaciones de las observaciones realizadas con los niños.

Procedimiento adoptado para el levantamiento de la observación

- ◆ Se observó en los alumnos durante actividades escolares.
- ◆ Se observaron las interacciones realizadas por alumno - alumno.
- ◆ Se observaron las interacciones alumno - maestro.

Procedimientos de análisis de datos

Se realiza por medio de análisis cualitativo.

Variable numérica continua

Edad: 10 a 13 años.

Unidades

- ◆ Maestros
- ◆ Alumnos
- ◆ Colectivo escolar

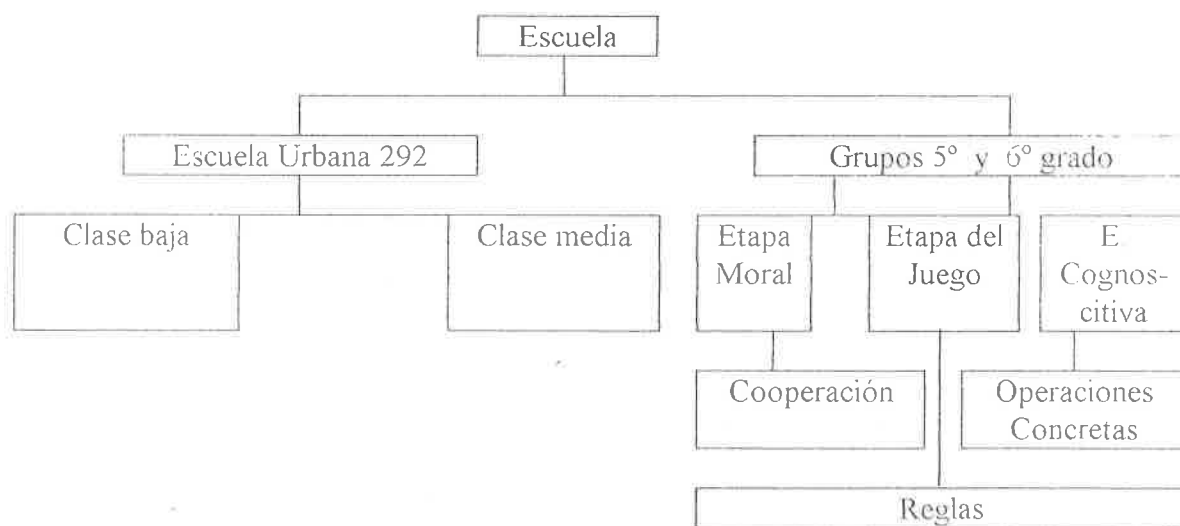
Unidades de análisis

El juego organizado en la educación física con alumnos de quinto y sexto grado de primaria.

Estrato utilizado en la aplicación de la alternativa

- ◆ Escuela Urbana: 292
- ◆ Clase social: baja y clase social media
- ◆ Grupo escolar: quinto y sexto grado
- ◆ Periodo cognoscitivo: estadio de las operaciones concretas.
- ◆ Periodo moral: etapa de la cooperación.

Árbol de estatificación



Organización de los participantes

En los juegos se realizó lo siguiente:

- ◆ Presentación del juego.
- ◆ Explicación del alumno del juego
- ◆ Organización de equipos
- ◆ Reparto de materiales
- ◆ Inicio del juego.

Para la integración del colectivo escolar se realizó lo siguiente

- ◆ Explicación en las reuniones de los beneficios de la educación física
- ◆ Invitación a participar en las actividades realizadas

Desarrollo de los procesos escolares

El proyecto se dividió en tres componentes, en los que se explicó el juego organizado, los cuales son:

- ◆ Fuerza
- ◆ Resistencia
- ◆ Velocidad

Cada juego tenía indicaciones del lugar donde se realizaba, material, objetivo, organización, desarrollo y reglas.

Líneas de acción I *Práctica docente*

Puntos de intervención

- ◆ Enseñanza tradicionalista
- ◆ Apatía y rechazo del colectivo escolar hacia actividades física, deportivas y recreativas.
- ◆ Desconocimiento de juegos

Propósitos de la línea

- ◆ Análisis de la práctica docente rescatando los elementos significativos.
- ◆ Elaborar estrategias que conlleven a la involucración del colectivo escolar.
- ◆ Investigación y conocimiento de juegos organizados en la educación física.

Estrategia

- ◆ Realizar eventos físicos y deportivos que involucren el colectivo escolar en el área de educación física.
- ◆ Participación en las clases de educación física del maestro de grupo.
- ◆ Recopilación de juegos organizados para su aplicación.

Instrumento de seguimiento

- ◆ Participación
- ◆ Cooperación
- ◆ Interés
- ◆ Comunicación
- ◆ Integración

Acciones

- ◆ Elaborar actividades físico - deportivas donde el colectivo escolar participe con su grupo, desarrollando una interacción entre maestro y alumno valorando el significado de estas actividades.
- ◆ Labor de sensibilización con los maestros de grupo de los beneficios que aportan estas actividades en el desarrollo psíquico y físico del niño, desarrollando una educación integral.

Actividades

- 1.1 Realizar un evento de mini - basquet
- 1.2 Realizar un evento de mini - voli
- 1.3 Realizar un evento de fut - bol de salón
- 1.4 Realizar un evento de mini - olimpiada

Tiempo

- ◆ Del 9 de diciembre al 30 de mayo.

Evaluación

Valoraciones de la línea

Línea de Acción 2 “Alumnos”

Puntos de intervención

- ◆ Pasividad en las actividades
- ◆ Desconocimiento del alumno de actividades lúdicas
- ◆ Distraídos
- ◆ Inquietos
- ◆ Desintegración grupal

Propósitos de la línea

- ◆ Desarrollar en el alumno las habilidades y capacidades físicas a través del juego para el buen desarrollo físico y psíquico.

Estrategia

- ◆ Integrar en las clases de educación física actividades lúdicas que involucren el programa.

Instrumento de seguimiento

Clase

- Participación
- Asistencia
- Cooperación

- Respeto
- Interés
- Comunicación

Evaluación Física

- Equilibrio
- Fuerza
- Velocidad
- Resistencia
- Flexibilidad
- Destreza motriz

Acciones

Estructurar actividades de juego en la enseñanza - aprendizaje de la educación física.

Actividades

- ◆ Realizar una planeación donde involucre actividades de juegos organizadas en los componentes de la educación física.

Tiempo

Desde diciembre hasta junio.

Evaluación

Valoraciones de la línea.

FACTIBILIDAD Y JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Justificación

El principio de la transformación de la práctica docente exige obtener respuestas a las diversas problemáticas que obstaculizan los procesos de enseñanza - aprendizaje, una de las problemáticas que se presenta es el desconocimiento de actividades que involucren al alumno a una mayor participación en las clases de Educación Física, además que conllevarán a la interacción con sus compañeros, llevando implícito ciertas actitudes en su desarrollo, como la cooperación, el respeto, despertando el interés por integrarse a las actividades físicas y desde luego, contribuyendo a su beneficio corporal, todo esto me llevó a reflexionar cuáles actividades son las adecuadas para involucrar en el alumno a la Educación Física, desde luego que tendrían que ser atractivas y significativas, por lo cual, el juego organizado fue idóneo para aplicarlo en los alumnos para desarrollar habilidades, actitudes y destrezas en la Educación Física por ser una actividad natural y espontánea que representa para el niño satisfacer sus intereses.

Al iniciar el proceso de aplicación de la propuesta, había antecedentes tales como el alumno participaba poco, existía apatía por involucrarse y la interacción era mínima ya que los ejercicios físicos eran individuales, además de que se abusaba de ellos, ciertamente con la aplicación del juego hubo un camino notable que se observó, los alumnos que no participaban lo hacían con entusiasmo, realizando un mayor esfuerzo logrando que sus compañeros lo apoyaran habiendo cooperación y respeto mutuo.

La alegría de los niños era un aspecto importante en estas actividades, ya que llevaba implícito el placer por el juego, como dice Piaget: *“El juego pone en acción un conjunto variado de conductas sin otro fin que el placer mismo”*, al terminar esta actividad en vez de disminuir la participación del alumno, aumentaba realizando las demás actividades de la clase con mayor entusiasmo; es conveniente destacar que en el aspecto físico se logró lo siguiente:

Fuerza: estimular las grandes masas musculares, fortaleciendo brazos y piernas, favoreciendo las habilidades motoras gruesas en el alumno.

Velocidad: Se permitió realizar contracciones y relajaciones musculares el menor tiempo posible.

Resistencia: Se garantizó la ejecución de los movimientos con intensidad por tiempo prolongado.

Esto influirá favorablemente en las características morfológicas y funcionales del alumno.

En lo que respecta a la involucración del colectivo escolar se siguió presentado la poca participación en la educación física, sin embargo, se logró mayor flexibilidad en cuanto que sus alumnos participaron en los eventos no dejándolos castigados en su salón y algo muy importante participó activamente con los alumnos en las albercas del Seguro Social, observándose una interacción espontánea entre maestro - alumno, participando en los juegos de los niños, además que los algunos no se quedaron con las ganas de nadar con los alumnos, a lo

cual me interesó la reacción del docente que disfrutaron de esta actividad comentando que les gustaría asistir con mayor frecuencia.

Se puede decir que se ha avanzado significativamente en la aplicación del proyecto, habiendo resultado favorables que aportan en el enriquecimiento de mi práctica docente.

Respuestas prácticas y teóricas

Uno de los propósitos de la línea de acción “Practica docente”, era la investigación y conocimientos de juegos organizados aplicados a la educación física, ya que es importante la recolección de los diferentes juegos para lograr un mayor entendimiento de las actividades que pretendían realizar y en función de esta se programaron las actividades encaminadas a desarrollar en el alumno las capacidades físicas y aptitudes favorables en su desarrollo.

Otro de los propósitos era elaborar estrategias que conllevaran a la involucración del colectivo escolar siendo uno de los principales obstáculos que presenta la educación física en la escuela primaria, ya que no existe la participación directa del docente y en ocasiones propician que los alumnos no asistan a clases, por permanecer castigados.

Se dialogó con maestros invitándolos a participar con el grupo, comentándoles la importancia que tiene la interacción alumno maestro; asistieron un mes descendiendo en los meses posteriores regresando a lo habitual, quedándose en su salón realizando actividades pendientes o descanso, pero hay que considerar que la mayoría de docentes tienen muchos años

de servicio a lo que resulta poco significativo interactuar con el alumno en una actividad que para el niño le resulta significativa.

En la línea de acción 2 **“Alumnos”**, se desarrolló en el alumno las actividades y capacidades físicas a través del juego organizado, consistiendo en estimular, desarrollar y conservar la condición física en el alumno, ya que anteriormente para desarrollar estas actividades se abusaba de los ejercicios, que a la vez los alumnos no se interesaban participando poco, realizándolos por la indicación del docente, siendo el juego organizado una de las opciones adecuadas para aplicarlo debido a los beneficios que aporta en el desarrollo físico, psíquico y social en el niño, además que es una actividad placentera y útil, reconociéndolo como la ocupación primordial en la cual el niño gasta su tiempo y energías.

Jugar para el niño representa satisfacer sus intereses, darle rienda suelta a sus impulsos, expresar sus deseos poniendo en juego lo que conoce del mundo en el cual se está desarrollando su vida, interactuando con su medio - ambiente.

Por ser una actividad que resulta interesante y significativa se procedió aplicarlo en un proceso que llevó ciertos propósitos educativos, habiendo avances significativos que favorecen el desarrollo físico en el niño, involucración del alumno, la cooperación entre sus compañeros y observándose una mayor interacción alumno - alumno.

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Organización de los participantes

En los juegos organizados los alumnos se organizaron de la siguiente manera:

- 1.- Se presentaba el nombre del juego
- 2.- Un alumno explicaba a sus compañeros el objetivo, el desarrollo del juego y las reglas.
- 3.- Se organizaba el grupo formando equipos.
- 4.- Se repartía el material a cada equipo
- 5.- Se realizaba el juego.

Para la integración del colectivo se realizó lo siguiente:

- ◆ Se explicó en las reuniones los beneficios que puede aportar la interacción con el grupo en las actividades de Educación Física.
- ◆ Se invitó a que participaran a los eventos deportivos y actividades recreativas.

Formas en que trabajaron los procesos escolares y situaciones concretas involucradas

El juego lo podemos utilizar como un instrumento para llevar a cabo nuestros propósitos, puesto que es portador de una amplia gama de valores educativos; en el aspecto físico los juegos proporcionan un estímulo al desenvolvimiento de los sistemas corporales (manos, pies, cabeza, tronco, etc), desarrollando destrezas motoras, favoreciendo su salud, el proyecto se dividió en tres componentes, los cuales son:

- ◆ Fuerza
- ◆ Resistencia
- ◆ Velocidad

Cada uno de los juegos tenía las siguientes indicaciones

- ◆ Lugar donde se realizaban
- ◆ Material
- ◆ Objetivo
- ◆ Organización
- ◆ Desarrollo
- ◆ Reglas

En el aspecto psicológico los juegos proporcionaron una estabilidad emocional, por los constantes apoyos que manifestaban a sus compañeros en el transcurso del juego.

Los valores sociológicos que proporcionaron a través del juego fueron la adaptación y el desarrollo social, utilizándose como medio de comunicación y agente socializador, puesto que con estos juegos se logran actitudes de compañerismo y colaboración con los demás.

En relación con los valores morales, el juego proporcionan que el alumno manifieste un comportamiento justo, respetando a los demás y cooperando para realizar acciones en beneficio del grupo.

Las secuencias de acciones

Se inició con la investigación de los juegos organizados para la aplicación de las capacidades físicas, se consultaron diferentes autores, siendo Jesús Morales Córdoba por su trabajo que ha realizado en beneficio de la Educación Física.

Después se procedió a adecuarlos a los objetivos que pretendían; ya que se recopiló toda esta información se procedió a realizar un cronograma que me ordenara el trabajo de la aplicación de la propuesta, en base a lo anterior se desarrolló el plan de trabajo bajo las siguientes características:

- ◆ Objetivo general
- ◆ Objetivo específico
- ◆ Actividades
- ◆ Actividades de análisis
- ◆ Organización
- ◆ Límites
- ◆ Material

Después de elaborado el plan de trabajo se prosiguió al diseño del material que se ocuparía, se logró reunir sogas, pañuelos, estafetas y bastones que se utilizaron en los diferentes juegos.

Antes de iniciar con la aplicación se dialogó con los maestros para que participara con el grupo, se les explicó las actividades que se realizarían.

En el mes de enero se empezó a aplicar los juegos organizados en las capacidades se realizaron 18 diferentes juegos con los alumnos de 5° y 6° grados, los cuales eran:

Fuerza

- ◆ Lucha de cable
- ◆ Lucha de tracción
- ◆ Los gallos
- ◆ Carrera de caballitos
- ◆ Hacer el túnel
- ◆ Carrera de cangrejos.

Velocidad

- ◆ Las ruedas
- ◆ El cuadro
- ◆ Saltar sobre las piernas
- ◆ Carrera adelante y atrás
- ◆ El borrachito

Resistencia

- ◆ La cadena
- ◆ La red
- ◆ Dieciocho
- ◆ Encantados
- ◆ Ronda por parejas
- ◆ Agachones

Cada juego organizado se cambiaba cada semana, también se realizaron juegos deportivos que involucraron los fundamentos y reglas enlazando las experiencias y conocimientos que se adquirieron en las clases de Educación Física.

Implicaciones y consecuencias que se tuvieron

Los obstáculos que tuvo la propuesta en los juegos organizados fue la falta de interés del colectivo escolar hacia la Educación Física siendo este el único obstáculo.

Cambios específicos que se lograron alcanzar

- ◆ Conforme al programa de Educación Física se logró con los juegos organizados a la estimulación, desarrollo y conservación de la velocidad, fuerza y resistencia.
- ◆ Se manifestó una mayor interacción alumno - alumno, maestro - alumno.
- ◆ Con el juego organizado las actitudes de cooperación y respeto se manifestaron en el transcurso de la actividad en constante apoyo a sus compañeros.
- ◆ Se logró la participación activa del alumno en las clases.
- ◆ Por ser una actividad significativa el juego organizado se desarrollo en el alumno el interés por realizar esta actividad, disfrutándola y gozándola.
- ◆ Aunque no se logró que el colectivo escolar participara activamente en la clase, hubo flexibilidad para dejar participar al alumno en las clases.
- ◆ Se logró un conocimiento del docente de los beneficios que aporta el juego organizado en el desarrollo físico, psíquico y social del niño.

Puntualización de las recomendaciones que se hacen para reestructurar la propuesta

Para desarrollar mejor la propuesta es necesario que el colectivo escolar reflexione y analice las aportaciones del juego organizado en el desarrollo del niño; otra recomendación, es necesario que se involucren los demás ejes temáticos del programa de Educación Física en los juegos organizados con el fin de otorgarle al alumno actividades significativas y de interés que contribuyan a su sano desarrollo.

PLAN PARA ^{LA} PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA Y SU EVALUACIÓN

Línea 1

Propósito general

Lograr la participación del colectivo escolar hacia las actividades de educación física.

Propósitos específicos

- 1.1 Lograr una participación en los eventos físico - deportivos de maestros y alumnos valorando el significado de estas actividades.
- 1.2 Involucrar en la participación activa de las clases de educación física al maestro de grupo para que reflexione y analice los beneficios que aporta el juego en el desarrollo físico y psíquico del niño.

Actividades

- 1.1.1. Realizar un evento deportivo con los alumnos de quinto y sexto grado de mini - basquet.
- 1.1.2 Realizar un evento de igual manera, pero de mini - voli.-
- 1.1.3 Realizar un evento igual, pero de fútbol de salón.
- 1.1.4 Realizar un evento de toda la institución escolar de mini - olimpiada.

1.2.1. Participación del maestro de grupo en las clases de educación física.

Actividades de análisis

- ◆ Elaboración del diario del maestro.
- ◆ Elaborar un informe de las actividades planeadas.

Organización:

Responsable: Martín Rodríguez Álvarez

Límites

De universo: alumnos y maestros de 5 y 6 grado de primaria.

De espacio: Esc. Urb. Est. 292. “María Mercedes Madrigal”

De tiempo: diciembre de 1998 hasta mayo de 1999.

Material

- ◆ Pelota de basquet, fut-bol, volibol.
- ◆ Ropa adecuada para actividades físicas

Evaluación

Cualitativa.

Línea 2

Propósito general

El alumno desarrollará las capacidades físicas de fuerza, resistencia y velocidad mediante el juego organizado.

Propósito específico

2.1 Estimular, desarrollar y conservar la condición física en el alumno a través de juegos organizados atendiendo las características individuales del alumno.

Actividades

2.1.1. Realizar los siguientes juegos organizados con los alumnos de quinto y sexto grado de primaria, orientados a las capacidades físicas de fuerza, resistencia y velocidad

Fuerza

Lucha con cable

Tipo: Competencia colectiva para mayores de 8 años

Terreno: Plano, libre de obstáculos, de dimensiones acordes con el número de participantes.

Material: Un cable, un pañuelo para colocarlo en el centro del cable, material para marcar líneas.

Objetivos: Empleo de fuerzas, ejercitar brazos y piernas, cooperar en bien del grupo.

Organización: El grupo se divide en dos equipos; a cada uno se le da el nombre de un color, un animal, un estado de la república, etc., cada equipo es dividido en las fuerzas, que deben estar niveladas. Se trazan dos líneas: una de partida y otra terminal, los equipos se colocan atrás de la línea de partida.

Desarrollo: El juego consiste en llevar el pañuelo a su propio campo, también se juega limitando el tiempo (20 segundos).

A una señal o silbatazo cada equipo tirará del cable hacia su campo, hasta conseguir vencer al contrario o que termine el tiempo señalado.

El equipo ganador será el que tenga mayor número de triunfos.

Reglas

- 1.- Cada equipo debe tener igual número de participantes
- 2.- El tamaño y fuerzas debe estar equilibrado.
- 3.- Ningún equipo debe ser ayudado por los alumnos extras o por espectadores.

- 4.- Cuando haya terminado el tiempo o ninguno de los equipos logre llevar el pañuelo a su término se declara el empate.

Lucha de tracción

Tipo: Competencia colectiva para mayores de 8 años

Terreno: Plano, libre de obstáculos.

Material: Humano.

Objetivos: Fuerza, ejercitar brazos y piernas.

Organización: Se trazan tres líneas, una central y dos paralelas a la central, separadas a 10 metros. Se divide el grupo en dos bandos, colocándose uno enfrente del otro, a uno y otro lado de la línea central. Cada pareja se coge por las muñecas, los pies deben estar separados y paralelos. El profesor se coloca en algunas de las cabeceras del grupo.

Desarrollo: A la voz o sonido del silbato del profesor, cada pareja tratará de llevar a su contrario hasta la línea que está pintada atrás. Cuando esto se logre, deberán permanecer los dos en este lugar cuando no haya pareja alguna en el espacio comprendido entre las dos líneas laterales, terminara el juego y el profesor contara cuantos contrarios se encuentran apresados de cada bando. Una vez hecho el conteo, pasaron los bandos a la línea central y se preparan para repetir el juego.

Reglas

- 1.- Ninguna pareja empezará antes del silbato o señal
- 2.- Ninguna pareja se soltará de las muñecas
- 3.- Cuando algún competidor o pareja caiga o se suelte, se declarará ganador el competidor que esté más cerca de la línea trasera, debiendo pasar ambos atrás de dicha línea.
- 4.- Ningún compañero debe ser ayudado por otro.

El grupo ganador será el que logre atraer el mayor número de contrarios.

Los gallos

Tipo: Recreación y acondicionamiento. Propio para niños de más de diez años. También lo pueden ejecutar jóvenes y adultos. **Campo de juego:** Se puede realizar en cualquier terreno plano, pero de preferencia tierra, pasto o madera. **Material:** Gises u otro material que sirva para pintar dos líneas paralelas separadas de 10 metros una de la otra.

Objetivos: Sostenerse en equilibrio. Fuerza, sirve para fortalecer las piernas.

Organización: El grupo se forma en dos hileras, no debe ser menos de 20 ni mayor de 40, estar perfectamente estaturados. Cada hilera se colocará en una de las líneas paralelas señaladas previamente, quedando uno frente al otro, sentados atrás de la línea y con intervalos amplios.

Desarrollo: El profesor hará una demostración previamente con dos alumnos.

El primer alumno de cada fila, ya parado, se cogerá un pie con la mano contraria por atrás del muslo del pie de apoyo. El brazo libre se flexionará pegándolo al costado.

A la voz o silbatazo del maestro, saldrán saltando una pareja mientras que los demás permanecerán sentados, a chocar con el costado del brazo flexionado, tratando de hacer perder el equilibrio al contrario para que caiga o suelte el pie.

Reglas

- 1.- Se pierde un punto al soltar el pie, al apoyar los dos pies en el piso o caerse.
- 2.- No se permite pegar con la cabeza, con el codo o con la rodilla, cuando un competidor derrive a otro en cualquiera de estas formas perderá.
- 3.- El choque debe ser con el brazo al cuerpo.
- 4.- Una vez terminado su turno deben regresar y sentarse en su lugar.

Carrera de caballitos

Tipo: Recreación , para niños y niñas de 10 años y mayores.

Campo de juego: Plano y libre de obstáculos

Material: Gises para marcar las zonas de salida y de cambio de parejas.

Objetivos: Fuerza, aprender a conducir un peso, fortalecer las piernas, fomentar el espíritu de cooperación.

Organización: Se forma el alumnado en tres o más hileras perfectamente estructuradas, con el mismo número de participantes, siempre en número par, colocados del más alto al pequeño. Los alumnos de cada hilera se numeran por dos.

Cada hilera se coloca en la marca de salida. A 15 metros de la salida se coloca la marca en donde deben cambiar las paredes.

Desarrollo: El profesoro explicará de manera clara y sencilla en que consiste el juego.

La primera pareja de cada hilera se prepara para salir. El número 2 monta al número 1 por la espalda, apoyando las manos en los hombros del número 1. El número 2 sujeta al número 1 por los muslos.

Al silbatazo o señal parten las parejas hasta la marca de regreso en dicho lugar el que iba montado debe cargar al otro y continuar hasta la línea de salida y pasar a colocarse al final de la hilera. Al rebasar la línea de salida de la primera pareja que regresa, la segunda pareja parte para hacer su recorrido. Así van saliendo sucesivamente las demás parejas desde el lugar de arranque.

Reglas

- 1 - Las demás parejas no podrán salir para hacer su recorrido hasta que la pareja anterior haya rebasado, al regresar, la marca de salida.
- 2 - Las parejas deben llegar hasta la línea de retorno y allí hacer el cambio de posición.
- 3 - Si alguna pareja cae o desmonta, en el lugar de la caída o desmonte, debe montar a su compañero y continuar.
- 4 - Si alguna pareja desmonta a su compañero antes de las líneas de retorno y de salida, pierde un punto para su equipo.

Hacer el túnel

Tipo: De conjunto. Participa todo el grupo al mismo tiempo. Propios para alumnos de 9 años en adelante.

Material: Humano

Campo de juego: Cualquier terreno plano.

Objetivos: Fuerza, fortalecer los brazos y piernas. Trabajo en grupo, recrear al alumno.

Organización: Se divide el grupo en hileras estaturados del más alto al más bajo y con el frente hacia donde se tenga que hacer el desplazamiento.

Desarrollo: A una voz del profesor o silbatazo partirán las hileras (todos los componentes al mismo tiempo) hacia la marca, ahí apoyará las manos en el piso el primer alumno extendiendo las piernas atrás y elevarán la cadera para formar con su cuerpo un arco; por debajo de él pasará el segundo compañero apoyando pies y manos, colocándose lo más cerca de él y formando también un arco con su cuerpo; así pasarán todos los demás hasta que todos queden formando un túnel. La hilera que termine primero será la ganadora.

Reglas:

- 1.- Los que pasan por debajo de sus compañeros deberán agacharse lo más que puedan para no entorpecer la formación del túnel, no deben apoyarse las rodillas en el piso.

- 2.- Los alumnos que forman el túnel deben elevar bien la cadera para permitir el avance de sus compañeros.
- 3.- Ningún alumno deberá rebasar al anterior.
- 4.- Los túneles deberán permanecer en esa posición hasta que el profesor lo indique.

Carreras de cangrejos.

Tipo: Relevé, propio para niños de 9 años y mayores.

Campo de juego: Cualquier terreno plano y parejo.

Material: Gises para trazar líneas de salidas y retorno.

Objetivos: Fuerza, ejercicio para fortalecer piernas y brazos. Cooperar con su grupo.

Organización: Se divide el grupo en tres o cuatro hileras, cada hilera se coloca atrás de la línea de salida.

Desarrollo: El primer alumno de cada hilera adopta una posición de cangrejo, es decir, volteado de espalda, apoyando las manos y los pies en el piso, caminando como los cangrejos, para atrás, hasta llegar a la línea de retorno donde esperará el segundo de la hilera. Cuando el primer participante haya tocado con las manos la línea podrá salir el segundo. El equipo que termine primero será el ganador.

Reglas:

- 1.- El alumno siempre debe apoyar las manos y los pies al desplazarse.
- 2.- El alumno que salga antes del que anteriormente haya tocado la línea tendrá una falta.

La carretilla

Tipo: Relevé por parejas. Propio para niños de 10 años a más.

Campo de juego: Puede ser cualquier área que no sea pedregosa, para no lastimar las manos de los participantes.

Material: Gises para trazar las líneas de salida y retorno.

Objetivos: Fuerza, fortalecer los brazos. Trabajo en equipo.

Organización: El total de participantes se divide en tres equipos por estaturas y numeradas por dos. Cada equipo se coloca un metro atrás de la línea de salida.

Desarrollo: A una voz o silbatazo del profesor, el número uno que se encuentra al frente de cada hilera, se pone a gatas apoyando las manos en el piso y con las piernas extendidas y separadas; el número dos lo coge por los muslos ligeramente arriba de las rodillas sobre las piernas y empuja al compañero, que irá apoyando las manos en el piso hasta la línea que está marcada en el piso. Cuando haya rebasado la línea, se cambian. El equipo que termine primero y con menos falta será el ganador.

Reglas:

- 1.- Las parejas podrán salir hasta que la anterior haya tocado la línea de salida.
- 2.- La pareja que se adelante a su turno tendrá una falta.
- 3.- El cambio de puesto se debe hacer hasta rebasar la línea de enfrente.
- 4.- La pareja que realice el cambio antes de la línea cometerá falta.

Velocidad**Alcánzame**

Tipo: Relevos en círculo, propio para niños de 10 años y mayores.

Campo de juego: área plana, libre de obstáculos, se recomienda que para esta actividad los participantes usen tenis.

Material: Estafetas o banderines que los corredores llevarán en la mano para entregarlos a sus compañeros.

Objetivo: Velocidad, deben correr sobre las puntas de los pies.

Organización: El grupo se estatura del más alto al más pequeño, se numerará por dos, obteniéndose así dos equipos. En seguida se tomarán de las manos y formarán un círculo. Los número 1 tendrán la estafeta o banderín.

Desarrollo: A la señal u orden del profesor se iniciará el recorrido. Saldrán los número uno y corriendo alrededor tratarán de reducir la distancia que los separa. Al llegar a su lugar el número dos lo estará esperando en posición de corredor en su lugar, pero afuera del círculo, para que una vez que reciba la estafeta salga a correr como lo hizo el número uno y así sucesivamente hasta que termine el equipo. La estafeta se entrega con la mano izquierda y se recibe con la mano derecha.

Reglas

- 1.- Ningún competidor saldrán sin haber recibido la estafeta.
- 2.- La estafeta será entregada, no aventada.
- 3.- Si la estafeta cae cuando se entrega o al ir corriendo, debe ser recogida por el mismo corredor, pues no puede ser ayudado por algún compañero.
- 4.- No se puede correr sin estafeta.
- 5.- Los demás competidores que forman el círculo deben conservar su lugar, sin desplazarse y menos estorbar al compañero que esté corriendo.

Las ruedas

Tipo: Relevo en círculo. Propio para niños de 10 años y mayores.

Campo de juego: Cualquier terreno plano y libre de obstáculos.

Material: Un pañuelo o una estafeta.

Objetivo: Velocidad, enseñar a correr a los alumnos en círculo. Cooperar en bien de su equipo.

Organización: Se forman por estaturas, numerándose por dos. Los números dos dan un paso al frente. Cada equipo forman un círculo numerándose cada uno de los participantes.

Desarrollo: A una señal del profesor el relevo comienza con el número uno de cada círculo; estos llevarán en la mano la estafeta o el pañuelo y correrán a su izquierda, dando vuelta al círculo, sin hacer contacto con los compañeros. Una vez que llega a su lugar entrega el objeto que lleva al número dos, quien rápidamente corre por afuera del círculo hasta su lugar, continuando así hasta que termine el equipo.

Reglas:

- 1.- La estafeta o pañuelo debe ser entregado no aventado.
- 2.- El que recibe la estafeta no debe comenzar a correr mientras que no lo tenga en su poder.
- 3.- Si durante el recorrido cae la estafeta, el participante debe recoger el objeto para poder continuar con su carrera.
- 4.- Es falta cruzar alguna parte del círculo.
- 5.- El que va a recibir el objeto no debe salir a encontrar al compañero, sino esperarlo en su lugar.

El cuadro

Tipo: Carrera de relevo en cuadro, propio para niños de 10 años y mayores.

Campo de juego: Terreno amplio y plano que permita el trazado de un cuadro.

Material: Cal o gises para pintar las cuatro líneas del cuadrado. Cuatro cintas de colores distintos, un color para cada equipo.

Objetivos: Velocidad, enseñar a los alumnos a correr por fuera de los lados, disminuyendo su velocidad al acercarse a la esquina que forman las líneas, para conseguir correr lo más recto hacia el otro ángulo.

Organización: Todos los participantes se forman en línea en una fila, estaturándose del más alto al más bajo y se numeran del 1 al 4, formándose cuatro equipos. Cada equipo se coloca en un lado del cuadro en hilera uno tras otro. El primero de cada equipo se le entrega una cinta de un color.

Desarrollo: Los corredores que tienen la cinta saldrán corriendo todos en la misma dirección, darán la vuelta al cuadrado y cuando llegue a su equipo, entregarán la cinta al segundo, quien correrá con la cinta. En la misma forma correrán por los otros miembros del equipo.

Desarrollo: Los corredores que tienen la cinta saldrán corriendo todos en la misma dirección, darán vuelta al cuadrado y cuando llega a su equipo, entregarán la cinta al segundo, quien correrá con ella. En la misma forma correrán los otros miembros del grupo.

Reglas

- 1.- La cinta debe llevarse extendida y entregarse a las manos del compañero.
- 2.- El alumno que reciba la cinta no debe correr antes de tenerla en su poder.
- 3.- El equipo ganador será el que termine primero y con el menor número de faltas.

Saltar sobre las piernas

Tipo: Relevos y acondicionamiento físico. Propio para niños de 9 años y más.

Campo de juego: Cualquier terreno plano y libre de obstáculos.

Material: Humano.

Objetivos: Velocidad, aprender a correr sobre las puntas de los pies, flexionando y elevando las rodillas; reaccionar rápidamente a disminuir y aumentar la velocidad, fortalecer las piernas.

Organización: Los participantes se formarán en hileras; estaturándose y en filas con el mismo número de oponentes. Cada fila se sentará en el piso, con las piernas extendidas y las manos apoyadas ligeramente atrás. El espacio entre las piernas de cada competidor será de 90

cms. a 1 metro en los extremos de cada fila y a una distancia de 3 metros se colocará una banderola o un alumno que hará las veces de poste.

Desarrollo: El juego se inicia a una orden o silbatazo del profesor. El primer alumno de cada fila se para y corriendo se dirige al poste y dándole vuelta, sin tocarlo, continua saltando las piernas de sus compañeros, da vuelta al otro poste y vuelve a brincar sobre las piernas de los alumnos sentados hasta llenar a su lugar, donde se sentará en la posición inicial. En la misma forma seguirán todos los integrantes de cada fila.

Reglas

- 1.- Ningún elemento se pondrá de pie mientras el compañero anterior esté bien sentado y con las piernas juntas y extendidas.
- 2.- Ningún participante sentado puede flexionar las piernas mientras un compañero se encuentre corriendo y saltando, para no ocasionar algún tropiezo y causar alguna caída.
- 3.- En el recorrido es obligatorio dar la vuelta a los postes.

Carrera adelante y atrás

Tipo: Relevé para niños de 10 años en adelante.

Campo de juego: Cualquier terreno plano y libre de obstáculos.

Material: Estafetas, gises para marcar y el lugar donde se tienen que regresar. Postes como punto de referencia para el regreso.

Objetivos: Velocidad, práctica de la carretera adelante y atrás.

Organización: Se divide el total de los participantes en tres o cuatro hileras bien estructurados. Cada equipo se coloca atrás de la línea de salida, que estará trazada.

Desarrollo: A la voz o silbatazo los primeros alumnos de cada fila saldrán corriendo a toda velocidad hacia el poste, al llegar a él lo rodearon sin tocarlo o apoyarse y dando la media vuelta regresarán de espaldas a su equipo, llegando por el lado izquierdo del que lo espera con el brazo extendido. Una vez en la línea de salida tocará con su mano la del compañero que lo espera para que este pueda iniciar su recorrido; el que corrió se formará al final de la hilera. En la misma forma irán corriendo los componentes del equipo.

Reglas

- 1.- Ningún corredor debe atravesar la línea de salida antes de ser tocado en la mano por el corredor que regresa.
- 2.- Ningún alumno deberá tocar o apoyarse en el poste o objeto que está enfrente.
- 3.- Si se usa alguna estafeta, el alumno que espera debe tenerlo en su poder para poder salir.

El borrachito

Tipo: Relevo individual. Propio para niños de 9 años en adelante

Campo de juego: Cualquier terreno plano y libre de obstáculos.

Material: Tres palos de escobas lisos. Gises para tratar las marcas de salida y los círculos hasta donde deben llegar los competidores.

Objetivos: Velocidad, practicar la carrera. Constatar el equilibrio y de respuesta de los jugadores.

Desarrollo: A una indicación los primeros de cada hilera saldrán corriendo a toda velocidad hasta donde se encuentre pintado un círculo donde se pararán colocando un extremo del palo de escoba en el centro del círculo y en el otro extremo colocan las dos manos, una encima de la otra y sobre las manos apoyará la frente; en esta forma dará cinco vueltas al círculo. Cuando termine regresará corriendo hacia su hilera y entregará el palo de escoba al siguiente alumno, formándose atrás. En la misma forma continuarán todos los componentes de cada equipo.

Reglas

- 1.- El que recibe el bastón debe estar colocado atrás de la línea de salida. No debe adelantarse para recibir el bastón.
- 2.- El que entrega el bastón no lo debe aventar.
- 3.- El que corre debe dar las vueltas señaladas.

Resistencia

La cadena

Tipo: Persecución. Competencia de grupo. Propio para niños mayores de 7 años.

Campo de juego: Limitado, plano y libre de obstáculos.

Material: Humano.

Objetivos: Resistencia, practicar la carrera. Trabajo en grupo.

Organización: El maestro escogerá a un alumno que comenzará el juego. Los demás se distribuirán en todo el campo del juego.

Desarrollo: A una señal el alumno escogido para iniciar el juego procederá a perseguir sus compañeros tratando de tocarlos en cualquier parte del cuerpo.

Cuando haya tocado alguno, este pasará a formar la cadena con el compañero que le tocó, cogiéndose de una mano, las dos perseguirán a sus compañeros tratando de tocar a otro. Continuará así hasta que quede un alumno sin ser tocado. El último que no fue tocado pasará a iniciar el juego como perseguidor.

Reglas

- 1.- La cadena no se puede romper, es decir, ningún alumno que forma la cadena podrá soltarse de las manos.

2.- Solamente los extremos de la cadena son los que pueden tocar a un compañero.

3.- Los participantes que son perseguidos no podrán salirse de los límites establecidos del campo del juego, el perseguido que lo haga para evitar ser tocado se considerará como tal y pasará a formar parte de la cadena.

La red

Tipo: Persecución, propio para niños de 7 años en adelante.

Campo de juego: Plano y libre de obstáculos.

Material: Humano

Objetivos: Resistencia, practicar la carrera, recrearse.

Organización: El grupo se divide en dos equipos, enseguida se tomarán las manos cada equipo, un equipo será la red y el otro los pescadores.

Desarrollo: A una señal del maestro el equipo que es la red corre a atrapar a los del otro equipo, que son los pescados, los pescados no se cogen de la mano, al tocar algún pescado sale del juego. Así continúa hasta que todos son atrapados o se les termine el tiempo.

REGLAS

1.- La red no se puede romper, es decir, los alumnos que forman la red no se podrán soltar de las manos.

- 2.- Los participantes que son perseguidos no podrán salirse de los límites establecidos
- 3.- Al ser tocado por la red tendrá que abandonar el juego a un lugar previamente establecido.

ENCANTADOS

Tipo: Persecución, competencia de grupo, propio para niños de 7 años en adelante.

Campo de juego: Limitado, plano y libre de obstáculos

Material: Humano.

Objetivos: Resistencia, practicar la carrera. Trabajo en grupo.

Organización: Se divide el total de los participantes en dos equipos, cada equipo se coloca en lados opuestos.

Desarrollo: A la voz o señal del maestro un equipo perseguirá al otro equipo, tratándolos de tocar, en alguna parte de su cuerpo. Al que alcance le gritará ¡encantado! quedándose inmóvil en el lugar, puede volver a correr si otro de sus compañeros toca alguna parte de su cuerpo, gritándole ¡desencantado! Continuando así hasta que todos del equipo queden encantados o termine el tiempo.

Reglas

- 1.- No se puede salir del espacio delimitado.

2.- Se debe gritar ¡encantados!, sino este podrá seguir corriendo.

3.- El alumno no podrá ser desencantado, si no lo tocan en alguna parte de su juego.

ROÑA POR PAREJAS

Tipo: Persecución, propio para niños de 9 años en adelante.

Campo de juego: Plano y libre de obstáculos

Material: Humano

Objetivos: Resistencia, practicar la carrera, comprar con su pareja, recrearse.

Organización: Se divide el grupo por binas, tomándose de las manos o se enganchan de los codos, el maestro escogerá a la pareja que iniciará el juego.

Desarrollo: A la señal o silbatazo, la pareja escogida procederá a perseguir a las demás parejas, tratando de tocar parte de su cuerpo, a la pareja que alcance la tendrá que ayudar a tocar los que falten, el juego terminará hasta que todos hayan sido tocados.

Reglas

1.- Ninguna pareja se soltará de su compañero

2.- No se puede salir de un espacio delimitado

3.- Al ser tocados tendrán que ayudar a atrapar.

AGACHONES

Tipo: Persecución, competencia de grupo, propio para niños de 9 años en adelante.

Campo de juego: Limitado, plano y libre de obstáculos.

Material: Humano

Objetivos: Resistencia, practicar la carrera, recrearse.

Organización: Se escoge un alumno que comenzará el juego. Los demás se distribuirán por todo el campo de juego.

Desarrollo: A la señal del maestro el alumno escogido para iniciar el juego procederá a perseguir a sus compañeros, tratándolos de tocar en alguna parte de su cuerpo, los alumnos perseguidos tratarán de esquivarlo y se podrán agachar para que no les pase nada.

Al alumno que ha sido tocado procederá a ayudar, atrapar a los demás compañeros, continuando así hasta que todos estén atrapados.

Reglas:

- 1.- No podrá ayudarle si es tocado cuando esté agachado
- 2.- No podrá salir del espacio delimitado.

PLAN PARA EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Después de varias observaciones que se han realizado a través de este estudio permiten inferir que en términos generales las actividades anteriormente realizadas en las clases de Educación Física carecían de elementos significativos que motivaran al alumno a participar en ellas. Estos manifestaban diversas conductas como la apatía, rechazo entre compañeros, distraídos, inquietos, disminuyendo en gran medida su participación en las clases, por tanto se diseñaron objetivos orientados a estimular la participación activa del alumno llevando implícito la cooperación y el respeto mutuo y la interacción, es por eso, que se utiliza el juego organizado como un recurso para interesar al alumno a las actividades que se realizaban, claro que también se pretendió vincular el programa para establecer sistematicidad entre lo que se pretende lograr en las clases y lo que se pretende en el proceso educativo, así que se adecuó el juego organizado en el eje temático de las capacidades físicas, estimulando y desarrollando la fuerza, velocidad y resistencia en el alumno.

Existen fundamentalmente dos argumentos que apoyan que los juegos organizados son significativos en los niños, ellos fueron sometidos a comprobación en el siguiente estudio. El primero se refiere a lo que representa los juegos para el niño y el segundo se ubica propiamente en el campo pedagógico.

Por lo que respecta en el primer argumento es necesario mencionar los tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles, según Piaget, los cuales son:

- ◆ El ejercicio (sensorio - motor)
- ◆ El simbólico (preoperatorio)
- ◆ La regla (operaciones concretas)

Para observar que los alumnos se encuentran en la tercera estructura, siendo la regla parte importante en el niño para el desarrollo del juego: siendo que además representa una actividad para interactuar con sus compañeros, expresando sus sentimientos, sintiendo placer por realizar esta actividad ejerciendo gran influencia en su desarrollo físico y psicosocial.

En el campo pedagógico, el juego organizado siendo una actividad que proporciona alegría, bienestar y diversión, se utilizó como instrumento para llevar a cabo prototipos educativos en la Educación Física, se pudo comprobar que los alumnos tienen un mejor desempeño dentro de las clases, siendo su participación activa durante el transcurso de la misma, al terminar el juego su participación en vez de disminuir, aumentaban siendo satisfactorio lograr que el alumno se involucre en las actividades físicas, se encontró además que con los juegos organizados se incita a la interacción alumno - alumno, habiendo cooperación y respeto mutuo disminuyendo las conductas que manifiestan anteriormente, reflejándose en los instrumentos de seguimiento de la propuesta.

En base a lo anterior, se puede afirmar que hubo una innovación en la práctica docente, habiendo una transformación en el proceso de enseñanza, existiendo resultados satisfactorios que mejorarán la labor cotidiana que se realiza en la escuela primaria, pero también hay que señalar que se pudo comprobar que en cuanto a la importancia que tiene la Educación Física, se ve disminuida por el colectivo escolar, consistiendo en que los maestros

forman conceptos negativos, sobre la influencia que tiene esta materia en el desarrollo del niño, es evidente que el maestro de grupo sigue permaneciendo en un tradicionalismo burocrático, interesándole poco la interacción que proporcionan estas actividades, pero se sensibiliza siendo más flexible en cuanto a la asistencia del alumno.

De todo lo presentado anteriormente se lleva un diario de campo, donde se registraron las observaciones dentro de la clase, además de instrumento y valoración del alumno; donde se anotaba la asistencia, participación, cooperación, respeto, interés y comunicación entre los alumnos, siendo estos los principales instrumentos que se utilizaron para recopilar, sistematizar e interpretar la información, estableciendo la valoración de la propuesta de los alcances significativos en la práctica docente y las dificultades que tuvo la propuesta.

Resultados de la práctica docente innovada

Propósito:

Seguimiento y valoración del alumno en la Educación Física.

Registro:

Evaluación de las aptitudes del alumno (Enero - Mayo).

Logros:

- **Asistencia.** - Se logró la asistencia de los alumnos dentro de la clase.
- **Participación.**- La participación dentro de las clases se incrementó con el juego organizado, logrando que la totalidad de alumnos participara activamente.
- **Cooperación.**- La cooperación entre alumnos fue notoria y satisfactoria, lográndose integrar al grupo a las actividades realizadas.
- **Respeto.**- El respeto se reflejó en las relaciones de los alumnos, naturalmente en constante apoyo y muestra de afecto.
- **Interés.**- El interés por realizar actividades lúdicas se comprobó reafirmando que estas actividades son atractivas y significativas para el alumno.
- **Comunicación.** Con los juegos organizados, la comunicación se transforma en un diálogo amistoso alumno, alumno.

Grupo : 5²A

EVOLUCIÓN DEL INSTRUMENTO DE SEGUIMIENTO

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
ASISTENCIA					
PARTICIPACIÓN					
COOPERACIÓN					
RESPETO					
INTERÉS					
COMUNICACIÓN					

EVOLUCIÓN DEL INSTRUMENTO DE SEGUIMIENTO

GRUPO 1 B² B

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
ASISTENCIA					
PARTICIPACIÓN					
COOPERACIÓN					
RESPECTO					
INTERÉS					
COMUNICACIÓN					

EVOLUCIÓN DEL INSTRUMENTO DE SEGUIMIENTO

Grupo: 6²A

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
ASISTENCIA					
PARTICIPACIÓN					
COOPERACIÓN					
RESPECTO					
INTERÉS					
COMUNICACIÓN					

Grupo 3 E² G

EVOLUCIÓN DEL INSTRUMENTO DE SEGUIMIENTO

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
ASISTENCIA					
PARTICIPACIÓN					
COOPERACIÓN					
RESPECTO					
INTERÉS					
COMUNICACIÓN					

ASPECTOS FORTALECIDOS EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Después de la aplicación del proyecto de innovación se presentan aspectos que anteriormente carecían en la práctica docente, se reconoció que existen diversas problemáticas que afectan los procesos de enseñanza - aprendizaje, llevando a reflexionar, analizar, que para mejorar el proceso educativo se necesita reconocer que existen problemas, formulando acciones que conlleven a encontrar soluciones, es así que al diseñar estrategias de solución a las problemáticas, en la realidad facilitan el trabajo que se realiza en la escuela, reflejándose en una mayor seguridad y confianza en la labor que se realiza, propiciando que la enseñanza se transforme en un autoritarismo hacia ser un orientador del proceso educativo, conllevando a realizar actividades significativas y de interés para el alumno, llevando implícito una interacción maestro - alumno.

Si bien es cierto, que anteriormente se contaban con elementos empíricos, se puede decir ahora que se cuenta con elementos teórico pedagógicos que se aplican en la enseñanza - aprendizaje, logrando así mejorar la calidad en la educación.

RECOMENDACIONES

Parece conveniente establecer definitivamente que el juego organizado como estrategia para promover el desarrollo físico y psicosocial en el alumno se ve favorecida por la aceptación del niño hacia esta actividad, siendo conveniente recomendar su utilización para desarrollar en el alumno habilidades, destrezas, hábitos, actitudes y valores que favorezcan su sano desarrollo.

Se recomienda además que para su mejor aplicación se realice un plan - clase, (ver anexos), que nos permitan conocer cual es el propósito educativo del juego conforme a los propósitos que persigue la educación física, también la elaboración de un esquema de desarrollo de actividades (ver anexos) que lleve implícitos los tiempos en los cuales se realizará la organización del grupo, introducción al tema que se tratará en la clase, la adecuación morfo - funcional o calentamiento, el desarrollo de tema y la relajación. Hay que decir que en las clases de educación física se deben de abordar los cinco ejes temáticos, por eso es importante el manejo de tiempo.

Otra recomendación es el espacio para realizar las actividades de que no existan los obstáculos que provoquen accidentes en los alumnos.

PERSPECTIVA DE LA PROPUESTA

Las perspectivas de la propuesta se cumplieron en base al logro de la innovación de la práctica docente donde se reflejó en la realidad escolar, existiendo una enseñanza centrada más en el alumno que a la burocratización del sistema conllevando a reflexionar, analizar y resolver una problemática que se presentaba cotidianamente.

En base a una investigación sistemática, vinculando la teoría y rescatando los elementos significativos de la práctica misma, siendo esto una transformación, consciente que los cambios para elevar la educación deben ser dirigidos a una constante investigación de los problemas que afecten el proceso educativo, significando combatir los problemas detectados en busca de mejorar el proceso esforzándose por lograr niveles óptimos en la enseñanza aprendizaje.

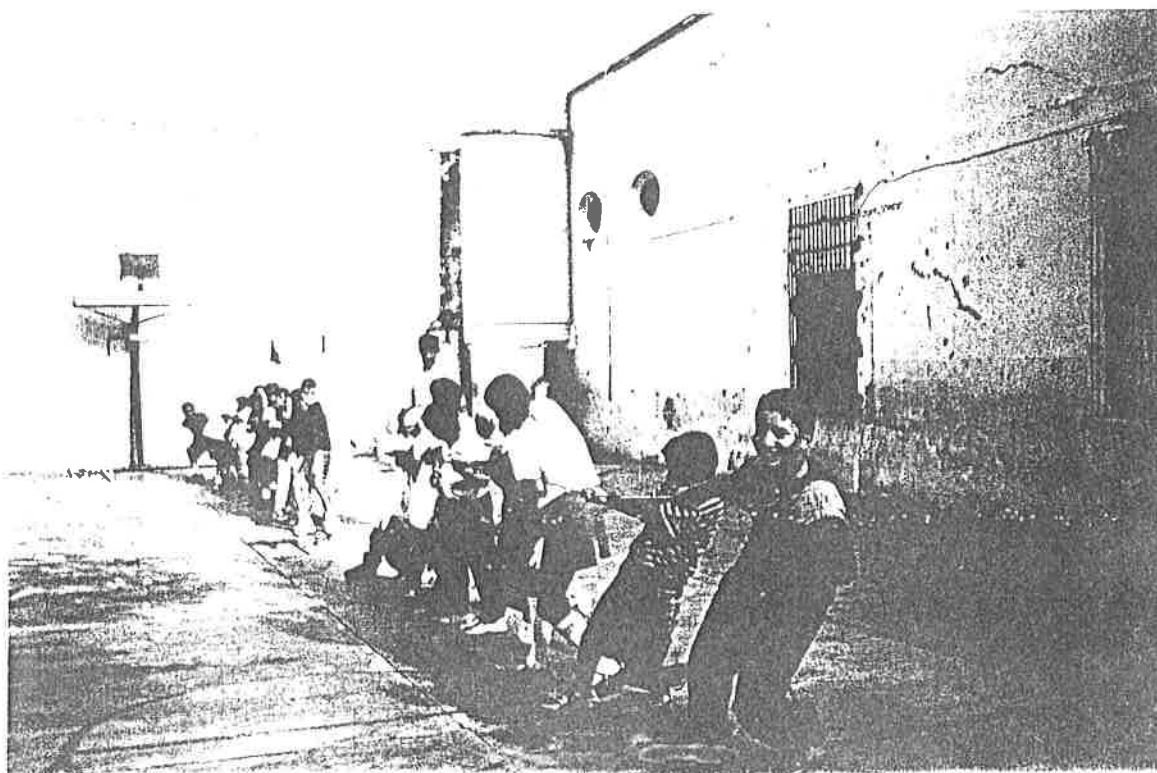
CONCLUSIONES

Al finalizar la propuesta de innovación se obtuvieron logros que reafirmaban la imperante necesidad de proyectar la práctica docente hacia la investigación de la labor misma, siendo necesario señalar que el principio de un movimiento hacia la calidad educativa es el reconocimiento de que existen problemas, diseñando alternativas de solución que implican que para lograr mejores resultados es necesario mejorar los procesos, es así que en base a la aplicación de los juegos organizados en el campo de la educación física permitieron obtener avances significativos, logrando en el alumno la estimulación y desarrollo de las capacidades físicas, favoreciendo las actitudes de cooperación y respeto, también la participación activa del alumno en las clases, siendo un rasgo importante en el desarrollo de las actividades, habiendo mayor interés por practicar actividades físicas.

Estos logros confirmaron la necesidad de aplicar actividades interesantes y significativas en el niño, que a la vez contribuyan a desarrollar habilidades y destrezas físicas y actitudes psicosociales favoreciendo su desarrollo integral.

A N E X O S

ANEXO I



JUEGO ORGANIZADO
LUCHA CON CABLE

Miércoles 6 de enero de 1998

115

Hoy llegué a la escuela a las 8:00, iniciando labores con el grupo de 3: B realizamos las actividades planeadas, aunque algunos niños llegaron tarde a la clase, la maestra los dejó haciendo el caso del Sabán, a las ~~9:00~~ 9:00 salió el grupo de 4: A entusiasmado. Martín sigue molestando a sus compañeras, claro va superando los problemas de matricidad, la maestra me pidió las calificaciones.

A las 10:00 salió el grupo de 5: A en este grupo estoy aplicando el proyecto, realizando las siguientes actividades de juego en las capacidades físicas de fuerza, el juego se llama Lucha de Cable, a ~~traves de~~ todos se involucra en el juego, ~~por~~ gozando su participación, observe como los alumnos cooperaron en bien de su equipo, había alumnos que su participación en la clase era pasiva, a lo que con el juego su participación fue activa, una vez terminado el juego, realice actividades ~~de~~ del componente de formación deportiva básica en el volibol, algunos niños

están realizando mejor el voleo; utilizamos ~~15~~ ¹⁵ minutos.

Jugar con lo aprendido. La maestra no participo con el grupo, se quedó platicando con las secretarias del sector, A las 11:00 salí de la escuela con el maestro Fredy a ver los compañeros que van a participar en los juegos masportales de fútbol, además, de avisarle a los maestros de educación física de la junta que se va a realizar en el gimnasio Benito Juárez para el evento del nuestros de escoltas que se va a realizar en proximas fechas, me faltó Víctor de avisar.

A las 11:45 regrese a la escuela, los alumnos habían salido temprano debido a que hubo una comida, la mayoría de maestros estaba presente, llegó más tarde la supervisora, a las 2:00 me retire de la escuela.

PLAN DE CLASE

GRADO: 5^oA

PROPOSITOS O INDICADORES: 1 Fuerza general

CLASE NO: 1

2 Iniciación deportiva

SEMANA: 6 Enero / 1999

COMPONENTES DE EJES TEMATICOS

ACTIVIDADES

1.1. Capacidades físicas

1.1.1. Realizar un juego organizado de tucha de cable, fortaleciendo en el alumno los grupos musculares en brazos y piernas

2.1. Formación deportiva básica.

2.1.0.1 Recordar el Noli-tot, ~~reptos~~ fundamentos técnicos aprendidos del año pasado.

OBSERVACIONES:

La mayoría no participa, algunos alumnos utilizan bien su Volea, pero hay algunas dificultades, la aplicación del juego fue de gran interés y cooperación por parte de todos los alumnos. ~~Disfrutarse mucho~~

Desarrollo de actividades

117

Fecha: 6 de enero de 1999

Grupo: 5^o A

1. Organización

Tiempo: 3.

Cambio de ropa

2. Introducción al tema.

Tiempo: 2

Explicar al alumno ~~los~~ el juego que se realizara

3. Adecuación morfo-funcional:

Tiempo: 10

- Trote 4'

- Ejercicios de extremidades superiores e inferiores 6'

5. Desarrollo del tema.

Tiempo: 35

- Realizar el juego organizado de lucha de cable, dividirse en dos equipos, señalar al alumno, que utilizara la fuerza en manos y pies.

- Recordar lo visto en el año pasado de volibol, y jugar con lo aprendido

6. Relajación:

Tiempo: 10

Jugar con sogas, aros y pelotas los juegos que ellas deseen.

Instrumento de Seguimiento y Valoración del alumno en Educación Física

09
6/ Enero / 1999

N O M B R E

Resistencia

Participación

Cooperación

Respeto

Interés

Comunicación

Aguayo Yáñez Fernando	0	0	0	0	0	0	0
Alonso Silva Soñia Lorena	0	0	0	0	0	0	0
Cordero de la Torre Ana Karen	0	0	0	0	0	0	0
Elizavira Luna Juan Roberto	0	0	0	0	0	0	0
Elzando Lopez Gerardo	0	0	0	0	0	0	0
Fernán Hernandez Jorge	0	0	0	0	0	0	0
Gomez Leonardo Alvaro	0	0	0	0	0	0	0
Larios Vazquez Karen Dawidk	0	0	0	0	0	0	0
Leal Jimenez Yviana Josefina	0	0	0	0	0	0	0
Leal Reyes Omar Celeste	0	0	0	0	0	0	0
Leornado Alonso Ericka	0	0	0	0	0	0	0
Lucia Pablo Mariana	0	0	0	0	0	0	0
Macias Chavez Ana Guadalupe	0	0	0	0	0	0	0
Mogana Laureano Gabriela	0	0	0	0	0	0	0
Muriero Pizarro Emmanuelle	0	0	0	0	0	0	0
Naranjo Palomar Jose Luis	0	0	0	0	0	0	0
Rantera Palapa Claudia Patricia	0	0	0	0	0	0	0
Rolan Salgado Carlos Alberto	0	0	0	0	0	0	0
Roz Alejandro Jose Yriguel	0	0	0	0	0	0	0
Sanchez Ortiz Felicitas	0	0	0	0	0	0	0
Villalbez Casavari Fabiane	0	0	0	0	0	0	0
Villegas Moran Oscar	0	0	0	0	0	0	0

ANEXO II



JUEGO ORGANIZADO
LOS GALLOS

miércoles 20 de enero de 1991

120

Hoy llegué a las 8:10 los niños me esperaba ansiosos, salimos a educación física, realizamos las actividades que ellos no participan en el calentamiento, pero en los demás juegos, no hubo problemas y ~~el desarrollo~~ con este grupo ~~salimos~~ ~~trabaja~~, empleamos el golpe bajo en el voleo, algunos niños y a lo ~~empiezan~~ ^{participación} en el juego de bati-bol, martin golpea a Alejandra con un balón lo dejó afuera, platicamos con él y se integró al grupo.

A las 9:00 salió el grupo de 4:1 realizamos actividades de golpe bajo, estos alumnos hay más cooperación entre ellos. A las 10:00 Salió el grupo de 5:1 realizamos las actividades del proyecto con este grupo, ~~se~~ realizamos la adecuación morfo-funcional, para introducirlos al tema, realizamos el juego de los gallos dividiéndose el grupo en 2 equipos al jugarlo los niños emplean su fuerza tratando de que el otro pierda el equilibrio, esta actividad está logrando

la participación de todos los alumnos; además de que existe mayor interacción, entre ellos.

Al terminar esta actividad ~~se~~ continúa con la formación deportiva básica, empleando el golpe bajo... algunos alumnos que lo están logrando, hablé con ellos la importancia que tiene el juego en su desarrollo.

A las 11:30 salieron al recreo, cada vez hay más alumnos que se acercan a que le preste las cosas para jugar, en la próxima semana pintare juegos tradicionales.

A las 11:30 ensaye escolla, retornando de la escuela a las 12:30

PLAN DE CLASE

GRADO: 5^{ta} A - 1 B

PROPOSITOS O INDICADORES: (1) fuerza General

CLASE No. 3

(2) Iniciacion deportiva

SEMANA: 20 y 21 de enero de 1999

COMPONENTES DE EJES TEMATICOS

ACTIVIDADES

1.1: Capacidades físicas

1.1.1 Realizar el juego organizado de "los gallos"

2.1: Formación deportiva básica

2.1.1 Realizar el juego de bot.-bol. empleando el fundamento técnico de golpe-bajo

OBSERVACIONES: La participación fue positiva en los juegos organizados los

separado este procedimiento en el fútbol cada vez más emplean mejor el

Desarrollo de actividades.

122

Fecha: 20 y 21/01/99

Grupo: 5 "A" y "B"

1. Organización

Tiempo: 3'

2. Introducción al tema.

Tiempo: 2'

- Reseña general al alumno, por que se están realizando los juegos organizados

3. Adecuación morfo-funcional:

Tiempo: 10'

- Trote lento 4'

- Ejercicios 6" giros, ~~en~~ extremidades superiores e inferiores

5. Desarrollo del tema.

Tiempo: 35'

- Realizar el juego organizado de "los gallos", dividirse en parejas por estatura formando dos equipos, explicar reglas

- Realizar el juego de bati-bol, empleando el golpe bajo

6. Relajación: 10'

Tiempo

Jugar los juegos que deseen, con pelotas y sogas

Grupo 050A

Fecha: 20/01/99

NOMBRE

Existencia

Participación

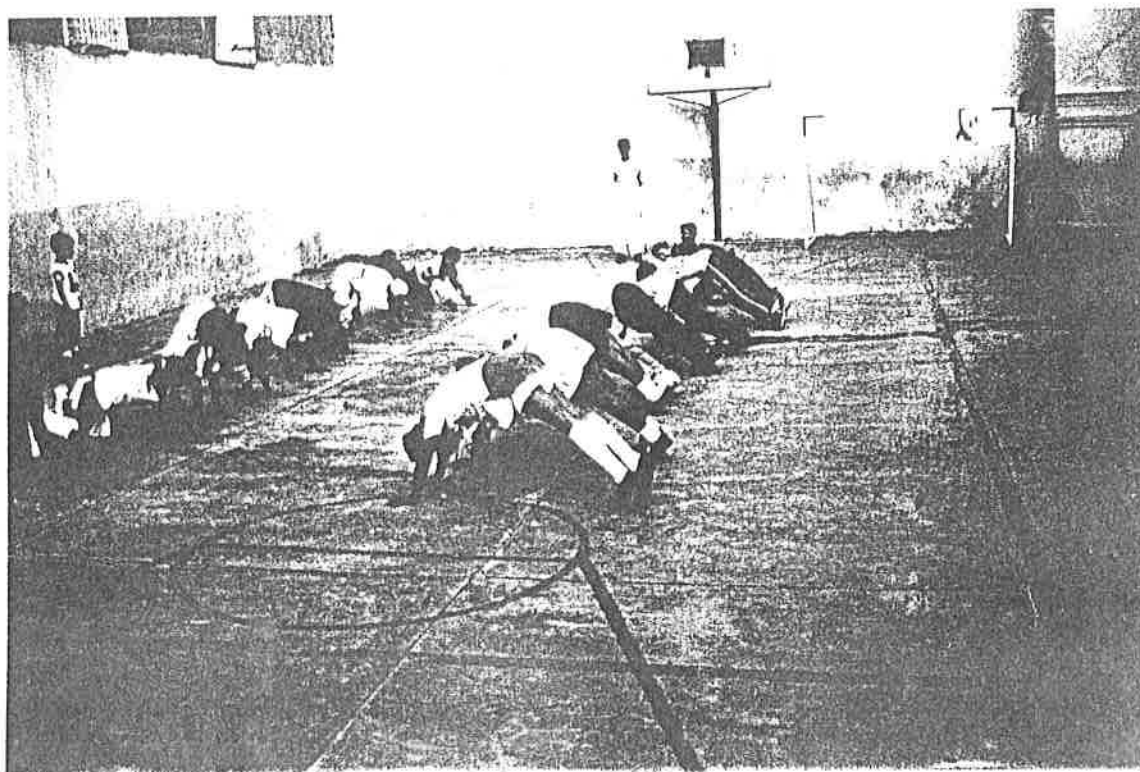
Comportamiento

Trabajo

Comunicación

Fernando	○	○	○	○	○	○	○
Sonia	○	○	○	○	○	○	○
Ana Karen	○	○	○	○	○	○	○
Roberto	○	○	○	○	○	○	○
Gerardo	○	○	○	○	○	○	○
Jorge	○	○	○	○	○	○	○
Adrian	○	○	○	○	○	○	○
Karen Daniela	○	○	○	○	○	○	○
Josfina	○	○	○	○	○	○	○
Imar	○	○	○	○	○	○	○
Erica	○	○	○	○	○	○	○
Nariona	○	○	○	○	○	○	○
Ana Guadalupe	○	○	○	○	○	○	○
Galaciela	○	○	○	○	○	○	○
Emmanuel	○	○	○	○	○	○	○
Jose Luis	○	○	○	○	○	○	○
Patricia	○	○	○	○	○	○	○
Alberto	○	○	○	○	○	○	○
Miguel	○	○	○	○	○	○	○
Elizabeth	○	○	○	○	○	○	○
Tuon	○	○	○	○	○	○	○
Oscar	○	○	○	○	○	○	○

ANEXO III



JUEGO ORGANIZADO

HACER EL TUNEL

Viernes 3 de febrero de 1999

Llegue a la escuela a las 8:00 Salude a los maestros, trasladarme hacia el grupo de 3^o B, comenzamos las actividades, Guillermo y a dio dos vueltas, pero se salio arrojando un bato de estomago, realizamos el bati, sin botar en el piso, la mayoria coordina mejor sus movimientos pero algunas niñas todavia tienen dificultades al tomar el bati, al terminar jugaron con pelotas y soya. A las 9:00 Salio el grupo de 4^o A, realizamos las actividades, aprendieron el golpe bajo, jugamos bati-bati, coordinan muy bien sus movimientos en general. A las 10:00 salio el grupo de 5^o A, ~~apb~~ realizamos las actividades planeadas, jugamos el voli-bol, con golpe bajo y voleo, botando una sola vez el bati, cada vez lo hacen mejor, aplique la actividad del juego Organizado del Proyecto, se llamo hacer el tunel, es interesante ver que las niñas ~~que permanecen pasivas en el juego de bati~~

Se involucran formando parte del equipo, Observe que los niños disfrutaron al juego, ademas de que fortalecen piernas y brazos, al terminar jugaron con pelotas.

A las 11:00 Salieron al recreo, Observe que la soya que le presto ~~esta base dos meses~~ ~~se utilizaran~~ juegan niños de primero hasta sexto grado.

A las 11:15 me trasladé con la escolta ~~del~~ al gimnasio Benito Juarez ensayamos una hora, Imax participa con mayor entusiasmo.

PLAN DE CLASE

GRADO: 5º A y B

PROPOSITOS O INDICADORES:

1) Fianza general

CLASE NO: S

2) Iniciación deportiva

SEMANA: 3 y 4 Febrero de 1999

COMPONENTES DE EJES TEMATICOS

ACTIVIDADES

1.1: Capacidades físicas

Realizar el juego organizado de hacer el duelo, formando dos equipos

2.1: Formación deportiva básica.

Realizar el balón con donde indiques el voto y golpe bajo

OBSERVACIONES:

En el juego organizado se realizaron ~~de~~ ~~del~~ ~~del~~

hubo intentos, cooperación y respeto, apoyando a sus compañeros.

Desarrollo de actividades

127

Fecha: 3 y 4 de Febrero de 1999 Grupo: 5: A y B

1. Organización

Tiempo: 2'

Llegar al lugar indicado, cambiarse de ropa.

2. Introducción al tema.

Tiempo: 3'

Se explicaron de los alumnos las actividades que desean realizar.

3. Adecuación morfo-funcional:

Tiempo: 10'

- Trate, se aumentos dos vueltas fueron 9.

- ejercicios de flexibilidad.

5. Desarrollo del tema.

Tiempo: 35'

- Realizar el juego organizado de "Hacer el juego".

- Formar dos equipos.

- Realizar el bati-bol con voleo y golpe bajo, observar como lo hacen.

6. Relajación.

Tiempo: 10'

Jugar los juegos que ellos desean.

Instrumento de Seguimiento y Valoración del alumno en Educación Física

5º Grado S.º A

Fecha 3/02/98

NOMBRE

* Asistencia

* Participación

* Cooperación

* Respeto

* Interés

* Comunicación

NOMBRE	* Asistencia	* Participación	* Cooperación	* Respeto	* Interés	* Comunicación
Fernando	00	00	00	00	00	00
Sonia	00	00	00	00	00	00
Ana Karen	00	00	00	00	00	00
Roberto	00	00	00	00	00	00
Gerardo Gerardo	00	00	00	00	00	00
Jorge	00	00	00	00	00	00
Abraán	00*	00	00	00	00	00
Karen	00	00	00	00	00	00
Josefina	00	00	00	00	00	00
Enar	00	00	00	00	00	00
Frisca	00	00	00	00	00	00
Mariana	00	Falta a clases		00	00	00
Ana Guadalupe	00	00	00	00	00	00
Gabriela	00	00	00	00	00	00
Emmanuel	00	00	00	00	00	00
José Luis	00	00	00	00	00	00
Patricia	00*	00	00	00	00	00
Alberto	00	00	00	00	00	00
Niquel	00	00	00	00	00	00
Elizabeth	00*	00	00	00	00	00
Tina	00	00	00	00	00	00
Oscar	00	00	00	00	00	00

ANEXO IV



JUEGO ORGANIZADO
LAS RUEDAS

7 de marzo de 1999.

Hoy llegué a las 8:00 a la escuela, me trasladé al grupo de 4^{ta} A no esperaban, realizamos las actividades planificadas, muy bien, terminamos el boti-bol, empleamos ahora el bote con pelotas de basquet, combinando derecha e izquierda, al terminar las actividades, jugaron los juegos que ellos desearan.

130

A las 9:00 salió el grupo de 5^{ta} A, la asistencia fue total no faltó nadie, empezamos con la adecuación morfofuncional, todos hicieron el bote, fue de 4', las ejercicios le resultaron de su agrado, al terminar el calentamiento, realizamos el juego organizado del proyecto, ~~las ruedas~~ la participación fue en su mayoría, menos Karen, que no traía ~~esp~~ calzado adecuado para realizar esta actividad, cooperaron en bien de su equipo, ~~se~~ se observa en los alumnos como realizan el mayor esfuerzo, habiendo mucho entusiasmo, al terminar el juego, continúe con la formación deportiva básica, recordando el saque de volibol, al terminar ~~los~~

→ Continúa.

jugaron los juegos que ellos quisieron, ~~pero~~ a las 10:00 salió el grupo de 5^{ta} B, María Elena la castigo, la maestra, desconoce el motivo, Gabriela se quedó platicando con la maestra, y comiendo sopa, Raul está enfermo, ~~en las 15' llegó Gabriela, por el cual la maestra~~. Se observa en los niños agresivos con sus compañeros al comenzar la clase, pero transcurriendo las actividades se fueron involucrando, realizamos el calentamiento, lo hicieron muy bien, Paola cada vez meo de quota hacer educación física, en el juego organizado es interesante observar como todos los niños participan en el habiendo cooperación, respeto, comunicación lo disfrutaban mucho, además estimulando la velocidad en el alumno, realizamos el saque en volibol y al terminar jugaron los juegos que ellos eligieron. A la hora de recreo me pidieron sopa para brincar, hable con el director para la luz del foro, el domingo 13

PLAN DE CLASE

GRADO: 5^oA B

CLASE NO: 4^a

SEMANA: ~~1^a~~ 1^a / febrero / 1999

PROPOSITOS O INDICADORES: ~~1. Realizar el saque en voleibol~~

~~2. Realizar el saque en voleibol~~ 1 Velocidad

2 Iniciación deportiva

COMPONENTES DE EJES TEMATICOS

ACTIVIDADES

1.1 Capacidades físicas

1.1.1 Realizar el juego organizado de las redes

2.1 Formación deportiva básica

2.1.1 Realizar el saque en voleibol

2.1.2 Mencionar reglas de voleibol. (Faltas)

OBSERVACIONES: Una semana sin capacidad para la clase, Trase llama la atención en

presentarse Roberto igual 5^oB María Elena se queda castigada en 2^o años Gabriela de

Desarrollo de actividades.

132

Fecha: 4 de Marzo de 1999.

Grupo: 5^a A, B.

1- Organización

Tiempo: 5

2- Introducción al tema.

Tiempo: 2.

3- Adecuación morfo-funcional:

Tiempo: Trate 20 vueltas, Giros, 10 abdominales (parejas), levantar el pie, levantar ambos pies, moverlo lados, sentadillas 10.

5- Desarrollo del tema.

Tiempo:

Realizar el juego de velocidad "las ruedas"

- ~~Realizar el juego~~ Realizar el saque en volibol,

- Jugar el volibol con saques.

- Mencionar ~~las reglas de saque~~ reglas de saque.

6- Relajación:

Tiempo

Instrumento de Seguimiento y Valoración del alumno en Educación Física

4/ Mayo / 1999

Grupo 5^{ta} A

133

NOMBRE

* Asistencia

* Participación

* Cooperación

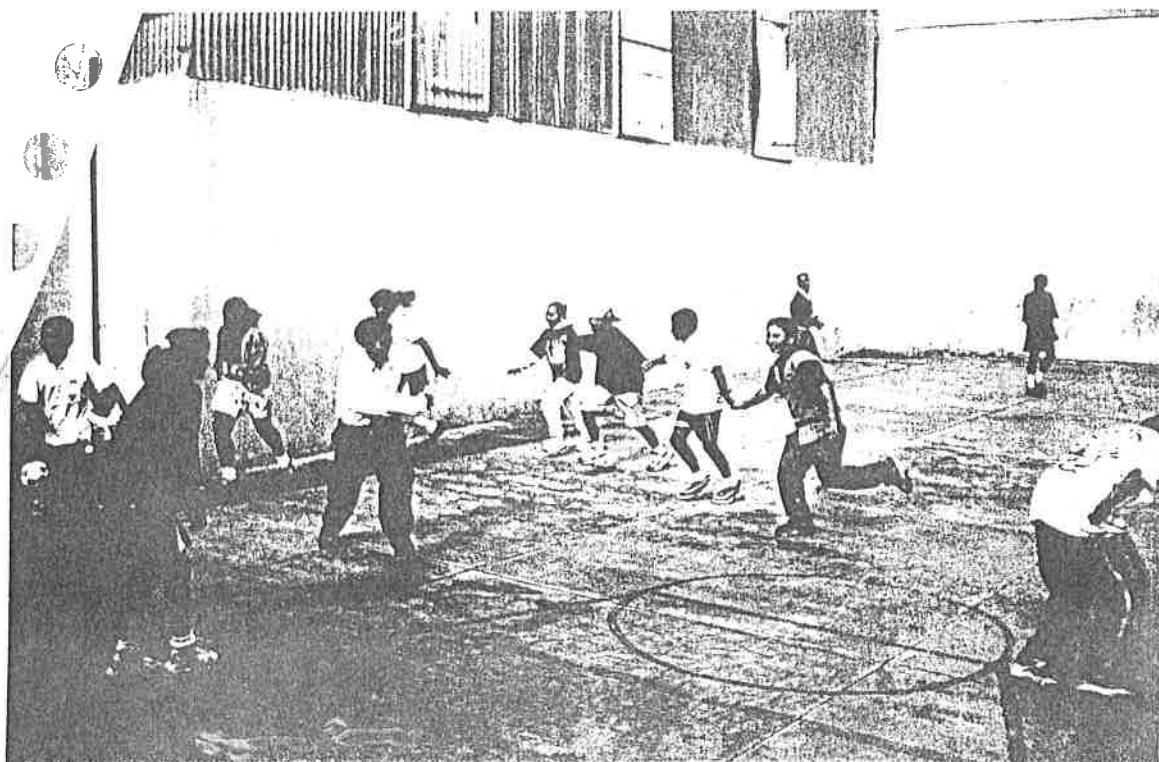
* Respeto

* Interés

* Comunicación

NOMBRE	* Asistencia	* Participación	* Cooperación	* Respeto	* Interés	* Comunicación
Fernando	0	0	0	0	0	0
Sonia	0	0	0	0	0	0
Ana Karen	0	0	0	0	0	0
Gerardo	0	0	0	0	0	0
Jorge	0	0	0	0	0	0
Adrián	0	0	0	0	0	0
Karen	0	Sin	0	0	0	0
Josefina	0	0	0	0	0	0
Imar	0	0	0	0	0	0
Erica	0	0	0	0	0	0
Naraina	0	0	0	0	0	0
Ana Guadalupe	0	0	0	0	0	0
Gabriela	0	0	0	0	0	0
Fernando	0	0	0	0	0	0
Jose Luis	0	0	0	0	0	0
Patricia	0	0	0	0	0	0
Alberta	0	0	0	0	0	0
Maguel	0	0	0	0	0	0
Elizabeth	0	0	0	0	0	0
Iván	0	0	0	0	0	0
Oscar	0	0	0	0	0	0

ANEXO V



JUNGO ORGANIZADO

LA CADENA

22 de abril de 1999.

135

Hoy llegué a las 8:00 me trasladé con el grupo de 4^ºA, inicié con las actividades ~~de ~~de~~ planeadas~~ planeadas lo realizaron muy bien.

A las 9:00 salió el grupo de 5^ºA este grupo llegó puntual a la clase iniciamos las actividades de calentamiento, al terminar inicié con el juego organizado del proyecto, el cual fue la cadena, iniciando con este juego la costearca, la duración del juego fue de 10' en el cual se disfrutó y como siempre la participación fue total, al terminar inicié con las demás actividades de iniciación deportiva, a las 10:08

Salió el grupo de 5^ºB, inicié con las actividades de adecuación morfo-funcional, para continuar en seguida con el juego organizado, lo disfrutaron la duración fue un poco más en este juego fue de 12' al terminar el juego inicié con las demás actividades, a las 11:00 Salieron a recreo ~~preste sogas y resortes y bolones~~ a las 11:30 me dirigí con la supervisora para solicitarle un oficio que va dirigido al ayuntamiento para solicitarle apoyo con la Unidad deportiva "Las penas" para el próximo día 19 de mayo de 99 que se realizara el cuento de mini-basquet regional, me lo entregara el lunes el Oficio.

A las 12:00 me retiré de la escuela.

Nota: Mañana evento de tablas rítmicas. escolar

PLAN DE CLASE

GRADO: 5^o A y B

PROPOSITOS O INDICADORES: 1- Resistencia

CLASE NO: _____

2- Iniciación deportiva

SEMANA: 22/abril/99

COMPONENTES DE EJES TEMATICOS

ACTIVIDADES

1.1 Capacidades físicas.

- Realizar el juego organizado de la cadena

- Realizar Pases de fútbol

2.1 Formación

deportiva básica

OBSERVACIONES:

Desarrollo de actividades.

137

Fecha: 22/abril/99

Grupo: 5^o A y B

1- Organización

Tiempo: 2'

2- Introducción al tema.

Tiempo: 3'

Se explicara a los alumnos de la actividad

3- Adecuación morfo-funcional:

Tiempo: 10'

- Hacer

- ejercicios:

5- Desarrollo del tema.

Tiempo: 35'

Juego organizado la cadena

- Realizar pases de fut-bol

- Jugar fut-bol

6- Relajación:

Tiempo 10'

los juegos que deseen.

Instrumento de Seguimiento y Valoración del alumno en Educación Física

52R

22 de Abril de 1997

N O M B R E

738

* Asistencia

* Participación

* Cooperación

* Respeto

* Interés

* Comunicación

	* Asistencia	* Participación	* Cooperación	* Respeto	* Interés	* Comunicación
FERRERAS	0	0	0	0	0	0
SOLA	0	0	0	0	0	0
AND SORREN	0	0	0	0	0	0
ROBERTO	0	0	0	0	0	0
GILBERTO	0	0	0	0	0	0
JOSÉ CARLOS	0	0	0	0	0	0
ADRIAN	0	0	0	0	0	0
KARLEN	0	0	0	0	0	0
JOSÉ FINO	0	0	0	0	0	0
INARA	0	0	0	0	0	0
EUSA	0	0	0	0	0	0
MARINA	0	0	0	0	0	0
ANNA GONZALEZ	0	0	0	0	0	0
MARILYN	0	0	0	0	0	0
FERNANDEZ	0	0	0	0	0	0
THOMAS	0	0	0	0	0	0
PATRICIA	0	0	0	0	0	0
MARCELO	0	0	0	0	0	0
M. GONZ	0	0	0	0	0	0
FERNANDEZ	0	0	0	0	0	0
IVAN	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0

BIBLIOGRAFÍA

- CRAIG, J. Grace *Desarrollo psicológico*. 6ª Ed. México. Ed. Prentice Hall, 1992.
- CRONBACH, J. Lee J. Lee *Psicología Educativa* 1ª reimpresión, México, Ed. Pax, México, 1980.
- CHANTEU, Jean *Psicología de los juegos infantiles* Ed. Capelusz, México.
- FAW, Terri *Psicología del niño*. 1ª Ed. México. Ed. México. Ed. McGraw Hill. 1980.
- FLOSDORF y Rieder *Deportes y juegos en grupo*. 2ª Ed. Argentina, Ed. Kapelusz, 1986.
- LARROYO, Francisco *Diccionario Porrúa de Pedagogía*. Ed. 1982, México. Ed. Porrúa.
- LE BOUCH, Jean *La educación psicomotriz en la escuela primaria* Ed. Paidos, Barcelona, 1998.
- MARC, Durán *El niño y el deporte*. Ed. Paidos, Barcelona, 1998.
- MIECZYSLAW, Choynowski *Estrategia de investigación. Documento de trabajo*. México, Instituto Nacional de Investigación.
- MORALES, Jesús *"Manual de recreación física"* 1ª Ed. 1990, México, Ed. Limusa.
- PAGE, Hillary *El juego en la primera infancia*. Ed. Esparza. Calfe, S.A., 1998
- PIAGET, Jean *La formación del símbolo en el niño*. 10 reimpresión, 1987, Ed. Fondo de Cultura Económica.
- PIAGET, Jean *"Psicología del niño"* 12ª reimpresión 1984, Madrid, Ed. Morata.
- PIAGET, Jean *"Seis estudios de psicología"*
- ROBERT, Marianne *"Juegos para el desarrollo motor"* Ed. Pax, 1985.

- VAN DALEN, D.B. "Manual de técnicas de investigación" 3ª reimpresión, México. Ed. Paidós, 1986.
- VARIOS Casos "Ejemplos de estrategias metodológicas. Documento de trabajo" México, 1987, U.P.N.
- VIZCAINO, S. Juan "Monografía de Ciudad Guzmán". 1ª Ed. Ed. Archivo Municipal, 1996.