

LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE LA LÚDICA EN LA
BÁSICA PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA
DEL MUNICIPIO DE YUMBO, VALLE DEL CAUCA

YOLANDA CASTRILLON G
MARITZA SORAYA PALACIOS FERNÁNDEZ
LUIS CARLOS QUINTERO MARULANDA

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A
DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CALI – VALLE
2015

LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE LA LÚDICA EN LA
BÁSICA PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA
DEL MUNICIPIO DE YUMBO, VALLE DEL CAUCA

YOLANDA CASTRILLON G
MARITZA SORAYA PALACIOS FERNÁNDEZ
LUIS CARLOS QUINTERO MARULANDA

Trabajo de Investigación para optar al título de
Especialista en pedagogía de la lúdica

Asesor
Cristina Sáchica
Magister en Desarrollo Educativo y Social

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CALI – VALLE
2015

Nota de aceptación

Firma Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado a nuestra familia, especialmente a nuestros hijos quienes han sido parte fundamental para realizar este proyecto, porque entendieron que a veces hay que ceder momentos de nuestro espacio familiar para alcanzar una meta.

Luis Carlos, Maritza, Yolanda.

AGRADECIMIENTOS

Primero a Dios por darnos el conocimiento, la fortaleza, y la capacidad para poder desarrollar este trabajo.

Agradecimientos a nuestros tutores por su dedicación, enseñanza y colaboración.

A la Institución Educativa José María Córdoba por brindarnos el espacio para el desarrollo de nuestro proyecto.

A las docentes y sus estudiantes de básica primaria Pilar Caicedo y Yolanda Camacho por permitirnos su colaboración con sus respectivos grupos 3.1 y 3.2.

A los docentes de educación física Jhon Toro y Luis Hernando Rodríguez por su colaboración y asesoría.

A nuestras familias por brindarnos su colaboración.

Luis Carlos, Maritza, Yolanda.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	15
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
1.1.1 Descripción del problema	17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA	20
1.3 ANTECEDENTES	20
1.3.1 Antecedentes bibliográficos	20
1.3.2 Antecedentes empíricos.	24
2. JUSTIFICACION	26
3. OBJETIVOS	29
3.1 OBJETIVO GENERAL	29
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	29
4. MARCO REFERENCIAL	30
4.1 MARCO CONTEXTUAL	30
4.1.1 Marco Contextual externo	30
4.1.2 Marco Contextual interno	30
4.2 MARCO TEÓRICO	33
4.2.1 Importancia de la lúdica en el proceso educativo	33
4.2.2 Importancia del juego en la clase de Educación física	36
4.2.3 Coordinación y actividades para su desarrollo	37
4.3 MARCO CONCEPTUAL	42
4.3.1 La educación física	42
4.3.2 La pedagogía	43
4.3.3 Recreación	44
4.3.4 Concepto de coordinación	44
5. DISEÑO METODOLOGICO	46
5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	46
5.1.1 Tipo de Investigación	46
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	47
5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	47
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN	48
5.4.1 Análisis de Encuesta realizada a docentes de Educación física	49
5.4.2 Análisis de Encuesta realizada a estudiantes	56

5.5 DIAGNOSTICO	60
5.5.1 Características generales del grupo	60
6. PROPUESTA	69
6.1 TITULO	69
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	69
6.3 JUSTIFICACIÓN	70
6.4 OBJETIVOS	71
6.4.1 Objetivo General	71
6.4.2 Objetivos Específicos	71
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	72
6.6 CONTENIDOS	81
6.7 PERSONAS RESPONSABLES	82
6.8 BENEFICIARIOS	82
6.9 RECURSOS	83
7. CONCLUSIONES	94
8. BIBLIOGRAFIA	95
9. ANEXOS	98

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Preguntas de Encuesta	53
Figura 2. Foto 1 de test de ritmo	67
Figura 3. Foto 2 de test de ritmo	67
Figura 4. Foto de juego de bola	85
Figura 5. Foto de juego bolita	86
Figura 6. Foto 1 de juego bolón	86
Figura 7. Foto 2 de juego bolón	87
Figura 8. Foto 1 del juego el hoyo	88
Figura 9. Foto 2 del juego el hoyo	90
Figura 10 Foto 3 del juego el hoyo	90
Figura 11 y 12. Foto 4 y 5 del juego el hoyo	90
Figura 13. Foto del juego el cuadro	93

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Actividades lúdicas en Educación física	50
Gráfico 2. Ejecución de actividades lúdica	51
Gráfico 3. Relevancia de Actividades lúdicas	52
Gráfico 4. Actividades lúdicas y desarrollo	53
Gráfico 5. Actividades lúdicas de expresión corporal.	54
Gráfico 6. Frecuencia de actividades lúdicas en la clase de educación física	55
Gráfico 7. Preferencia por clase de Educación física	56
Gráfico 8. Frecuencia de actividades lúdicas en la clase de educación física	57
Gráfico 9. Realización de juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física	58
Gráfico 10. Juegos con comunidad barrial	59
Gráfico 11. Identificación por sexo estudiantes	62
Gráfico 12. Análisis de Coordinación Oculo-manual	64
Gráfico 13 Análisis de Coordinación Oculo-pédica	66

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Pregunta ¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?	49
Tabla 2. Pregunta: ¿Ejecutas sus estudiantes de grado tercero actividades lúdicas sin reglas?	50
Tabla 3. Pregunta: ¿Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?	51
Tabla 4. Pregunta: ¿Facilita el acercamiento de los niños utilizando como recurso actividades lúdicas en su clase de Educación Física?	52
Tabla 5. Pregunta: ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes de grado tercero?	53
Tabla 6. Preguntas de Encuesta	55
Tabla 7. Pregunta: Te gusta la clase de Educación Física?	56
Tabla 8. Pregunta: ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?	57
Tabla 9. Pregunta: ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?	58
Tabla 10. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?	59
Tabla 11. Caracterización de la muestra	60
Tabla 12. Análisis de los resultados	64
Tabla 13. Análisis de los resultados Coordinación Óculo- pédica	66
Tabla 14. Contenido de la Propuesta	81

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. ENCUESTA DOCENTES	98
ANEXO B. ENCUESTA ESTUDIANTES	99
ANEXO C. TEST DE RITMO	100
ANEXO D. TEST DE COORDINACIÓN	101
ANEXO E. REGISTRO FOTOGRÁFICO	102

GLOSARIO

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: según el teórico norteamericano David Ausubel, es el aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. La estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

APRENDIZAJE COLABORATIVO: método de aprendizaje cuya característica más destacada es la de que el usuario es responsable tanto de su propio aprendizaje como del aprendizaje de los demás. Esta metodología consiste en la interacción entre las personas que constituyen un grupo, con la finalidad de obtener un aprendizaje común y significativo a través de la colaboración, implicación, discusión, consenso, etc.

COORDINACIÓN: es una capacidad motriz tan amplia que admite pluralidad de conceptos, según Castañer y Camerino (1991) un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía; para Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998) la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

COORDINACIÓN GENERAL: es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. (Sistema. Nervioso. Central) y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

COORDINACIÓN ÓCULO- SEGMENTARIA: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser óculo- manual y óculo- pédica.

COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL: hace referencia a la ejecución de movimientos con la mano y controlados con los ojos.

COORDINACIÓN ÓCULO- PÉDICA: hace referencia a la ejecución de movimientos con el pie y controlados con los ojos.

RESUMEN

La educación se enfoca en una cantidad de aspectos que la complementan y la integran en un solo propósito, formar personas útiles a la sociedad y ser capaz de servirle a ella.

Es por ello que desde este trabajo – LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DESDE LA LÚDICA EN LA BÁSICA PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE MARIA CORDOBA DEL MUNICIPIO DE YUMBO, VALLE DEL CAUCA- se pretende que los niños desde su segunda infancia adquieran más seguridad y confianza de sí mismo, ejercitándose con las actividades que se plantean, las cuales les brindarán una mayor maduración de su desarrollo motor. Para la elaboración de este proyecto se tuvo en cuenta la problemática que presenta la educación física para básica primaria, es por eso que surge la inquietud debido a las debilidades que arrojó la encuesta y los diferentes test que se aplicaron a los estudiantes el grado tercero de la institución.

Primero realizamos una encuesta para conocer el gusto por la clase y si los docentes desarrollan e implementan las actividades lúdicas en la clase. Segundo se realizaron unos test de coordinación y ritmo, los cuales arrojaron que los niños tienen dificultades en su desarrollo motor; por eso se elabora una propuesta de intervención para mejorar los problemas que presentan los niños, a través de expresiones lúdicas.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Coordinación, Lúdica, Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de intervención se refiere al estudio de la coordinación general, que va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos. La investigación de este tema se realizó de acuerdo a una problemática que se encontró o detectó en la Institución Educativa José María Córdoba, en los niños de básica primaria y que nos llamó mucho la atención, la falta de coordinación general en dichos niños.

La importancia de este proyecto radica en la temática y su aplicabilidad en el proceso de desarrollo físico, motriz y neuronal, puesto que la coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del S.N.C., del potencial genético de los estudiantes para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

El objetivo principal de este proyecto es crear una propuesta de intervención que permita a través de expresiones lúdicas fortalecer la enseñanza de la educación física y mejorar la coordinación general de los niños de básica primaria, logrando un equilibrio de acuerdo a su etapa de ciclo vital individual.

Se pretende igualmente crear e implementar una propuesta que permita dar solución al objetivo antes mencionado, está destinado tanto a aquellos que deseen obtener información sobre el tema de la coordinación general como para aquellos que quieran o estén interesados en implementar la propuesta en sus instituciones. La metodología empleada en el desarrollo del proyecto será IAP (INVESTIGACIÓN ACCION PARTICIPATIVA) puesto que mejora los entornos

sociales, pedagógicos y culturales, permite la solución de problemáticas propias de la práctica pedagógica mejorando la capacidad de análisis y reflexión, además, involucra a los participantes es decir, es participativa y colaboradora.

Esta investigación se ha organizado en capítulos, agrupados en cinco partes de la siguiente manera: en la primera parte se incluye la naturaleza y dimensión del problema, compuesta por el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación. La segunda parte aborda los marcos de referencia que incluyen marco contextual, teórico y conceptual. El tercer apartado se orienta hacia la metodología de la investigación en el que se referencian aspectos relacionados con método, estudio y enfoque de la investigación, así como técnicas e instrumentos de recolección de información. El cuarto capítulo se ocupa del análisis y resultado de datos. Finalmente el quinto acápite se relaciona con conclusiones, propuesta y referencias bibliográficas.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Descripción del problema. La educación física es una disciplina pedagógica que basa su intervención en el movimiento corporal, para estructurar primero y desarrollar después, de forma integral y armónica, las capacidades físicas, afectivas y cognitivas del niño(a), con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los distintos ámbitos de la vida: Familiar, Social y Productivo. La educación física es una clase como todas pero consiste en fortalecer el cuerpo humano y sus sentidos.¹

En la escuela primaria, la educación física constituye una forma de intervención pedagógica que se extiende como práctica social y humanista, que estimula las experiencias de los estudiantes, sus acciones y conductas motrices expresadas mediante formas intencionadas de movimiento; es decir, favorece las experiencias motrices de los niños, sus gustos, motivaciones, aficiones y necesidades de movimiento, canalizadas tanto en los patios y áreas definidas en cada escuela primaria del municipio y del país, como en todas las actividades de su vida cotidiana.

No obstante lo anterior, en el contexto de la Institución Educativa José María Córdoba, se observan problemáticas en la coordinación general, verificables en las prácticas físicas desarrolladas con los niños tomados como muestra de la investigación, entre las que se pueden citar:

¹ Blog de WordPress. [texto en línea] Disponible desde Internet en : <https://yesi2010.wordpress.com/la-educacion-fisica-en-el-nivel-de-primaria/>

- Problemas con la coordinación motora gruesa (por ejemplo, saltar, brincar, pararse en un pie)
- Problemas con la coordinación motora fina o visual (por ejemplo, escribir, usar tijeras, amarrarse los cordones de los zapatos, golpear los dedos uno contra otro)

Prevía revisión de fichas de matrícula se evidencia que estas dificultades en la coordinación no provienen de causas físicas, con diagnóstico médico, por lo cual se puede precisar que hay otras causas externas, especialmente las orientadas a la falta de estrategias lúdico – pedagógicas, de recursos y carencia de planes y programas que propendan por considerar otras posibilidades para el desarrollo de la coordinación general en los niños de grado tercero.

En el análisis de contenido de los planes de área y aula, se aprecia que las horas clase destinadas al área de Educación Física se han reducido a tres semanales, lo que representa un tiempo insuficiente, si se tiene en cuenta que ésta área, considerada obligatoria y fundamental, permite el desarrollo de competencias para la vida, favoreciendo respuestas motrices y formas de convivencia basadas en el respeto, la equidad de género, la inclusión y sobre todo la comprensión de un país diverso como es Colombia.

Así mismo, en la Institución Educativa de la investigación se observan problemáticas como:

- Prevalencia de contenidos y de horas clase de otras áreas, sin tener en cuenta la intensidad horaria del área para educación física, con la consecuente falta de control de directivos docentes sobre este particular.
- Desconocimiento de estrategias didácticas que posibiliten el disfrute de los niños por la actividad física.

- Limitación de la clase de educación física a la práctica deportiva, desconociendo que hay otras actividades físicas como los juegos tradicionales y las actividades libres, que privilegian aspectos lúdicos que igualmente permiten la valoración, expresión y desarrollo de la dimensión corporal, la dimensión lúdica y la enseñanza de la diversidad de prácticas culturales de la actividad física.
- Reducción de espacios destinados para las prácticas recreativas y de deportes, excluyendo la utilización de espacios al aire libre, como parques, lugares naturales adecuados para la aventura o sencillamente para la práctica de juegos tradicionales, que están invisibilizados y son desconocidos en un alto porcentaje de los estudiantes del contexto de la investigación.
- Otra falencia en la Institución Educativa es que muchos docentes licenciados en áreas específicas y que pertenecen al bachillerato, buscando su comodidad, piden traslado a la básica primaria, sin tener en cuenta que no son idóneos para la enseñanza de otras áreas, en especial la educación física. Es decir, se considera educación física un área de relleno, que puede ser orientada por cualquier docente, sin considerar su perfil profesional.

Se hace necesario conforme a las problemáticas expuestas, reflexionar y reformular cuanto se hace en el contexto escolar de la investigación, con respecto a la enseñanza de la Educación Física desde la lúdica, con la finalidad de generar relaciones, que al tener como medio el movimiento corporal y el juego, proporcionen alternativas para experiencias pedagógicas con las diferentes áreas escolares, entendiendo como lo expresa el Ministerio de Educación Nacional, que el desarrollo de la dimensión corporal está relacionado con las demás dimensiones del desarrollo humano, cognitivas, comunicativas, éticas, estéticas, valorativas, que se incluyen en el currículo para atender diferentes perspectivas del ser humano hacia sí mismo y en su entorno social y físico y generar prácticas de adaptación, formación y recreación.

Es prioritario visualizar la educación física como un área que apoya el crecimiento y desarrollo motriz, el cuidado de sí mismo, de los demás y del entorno, el aprendizaje de habilidades y destrezas motrices e interacción social, la interrelación con la naturaleza y la cultura, la construcción de lenguajes corporales, la adecuación de espacios, ambientes y la utilización del tiempo libre.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo mejorar la coordinación general de los niños de básica primaria en la Institución Educativa José María Córdoba del municipio de Yumbo, Valle del Cauca?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes bibliográficos

Título: Cartilla Multimedia de Educación Física.

Autor: Milton Arévalo Riaño. Arnulfo Zabala Riveros. Luz Helena Sáenz Rodríguez.

Año: 2012

Descripción: El uso de elementos virtuales como la cartilla multimedia acerca al estudiante de una forma lúdica a los aspectos teóricos de una clase de educación física.

Título: Integración de la ecología y la educación física a través de la lúdica y la recreación.

Autor: Carmen Eliana García Reyes, Jaime Campos Garzón, Oscar Mauricio Esguerra García.

Año: 2001

Descripción: Enfatiza en la integración de los estudiantes, docentes y padres de familia a través de actividades académicos, recreativos y lúdicos, para que contribuyan a una mejor socialización e intercambio de ideas, afianzando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Título: Reflexiones en torno al acompañamiento en los procesos de mejora de la práctica educativa en la educación preescolar.

Autor: Leonor Jaramillo, Margarita Osorio, Fernando Iriarte.

Año: 2011

Descripción: El presente trabajo recoge las reflexiones surgidas de un proceso de acompañamiento auspiciado por un grupo de fundaciones de empresas privadas a un grupo de instituciones oficiales de Barranquilla y Ciénaga (Colombia) con el fin de mejorar la práctica pedagógica en los niveles de preescolar. Se analizan particularidades, elementos comunes, fortalezas, debilidades, logros e inconvenientes, en los diferentes contextos en que se llevó a cabo la experiencia. La finalidad de este escrito es abrir un diálogo con otras experiencias similares y develar algunas circunstancias que ayuden a aquellos que están reiniciando prácticas relacionadas y que quisieran tener referencias para tener en cuenta en el diseño de sus propuestas de intervención.

Título: Investigación Lúdica y aplicada: experiencia de una práctica antropológica y pedagógica.

Autor: José Luis Ramos Ramírez.

Año: 2010

Descripción: El presente artículo ofrece un ejemplo de la posible articulación interdisciplinaria entre la Antropología y la Pedagogía, así como de la investigación educativa y la docencia, todo ello como resultado preliminar de investigación. A partir de la problemática en el quehacer y formación docente de los profesores de enseñanza superior se formuló un proyecto de investigación aplicada sobre el

juego, con el objetivo de generar ciertas recomendaciones y estrategias didácticas que permitan apoyar y enriquecer la labor educativa e investigativa. De esta forma, la perspectiva antropológica sobre la liga entre el juego y la educación viene a sumarse a los demás enfoques de las otras ciencias de la educación. La diferente conceptualización y teorización del juego permitió abrir nuevas rutas analíticas y didácticas de trabajo.

Título: Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia.

Autor: Beatriz Elena Zapata, Leonardo Ceballos.

Año: 2010.

Descripción: En este artículo presentamos los resultados consolidados de la investigación desarrollada entre Chile y Colombia “Opinión que se tiene sobre el rol del profesional de la educación para la primera infancia en dos países latinoamericanos”, una descripción levantada desde las opiniones aportadas por comunidades diversas (directivos docentes, docentes, apoderados de la educación, familias, estudiantes y profesionales de otras áreas); estudio de carácter cualitativo- explicativo en el cual participan 10 universidades, miembros de la OMEP (Organización Mundial de Educación Preescolar). El estudio tuvo como propósito la caracterización del rol y perfil del educador para la primera infancia, el cual se realiza desde el enfoque de competencias y en el marco de las Políticas Públicas que a nivel de Latinoamérica se han gestado en las últimas décadas en torno a la atención integral y educación de los niños y niñas.

Título: Estrategias lúdico recreativas para mejorar procesos de aprendizaje en el área de educación física, recreación y deporte con docentes de básica primaria del núcleo no. 6 de la ciudad de Villavicencio.

Autor: Ana Janeth Machado Rivera Sul Mary Cuartas Torres

Año: 1999.

Descripción: Proporciona estrategias y herramientas necesarias para que los docentes realicen clases más amenas, variadas y divertidas, concientizando a los

docentes de la importancia de la educación física en el desarrollo integral del alumno.

Título: La importancia de la lúdica en la educación física para potenciar la inteligencia cinestésico corporal y otras inteligencias afines (estudio de caso curso 3 de primaria Colegio Jorge Eliecer Gaitán de Maya Cundinamarca.

Autor: Rosalbina Angarita Holguín Jesús Macario Avellaneda Martínez; Gema Elpidia Eslava Aldana; Brisa Aurora Ramírez Carranza; Luz Mirella Salgado Bueno; Efraín Tuay Barrera.

Año: 2000

Descripción: Diseña estrategias pedagógicas con fundamento en el concepto lúdico e implementarlas en experiencias y/o actividades en la educación física, analizando el método cinestésico corporal para valorar su eficacia.

Título: Programa de educación física fundamentado en la lúdica para el grado 4o de básica primaria del colegio General Santander.

Autor: María Eunice Pastrana Anzueta María Concepción Niño Padilla; Carlos Julio Castañeda Lesmes; Ángel Omar Pastrana Olmos; Carlos Alberto Báez Gómez; José Ismen Cáceres Ospina; Mauro Higuera Alarcón.

Año: 2000.

Descripción: Fomenta la participación de los estudiantes a través de habilidades básicas y recreativas para la formación integral, presentando además actividades pre deportivas, juegos, rondas, danzas y ejercicios gimnásticos que garantizan la convivencia y la armonía.

Título: Homo Ludens.

Autor: Johan Huizinga

Año: 2002.

Descripción: Estudia el juego como fenómeno cultural (y no como una función biológica), concebido más desde los supuestos del pensamiento científico- cultural que a partir de las interpretaciones psicológicas, los conceptos y explicaciones etnológicas.

1.3.2 Antecedentes empíricos. En la Institución Educativa José María Córdoba fueron designados unos docentes para enseñar en el área de educación física, recreación y tiempo libre los cuales no son idóneos en el campo deportivo. Sin embargo, son docentes que se han ido capacitando en el transcurso de su experiencia docente, sin tener una metodología adecuada y sin orientación.

A partir del período lectivo 1998 – 1999, la Secretaría de Educación Municipal realiza un convenio con el Instituto del Deporte IMDERTY para desarrollar el programa de Educación Física en el Municipio de Yumbo y se asignen profesores y monitores desde el grado 4º. Y en algunas Instituciones Educativas desde el grado 1º, permitiendo un avance en el mejoramiento de la psicomotricidad en los niños y una mayor participación de éstos en los juegos inter escolares e ínter colegiados

Hacia el periodo escolar 2001 – 2005 hubo un estancamiento en el proceso de orientación en la clase de educación física por problemas políticos de nuestro municipio viéndose afectada la población educativa.

Para el periodo lectivo 2005-2006 el IMDERTY toma de nuevo el convenio con la Secretaria Educación municipal, asignándose profesores licenciados en el área de educación física, para realizar el trabajo en básica primaria, pero al terminar el mandato entre el mes de junio y diciembre del 2007 no se continuo con el programa.

A partir del año 2009 hasta hoy, el convenio con el IMDERTY está vigente, aunque los profesores asignados a las diferentes instituciones son intermitentes, llegan cuando ya está avanzado el año lectivo y no realizan su labor de forma continua.

Para el periodo lectivo 2004-2005, la Institución Educativa, por medio del consejo directivo y consejo académico, aprobó unos proyectos para fortalecer la misión y la visión de la Institución en algunas modalidades como: fútbol sala, ajedrez, baloncesto, Judo, música, salsa, danzas, aeróbicos, teatro y manualidades, dentro el proyecto ATILCO en el cual la institución asume los costos del proyecto (aprovechamiento del tiempo libre). Lo asume la institución.

Para el año 2007 la rectora suspende el proyecto para bachillerato, por problemas de contratación con particulares, es por eso que el proyecto hoy en día solo se hace en primaria con los monitores que manda el IMDERTY y el IMC.

2. JUSTIFICACION

Partiendo del hecho de que la educación física es de carácter obligatorio, conforme lo establecido por la Ley 115 de 1994 (artículo 14 y 23) en pre escolar y primaria, las instituciones educativas en su gran mayoría no cumplen con la obligatoriedad, siendo conocedoras que ésta es fundamental para el desarrollo físico y mental del educando, ya que potencia la inteligencia corporal y otras inteligencias afines.

Adicional a lo anterior, la educación física, según lo propuesto en el Plan Integral para la Educación Física y el Deporte² posibilita el desarrollo de habilidades motrices y de las capacidades condicionales; la reducción de los factores de riesgo o el control de determinadas enfermedades tanto físicas (asma, obesidad, cardiopatías, diabetes,...) como psíquicas (depresión, ansiedad, estrés,...); la adquisición de hábitos saludables (higiénicos, alimentarios,...); la integración y la cohesión social (fomenta un modelo inclusivo de convivencia en la diversidad, de respeto a la diferencia); la formación en valores como la solidaridad, la tolerancia, la disciplina, la confianza en uno mismo, la superación personal, etc., son aspectos que a partir de la práctica de actividad física contribuyen a mejorar la calidad de vida de los niños y jóvenes en edad escolar.

Además, la educación física tiene como finalidad contribuir al desarrollo humano de los niños y jóvenes, por lo cual se debe contar con programas estructurados de forma coherente, que le permitan al docente y al educando hacer un seguimiento del proceso formativo para alcanzar los objetivos antes mencionados; por esto debería ocupar un lugar predominante desde la formación de pre escolar y primaria en las instituciones educativas.

² CARRANZA, Martha, Valles, Tomás. Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte. Madrid: Documentos Escolares, 2009.

Conforme a lo anterior, se hace necesario darle cumplimiento a las 3 horas destinadas para la clase de educación física, mediante el fortalecimiento del desarrollo de la lúdica, con la posibilidad de mejorar, específicamente en la muestra del estudio, la coordinación general, puesto que se ve afectada en la motricidad fina y gruesa, evidente en el desplazamiento, al caminar, al saltar, brincar, en la escritura, uso de tijeras y útiles escolares como regla, colores y punzones.

Las problemáticas en la coordinación que presentan los estudiantes de grado tercero, tomados como muestra de la investigación es bastante notoria, lo que impide así mismo, un buen equilibrio e influye de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizaje de destrezas y técnicas específicas en los estudiantes.

Se observa igualmente falencias en la capacidad para interpretar, explicar y ejecutar la coordinación de su cuerpo y específicamente de los movimientos de las extremidades inferiores y superiores, con base en estímulos visuales.

Con la finalidad de mediar en las problemáticas precitadas, para contrarrestar dicha situación se ha elaborado la propuesta de intervención, que tiene como propósito potenciar la enseñanza de la educación física a través de expresiones lúdicas en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa José María Córdoba, a fin de que logren una integridad en su desarrollo motriz de acuerdo a su etapa de ciclo vital individual.

En tal sentido, se puede plantear que la **Conveniencia del estudio** radica en la importancia de mejorar la coordinación general de los estudiantes de grado tercero, teniendo en cuenta que a mediano plazo se pueden generar otras problemáticas asociadas como: problemas de aprendizaje, autoestima baja, como resultado de la poca habilidad en los deportes y las burlas de los otros niños,

lesiones físicas repetidas, aumento de peso como resultado de no desear participar en actividades físicas, como los deportes o los juegos lúdicos y tradicionales.

La investigación tienen **Relevancia social y trascendencia**, puesto que inicialmente beneficia a los estudiantes de grado tercero, por ende a toda la comunidad educativa porque a partir de ésta se trasciende a los demás docentes y comunidad educativa para que se reformulen los planes de área y aula, se propongan estrategias lúdico – pedagógicas, mediante proyectos que benefician a toda la Institución Educativa.

De igual manera tiene **Implicaciones prácticas**, atendiendo a que ayudará a resolver un problema real, con proyección a estudiarse y aplicarse a toda la comunidad educativa, permitiendo la mejoría del Plan de Estudios y el desarrollo de estrategias lúdicas que coadyuven en el desarrollo pedagógico, académico y el disfrute de las prácticas físicas.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mejorar la coordinación general en los estudiantes de básica primaria, grado tercero de la institución educativa José María Córdoba, logrando el equilibrio de acuerdo a su etapa de ciclo vital.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de coordinación general en los niños de básica primaria, grado tercero de la institución educativa José María Córdoba,
- Diagnosticar el nivel de conocimiento de los docentes que enseñan educación física en básica primaria, en la Institución Educativa José María Córdoba.
- Elaborar una propuesta lúdica que fortalezca la enseñanza de la educación física en básica primaria y mejore la coordinación general de los niños de tercero de primaria en la Institución Educativa José María Córdoba del Municipio de Yumbo.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1 Marco contextual externo. La Institución Educativa José María Córdoba está situada en el perímetro urbano del Municipio de Yumbo, ubicado a 20 minutos de la capital de Valle del Cauca, a una altura de 1.000 metros sobre el nivel del mar y con una temperatura promedio de 23º centígrados. Limita al norte con el municipio de Vijes, al sur con el municipio de Santiago de Cali, al oriente con el municipio de Palmira, siendo el límite natural el río Cauca, al occidente con el municipio de la Cumbre. El territorio de Yumbo comprende un área territorial de 229.45 kilómetros cuadrados, cuya distribución demográfica se localiza principalmente en el suelo urbano, con un alto proceso de urbanización. Cuenta con un área rural de 10 corregimientos y 16 veredas; y un área urbana dividida en 4 comunas, 36 barrios.

El municipio de Yumbo es considerado la capital industrial del departamento, debido a la existencia 461 grandes empresas que limitan con Cali entre las que se encuentran fábricas de cemento, papel, metálicos, productos químicos, maquinaria agrícola, materiales para la construcción, cerveza y bebidas gaseosas, generantes de contaminación constante y fuentes de posibles riesgos para los habitantes de esta localidad.

De igual manera, atendiendo a su destacable posicionamiento deportivo, el municipio de Yumbo es considerado el tercer municipio a nivel deportivo, destacándose en las siguientes disciplinas: judo, balonmano, baloncesto, fútbol de salón, fútbol, pesas, esgrima, patinaje y muchos más.

4.1.2 Marco contextual interno. La Institución Educativa José María Córdoba está localizada en el centro del municipio de Yumbo (Anexo A), zona urbana.

Este plantel de carácter público consta de su sede central y dos sedes más donde se ofrece educación básica primaria.

Fundada en el año 1890, con el fin de impartir educación básica primaria, amplió su cobertura hasta el grado noveno de básica secundaria en el año 1996. Más tarde, como producto de las fusiones establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, en el año 2002, se fusionó con las Escuelas Manuela Beltrán y Pedro Antonio Sánchez Tello, con 50 y 30 años de fundadas respectivamente, contando así con personal ampliamente capacitado para brindar una educación de calidad.

La institución cuenta en la actualidad con 2.140 estudiantes entre hombres y mujeres, distribuidos en las tres sedes, así como con una asociación de padres de familia, consejo estudiantil, académico, directivo y personero estudiantil, es decir con todos los estamentos del gobierno escolar tal y como lo Establece la Ley 115 de 1994.

El equipo Directivo, administrativo y de docentes está conformado por:

- 1 Rectora.
- 4 Coordinadores.
- 6 Administrativos.
- 67 docentes: 37 en primaria y 30 en básica secundaria y media técnica.
- 13 personas en servicios varios.

El proyecto educativo institucional está encaminado en ofrecer educación pre-escolar, básica primaria y básica secundaria, favoreciendo el desarrollo individual y social del ser humano, potenciando su gusto por la práctica del deporte y de las actividades artísticas, de igual manera con el apoyo de líderes de siglo XXI y el acompañamiento de la empresa Smurfi Cartón de Colombia se reflexiona y se

sigue caminos para lograr cambios que le permita mejorar continuamente sus procesos en la comunidad.

La institución Educativa José María Córdoba, actualmente está trabajando en articulación con el SENA cambiando la modalidad de la misma, ahora su énfasis en contabilidad; sin embargo el área de educación física continúa impulsando la práctica y el amor por el deporte.

La Institución Educativa José María Córdoba atiende población de estratos socioeconómicos 1 y 2 y 3, en su gran mayoría provenientes de los barrios Las Cruces, Buenos Aires, Pizarro y San Fernando, donde sus condiciones económicas son precarias; Una gran parte de estos estudiantes viven en hogares de padres separados, donde están bajo la responsabilidad de los abuelos, tíos y algunas ocasiones son ellos mismos lo que tienen que velar por su manutención y la de sus hermanos. Los padres de los estudiantes tienen empleos ocasionales, y otros viven de las ventas callejeras. También se cuenta con una población de estrato 3, que provienen de barrios aledaños como Bolívar, Uribe Uribe, Comfandi y Belalcázar donde la situación económica es más llevadera.

La mayoría de los estudiantes presentan dificultades académicas y una gran apatía al estudio, donde no se cuenta con el apoyo del padre de familia, adicionando a esto, un entorno agresivo y violento.

Desde el área de educación física también se ha podido evidenciar que por la falta de cumplimiento de intensidad horaria (3 horas semanales), la falta de experiencia de los docentes que enseñan educación física y la falta de estrategias lúdicas adecuadas impiden una mejor coordinación de los estudiantes, así como su parte psicoafectiva.

4.2 MARCO TEÓRICO

Si bien, en los niños la actividad física guarda directa relación con el juego, esta actividad recreativa que tiene un papel fundamental en su crecimiento y desarrollo, ha sido subvalorada como práctica en la que se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial y emocional de los niños y las niñas. Los niños que no reciben una adecuada estimulación tendrán en los años posteriores limitaciones físicas, emocionales y sociales; además del hecho de ser probablemente jóvenes y adultos poco activos, situación a la que se suman condiciones de exposición para ser adultos afectados por enfermedades crónicas.

Es por lo anterior, que la investigación tiene como finalidad fortalecer la enseñanza de la Educación Física desde la lúdica, considerando la importancia de esta herramienta, como mediadora en la problemática de la coordinación general en los niños y niñas de grado tercero.

4.2.1 Importancia de la lúdica en el proceso educativo. La actividad lúdica es un elemento indispensable en el aula de clases, ya que permite que el aprendizaje sea natural y divertido para los niños y niñas en la escuela. Es importante por ello referirnos a las definiciones de ésta, dado por algunos autores:

Para el autor Jares: “Lo *lúdico* es todo lo relacionado con lo interesante, alegre y divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje”³

De acuerdo con Ferro⁴ “Lo lúdico hace los procesos de enseñanza- aprendizaje motivantes y divertidos y no debe de confundirse con una falta de propuesta

³ JARES, Xesús R. El juego cooperativo y la cultura para la paz, Madrid: Edición Popular, 1999, p. 8.

⁴ FERRO, Gabo. Juego, niñez y género en la educación inicial. Argentina: Ed. Ludicamente, 2004, p.12. Disponible en: www.ludicamente.com.ar

educativa concreta, son actividades conducentes a la consecución de objetivos educativos.

Con las definiciones anteriores cabe mencionar que lo lúdico, generalmente se refiere a aquellas actividades divertidas y agradables que permiten la relajación, que despiertan interés y motivación y por tal razón se han visto limitadas a ciertas circunstancias, y por ello es necesario tener en cuenta que se deben incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor del mismo ya que permite comprender reglas, construir imitar y formular hipótesis sobre cosas o situaciones presentadas, lo único que diferencia a cualquier juego de la actividad lúdica es la intención y la finalidad con la cual se lleva a cabo.

Por otra parte, la lúdica fomenta el desarrollo psico- social, la conformación de la personalidad, la evidencia de los valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, los haceres, una amplia gama de actividades donde interactúan el placer y el gozo, la creatividad y el conocimiento. Como dice Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y precursor de aprendizajes significativos, utilizando la metodología de aprendizaje experiencial: “es impresionante lo amplio del concepto lúdico, pues está inmerso en todos los campos de aplicación y espectro”. “Nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo, tan solo cambiamos de juguetes”⁵

Carlos Alberto Jiménez V. (un reconocido y prolífico autor latino- americano, estudioso de la dimensión lúdica) comenta: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no es una práctica, no es una ciencia, ni una disciplina. Es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural, biológica. Desde esta

⁵ YTURRALDE, Ernesto. La lúdica y el aprendizaje, 2015. [Texto en línea] Disponible desde internet en: <http://www.ludica.org/>

perspectiva está ligada a la cotidianidad, en especial búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana”⁶

Así mismo, según lo propuesto por Huizinga, el juego como parte de la lúdica también es un término para designar la lucha entre los niños, los animales, como también el juego por la guerra, por la paz. Por ello, en el siglo XIX las grandes corrientes concurren todas contra el factor lúdico en la vida social.

Conforme a lo anterior se plantea que el juego está fuera de las normas éticas, por lo cual jamás será bueno ni malo, pero si se encuentra en el camino de la consciencia moral entonces la compasión será la guía, ella llevará a aquellos lugares que no conoce el espíritu pensante.

Visualizando lo anterior, la escuela de hoy dispone de algunas características favorables, para convertirse en el espacio que ayude a los niños en su formación integral. Sin embargo, encontramos poca formación de los docente sobre todo en la básica primaria, por eso es necesario desarrollar procesos de investigación para entender la calidad de vida y orientar los cambios.

Adicional a lo anterior, una fortaleza grande es que la mayoría de las Instituciones Educativas disponen de un Proyecto Educativo Institucional, a partir del cual se pueden realizar diseños curriculares en el Plan de Estudios, para alcanzar una mayor calidad en los resultados del aprendizaje.

La lúdica vista como proceso inherente al desarrollo humano requiere para ser incluida en el espacio escolar, la generación de ambientes apropiados donde se fomente la motivación del aprendizaje, con niños más dispuestos al conocimiento de otras áreas, con un alto grado de autoestima por ende más tolerancia, con

⁶ JIMENEZ, Carlos Alberto. Neuropedagogía lúdica, 2010. [Texto en línea] Disponible desde internet en: <http://www.ludicacolombia.com/entrevistas.html>

capacidad para ejercer buen humor, a la vez equilibrados y armónicos. Serán personas más participativas, más seguras y tendrán unas mejores bases para sí mismos y constituir nuevas familias.

Finalmente, se puede sintetizar que la dimensión lúdica se constituye por el juego como actitud favorable al gozo, a la diversión, pasatiempo e ingenio; como espacio de expresión y socialización; como experiencia de acuerdo y aprendizaje de reglas construidas y aceptadas por los participantes; como símbolo y representación de realidades individuales y sociales; como tiempo de acción en otras realidades; como terreno de la imaginación y la fantasía; como desafío a la racionalidad; como posibilidad para la crítica, la ironía fina; en fin, como lugar de experiencia y creatividad.

4.2.2 Importancia del juego en la clase de Educación física. Son muchas las ventajas que el juego proporciona a la enseñanza, entre las que se pueden citar, las propuestas por la profesora Catherine Garvey⁷ cuando dice: “El juego conlleva la participación activa por parte del jugador (...). Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia”

Parafraseando a la autora, llevando estas palabras al campo de la educación Física, y partiendo de ellas se pueden establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas van a proporcionar al desarrollo de las tareas diarias como docentes. Es decir, desde la parte metodológica, llevar juegos al aula permite presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos.

El estudiante pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo. Finalmente, hay que añadir que el

⁷ GARVEY, Catherine. El juego infantil, Baltimore: Serie Bruner, 1985, p.34

juego es una combinación entre el aprendizaje serio y divertido. Es una gran ventaja descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. El uso no solo aporta al alumno y por consecuencia al proceso de enseñanza aprendizaje, lo más positivo es que aporta a los docentes, porque permite el disfrute del quehacer al potencializar la manera más agradable de llegar a sus estudiantes.

4.2.3. Coordinación y actividades para su desarrollo. La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del Sistema Nervioso Central, del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

Retomando la propuesta del autor Muñoz⁸ y de los autores a quienes se reconoce su aporte, se estructuran temáticas relacionadas con la coordinación.

- **Tipos de coordinación. Clasificación.** Al realizar un análisis de varias propuestas de autores como *Le Boulch (1997)*, *Gutiérrez (1991)*, *Contreras (1998)*, *Escobar (2004)*, se puede concretar una clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes:

A. En función de si interviene el cuerpo en su totalidad, en la acción motriz o una parte determinada, podemos observar dos grandes tendencias:

- *Coordinación Dinámica general:* es el buen funcionamiento existente entre el Sistema Nervioso Central y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

⁸ MUÑOZ. Daniel. La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo, Buenos Aires: Revista Digital, 2009.

- *Coordinación Óculo-Segmentaria*: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser *óculo-manual* y *óculo-pédica*.

B. En función de la relación muscular, bien sea interna o externa, la coordinación puede ser:

- *Coordinación Intermuscular (externa)*: referida a la participación adecuada de todos los músculos que se encuentran involucrados en el movimiento.
- *Coordinación Intramuscular (interna)*: es la capacidad del propio músculo para contraerse eficazmente.

- **Factores que intervienen en la coordinación**

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos.

A continuación, se señalan aquellos factores que determinan la coordinación:

- La velocidad de ejecución.
- Los cambios de dirección y sentido.
- El grado de entrenamiento.
- La altura del centro de gravedad.
- La duración del ejercicio.
- Las cualidades psíquicas del individuo.
- Nivel de condición física.

- La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.
- Tamaño de los objetos (si son utilizados).
- La herencia.
- La edad.
- El grado de fatiga.
- La tensión nerviosa.

- **Proceso evolutivo de la coordinación**

- 1ª Infancia (0-3 años): Se adquiere la suficiente madurez nerviosa y muscular como para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son globales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos. Entre los 18-24 meses, se aprecia un mayor desarrollo pudiendo abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc. (*Trigueros y Rivera, 1991*).
- Educación Infantil (3-6 años): El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud lúdica propia de estas edades es protagonista por excelencia de la formación tanto motriz como cognitiva y hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo y complicando.
- Educación Primaria (6-12 años): Se determina el desarrollo del sistema nervioso y, por tanto, los factores neuro-sensoriales de la coordinación, de ahí que sea la etapa ideal para la adquisición de experiencias motrices. La mala aptitud de retención motriz en el *primer ciclo y parte del segundo* exige en estas edades una profundización del aprendizaje a partir de la repetición de los

ejercicios, contribuyendo de esta manera a la automatización del movimiento. Al final del segundo ciclo y todo el tercer ciclo, debido al desarrollo sensitivo y cognitivo, se refleja una buena capacidad perceptiva y de observación. Los ajustes motores son muy eficaces.

- Educación Secundaria y Bachillerato (12-18 años): Desde comienzos de la pubertad hasta finales de la adolescencia, tiene lugar la maduración sexual y un crecimiento general del cuerpo, esto conllevará un retroceso en la coordinación de los movimientos. Más tarde, la coordinación mejorará en función de la mejora de las cualidades físicas.

- **Actividades para el desarrollo de la coordinación**

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

Siguiendo a *Castañer y Camerino*⁹, *Gutiérrez, Le Boulch*¹⁰, y *Trigueros y Rivera*¹¹, se citan algunas de las posibles actividades para el desarrollo de la Coordinación:

Coordinación dinámica general

- Desplazamientos variados (pata coja, cuadrupedia, reptar, trepar, etc.) con o sin implementos (patines, bicicletas...).

⁹ Op. Cit., p. 23

¹⁰ LE BOULCH, J. La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria. Barcelona: Ed. Paidós, 1997.

¹¹ TRIGUEROS, C. y RIVERA, E. Educación Física de Base. Granada: Ed. Gioconda, 1991.

- Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos, etc.
- Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar, etc.
- Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos.
- Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones bailadas, danzas.

Todas estas actividades tipo se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc., o con una gran variedad de materiales complementarios como cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, picas, aros, etc.

Además, cualquier *Juego* en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la Coordinación General, por ejemplo:

- **“Mueve tu cuerpo”**. ¿De cuántas formas puedes saltar y, a la vez, mover los brazos? ¿Puedes hacer el movimiento contrario de las piernas con los brazos?
- **“El robot”**. Andar adelantando el brazo del mismo lado del pie que avanza. ¿Quién es capaz de correr de esa forma? ¿Y hacia atrás? ¿De qué otra forma te puedes desplazar mientras los brazos hacen movimientos contrarios?
- **“El globista”**. ¿De cuántas formas podemos llevar un globo sin ayuda de las manos? ¿Cuántos puedes llevar a la vez? ¿y por parejas sin utilizar las manos?

Coordinación óculo-segmentaria

- Lanzamientos variados: con una mano, con la otra, con las dos, con un pie.
- Golpeos con diferentes partes del cuerpo: cabeza, rodillas, hombros, codos.

- Diferentes formas de recepcionar: con una mano, con las dos, con los pies, con las piernas.
- Saltos sobre obstáculos, objetos y similares (ajuste viso-motor).

Es evidente que surgirán múltiples actividades si variamos las condiciones de ejecución en función de las distancias, alturas, trayectorias, si se realizan con o sin desplazamiento, con o sin obstáculos, o si utilizamos materiales (pelotas de diferente tamaño y peso, globos, discos voladores, raquetas, etc.). En definitiva, todos aquellos *Juegos* en los que intervenga algún segmento corporal, mejorarán el desarrollo de la Coordinación óculo-segmentaria, por ejemplo:

- **“Pies quietos”**. Juego en grupo en el que se trabaja los lanzamientos y las recepciones de forma estática.
- **“El quema”**. Juego en grupo en el que se trabaja los lanzamientos y las recepciones de forma más precisa y en movimiento.
- **“Bota, bota las pelotas”**. ¿Puedes botar dos balones a la vez? ¿De cuántas formas? ¿Y en desplazamiento? ¿En cuántas direcciones? ¿Y con dos balones de distinto tamaño?

4.3 MARCO CONCEPTUAL

4.3.1 La Educación física. La educación física es la disciplina que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo, desde el punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral.

Retomando a las autoras Arce y Figueroa¹² En la prehistoria el hombre la practicaba para buscar seguridad, para sobrevivir, para tener fuerza, velocidad y

¹² ARCE, Eliana, FIGUEROA, Claudia. Educación Física, salud y deporte, Pasto: Universidad de Nariño, 2013, p. 5

energía. El primero en hablar de educación física fue Galeno, durante la época visigoda.

A finales del siglo XIX nacieron los deportes de velocidad tales como: ciclismo, automovilismo. La educación física como hoy la conocemos se originó a través de actividades que el hombre ha tratado de manejar.

La Educación Física es el grupo de disciplinas y ejercicios que se deberán desplegar si el objetivo es perfeccionar y desarrollar el cuerpo. Eso sí, en lo que sí no existe una convención es en ubicar a la Educación Física concretamente en algún tipo de ámbito, porque la misma está probado que puede ser una actividad de tipo recreativa, terapéutica, educativa, competitiva y social.

En la actualidad la preocupación de los docentes de educación física va a determinar, en un alto grado, las tareas de enseñanza, va a trascender en muchas ocasiones al propio ámbito disciplinar.

4.3.2 La pedagogía. El conocimiento pedagógico generalmente son las habilidades y estrategias que investiguen sobre el área. Siguiendo a Shulman se debe incorporar las capacidades más genéricas para planear las clases, técnicas de enseñanza, evaluación, calificación, así mismo conocimiento pedagógico general, características del alumnado, contexto educativo, currículo, también de los fines propósitos y valores dentro la educación física.

Retomando las propuestas de los autores como Spakes¹³ y Schempp¹⁴ ningún paradigma imperante por si solo va a conducirnos a solucionar los interrogantes

¹³ SPARKES, A. (1992). "Breve introducción a los paradigmas de investigación alternativos en educación física". En Perspectivas de la educación física y el Deporte; pp. 29-33

¹⁴ SCHEMPP, P. (1993). "La naturaleza del conocimiento en la Pedagogía del Deporte". En I Encuentro de profesores Universitarios de Didáctica de la educación física-deportiva. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.

sobre la enseñanza de la Educación Física. El modelo pedagógico de la Institución Educativa José María Córdoba anteriormente tenía su énfasis en la recreación y el deporte, actualmente por políticas municipales hubo un convenio con el SENA y la institución cambió su modalidad en técnicos en administración y registros contables, sin embargo se continúa trabajando con el IMDERTY, promoviendo el deporte en diferentes disciplinas y obteniendo muy buenos resultados.

4.3.3 Recreación. Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el **entretenimiento**. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

Es decir, no todos los individuos somos iguales ni disponemos de las mismas experiencias o intereses y entonces cada cual desarrollará una inclinación por tal o cual actividad recreativa; podrá claro haber coincidencias, aunque también puede suceder que lo que para alguien es una recreación para otro puede no serlo y viceversa

4.3.4. Concepto de coordinación. La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, se puede destacar a:

- *Castañer y Camerino*¹⁵: un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

¹⁵ CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. La E. F. en la enseñanza primaria. Barcelona: Ed. Inde., (1991).

- *Álvarez del Villar (recogido en Contreras¹⁶):* la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.
- *Jiménez y Jiménez¹⁷ (2002):* es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

¹⁶ CONTRERAS, O. Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista. Barcelona: Ed. Inde, 1998.

¹⁷ JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I. Psicomotricidad. Teoría y programación. Barcelona: Ed. Escuela Española, 2002.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

5.1.1 Tipo de Investigación. Esta investigación es **Cualitativa**¹⁸, del método **Acción Participativa** a nivel de aula; **cualitativa** porque utiliza informes que miden la calidad de los estudiantes, provenientes de encuesta, observación directa y documentos. Es de **acción participativa**, porque se realiza en un grupo relativamente pequeño, con la participación de todos sus miembros.

Se parte de un diagnóstico de los posibles problemas en el área de Educación Física, que puedan existir en la Institución Educativa y/o en la comunidad, para tratar de buscar sus causas y basados en ellas, aplicar los correctivos que correspondan.

Teniendo como precedente la naturaleza del problema y el estado de conocimiento de esta área temática, esta investigación podría circunscribirse al tipo de estudio **Descriptivo**.¹⁹

Este proyecto de investigación es Descriptivo, atendiendo a que se han detectado y definido ciertas variables del planteamiento problemático, con las cuales se puede fundamentar esta investigación.

Así mismo, Luis Carlos Morales²⁰, plantea que el estudio descriptivo acude a técnicas específicas en la recolección de la información como son: la observación,

¹⁸ HERNÁNDEZ, Roberto, Fernández, Carlos y Baptista, Pilar, Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill, 2010, p. 87.

¹⁹ *Ibíd.*, p. 94

²⁰ MORALES, Luis Carlos. Análisis de Redes Sociales como posibilidad Teórico-Metodológica para la Investigación Educativa. Volumen 11, Número 3, Septiembre-Diciembre 2011, pp. 13,15.

las entrevistas, los cuestionarios, también pueden utilizarse informes y documentos realizados por otros investigadores. La mayoría de las veces utiliza el muestreo para la recolección de la información y la información obtenida es sometida a un proceso de codificación, tabulación y análisis estadístico.

Por el nivel de profundidad de la investigación el estudio es descriptivo pues se ha demostrado su efectividad en el campo educativo, porque permite describir situaciones y eventos referidos a la problemática de falencias en la coordinación general de los estudiantes de grado tercero, que se desencadena por otras causas de tipo pedagógico y curricular, por lo que la propuesta se enfoca a la solución que propicie el análisis de distintos aspectos relacionados con el área de Educación Física.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto para el desarrollo de la investigación es la Comunidad Educativa de la Institución Educativa José María Córdoba, sede central, del municipio de Yumbo (Valle), ubicado en el barrio Uribe- Uribe, con dirección Cra 6° N°11-04, perteneciente al estrato 1, 2 y 3, con diferentes etnias.

La muestra está constituida por 78 estudiantes del grado tercero, de los cuales 38 son niñas y 40 niños.

5.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Teniendo en cuenta que la investigación es cualitativa, se privilegió el uso de la Encuesta. Igualmente se tuvo como instrumento porque es una de las técnicas más conocidas y difundidas, muy utilizadas en estudios de carácter descriptivo, en

los que busca obtener información primaria sobre opiniones, gustos, actividades, entre otras. Con una buena aproximación a la realidad, frecuencia e intensidad.

Las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes estaban encaminadas a recolectar información acerca de las problemáticas en el área de Educación Física,

Encuesta: dirigida a estudiantes de tercero de primaria, cuyo objetivo es reconocer la apropiación del conocimiento en el área de educación física, desde lo lúdico, cual evidencia el tipo de enseñanza aprendizaje adquirido.

Encuesta: dirigida a docentes de educación física, cuyo objetivo es saber si se realizan actividades lúdicas y su dimensión en la clase de Educación física.

Test de coordinación gruesa o coordinación general y un test de ritmo: a los 78 estudiantes de grado tercero, cuyo objetivo es reconocer como se encuentra el niño en sus acciones y conductas motrices, expresadas mediante formas intencionadas de movimiento.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN

En este punto se reflejan los datos obtenidos después de aplicar el instrumento de recolección de la información, cuyo fin esencial fue determinar la importancia de las actividades lúdicas en niños y niñas de grado tercero de la Institución Educativa José María Córdoba. El presente análisis e interpretación de resultados se realizó con el propósito de ofrecer una información cuantitativa, clara y precisa con respecto a las que constituyen la investigación.

5.4.1. Encuesta realizada a docentes de Educación física

VARIABLE: Realización de actividades lúdicas y su dimensión en la clase de Educación física. Para ello se realizó la encuesta a siete docentes de educación física, entre los cuales hay dos de planta en la Institución y el resto son personal de apoyo por parte de la Alcaldía Municipal.

Las convenciones utilizadas en el análisis de la encuesta son las siguientes:

CS: Casi siempre

AV: Algunas veces

CN: Casi nunca

Tabla 1. Pregunta *¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	1	14%
AV	2	29%
CN	4	57%

Gráfico 1. Actividades lúdicas en Educación física



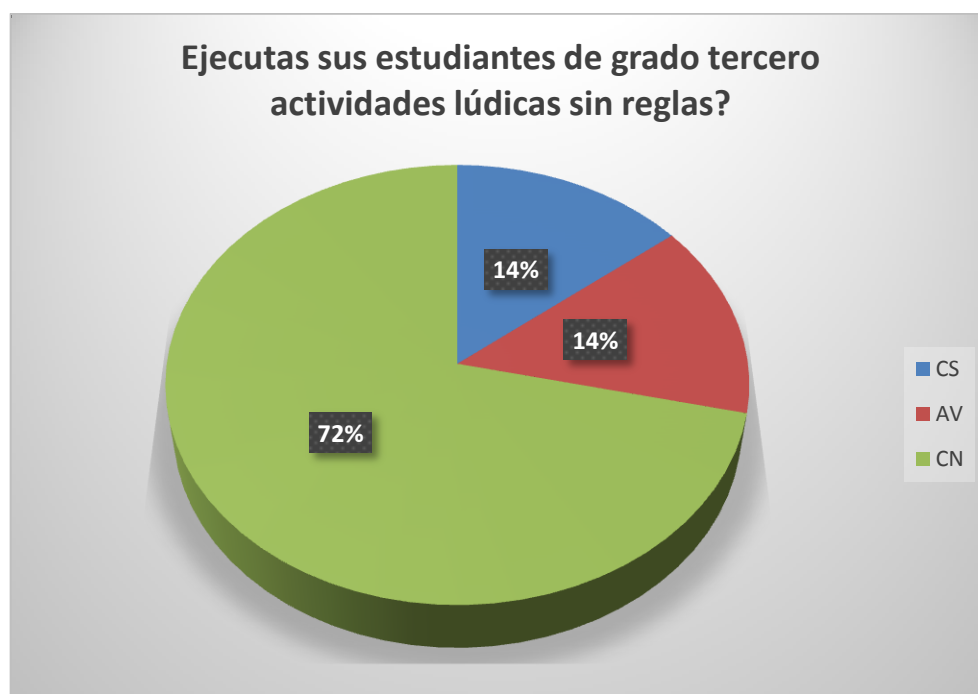
Fuente: Autores

Con respecto esta variable actividades lúdicas y su dimensión, se observa que un 57% casi nunca le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios, mientras que un 29% algunas veces emplea ejercicios de actividades y el restante 14% casi siempre brinda la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas.

Tabla 2. Pregunta: ¿Ejecutas sus estudiantes de grado tercero actividades lúdicas sin reglas?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	1	14%
AV	1	14%
CN	5	72%

Grafico 2. Ejecución de actividades lúdicas



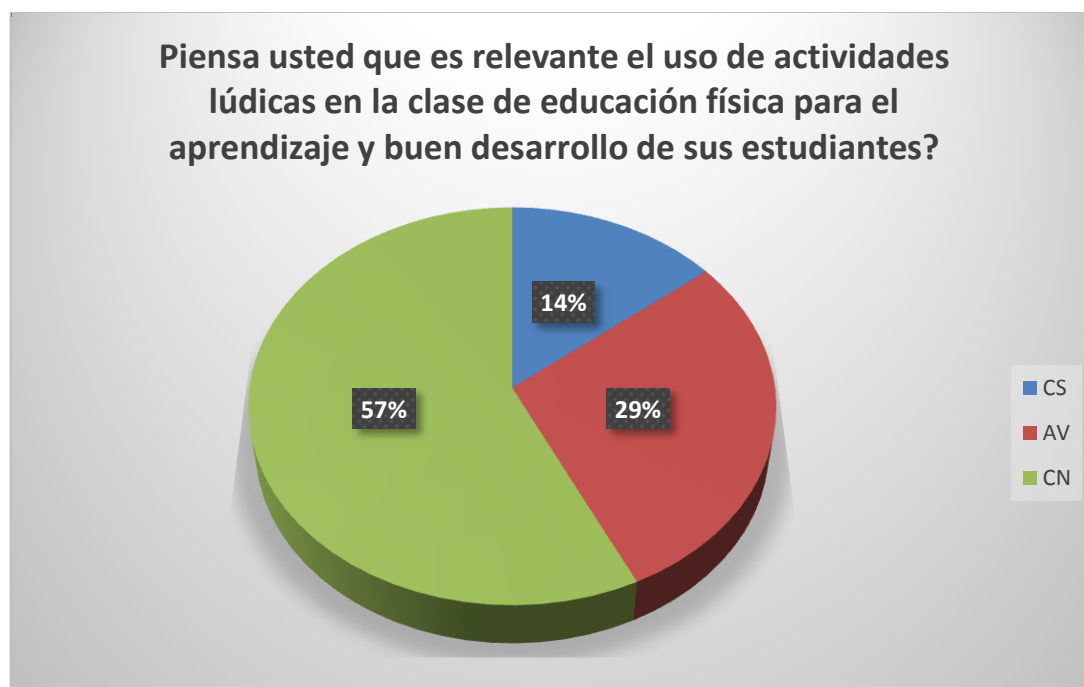
Fuente: Autores

Sin embargo, un 72% casi nunca ejecutan actividades lúdicas de actividades sin reglas, un 14% casi siempre acotó realizarlo de la misma forma y un 14% algunas veces indica realizar actividades lúdicas sin reglas. Dentro de este mismo orden de ideas, según Matos (2002), los juegos de actividades son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos generan un desgaste de energía.

Tabla 3. *Pregunta: ¿Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?*

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	1	14%
AV	2	29%
CN	4	57%

Gráfico 3. Relevancia de actividades lúdicas



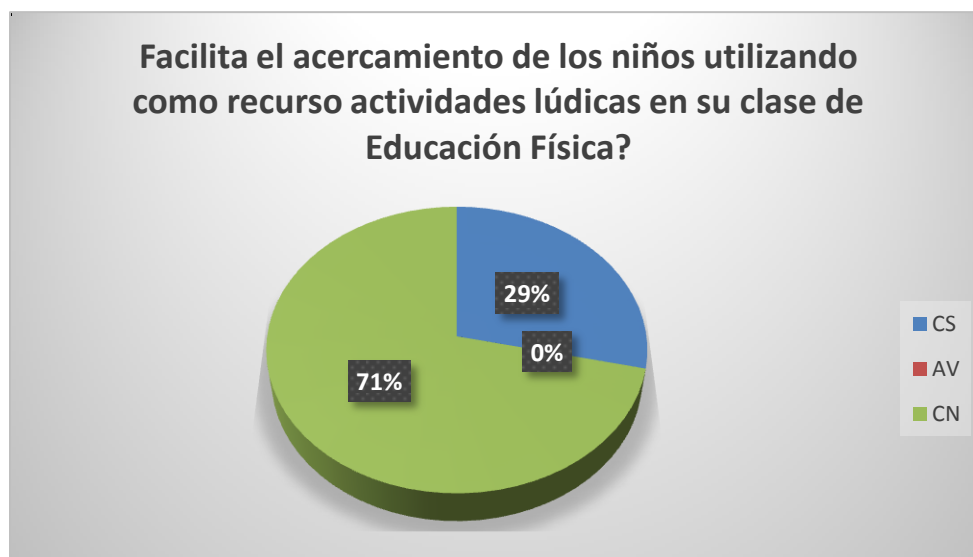
Fuente: Autores

El indicador juego, señala que un 57% casi nunca es relevante el uso de actividades lúdicas donde prevalece la cooperación, otro 29% piensa que algunas veces es necesario realizar actividades lúdicas y un 14% casi siempre utiliza este indicador.

Tabla 4. Pregunta: ¿Facilita el acercamiento de los niños utilizando como recurso actividades lúdicas en su clase de Educación Física?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	2	29%
AV	0	0%
CN	5	71%

Gráfico 4. Actividades lúdicas y desarrollo



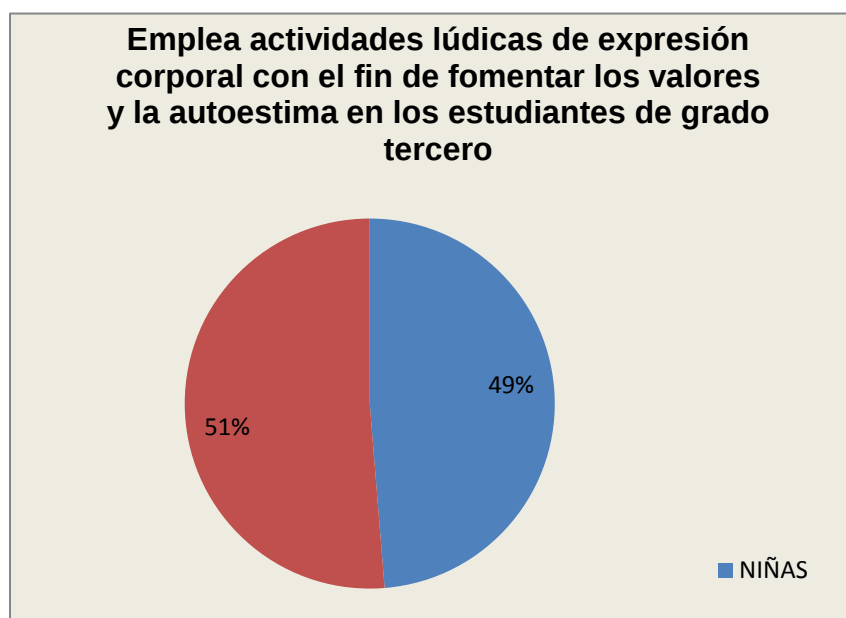
Fuente: Autores

Al examinar este ítem, se puede observar un 71% casi nunca piensa en el acercamiento de los niños utilizando como recurso las actividades lúdicas, un 0% señaló algunas veces, es fundamental el acercamiento con la naturaleza y un 29% señaló casi siempre. Entre tanto el autor señala las actividades lúdicas cooperativas cuando la naturaleza del objeto es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante.

Tabla 5. Pregunta. ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes de grado tercero?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	0	25%
AV	0	25%
CN	5	50%

Gráfico 5. Actividades lúdicas de expresión corporal



Fuente: Autoras

De acuerdo, con la información recopilada para las actividades lúdicas de expresión corporal, con el fin de fomentar valores y autoestima en el niño y niña, así mismo un 25% indica algunas veces y un 25% restante casi siempre emplea actividades lúdicas como herramienta de enseñanza.

Correspondiendo a los resultados del gráfico expuesto, es importante recalcar, que una gran mayoría de las respuestas dadas por la muestra, se ubica en la alternativa casi nunca, situación que evidencia la falta de utilización de las actividades lúdicas como herramienta, puesto que no se realizan las mismas para fomentar en el niño o niña la implementación de juegos para fomentar el aprendizaje en las clases de educación física.

Tabla 6. Preguntas de Encuesta

PREGUNTAS DE LA ENCUESTA	CS	AV	CN
1. Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?	1	2	4
2. Ejecutas sus estudiantes de grado tercero actividades lúdicas sin reglas?	1	1	5
3. Piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?	1	2	4
4. Facilita el acercamiento de los niños utilizando como recurso actividades lúdicas en su clase de Educación Física?	2	0	5
5. Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes de grado tercero?	0	0	5

Fuente: Autores

Gráfico 6. Frecuencia de actividades lúdicas



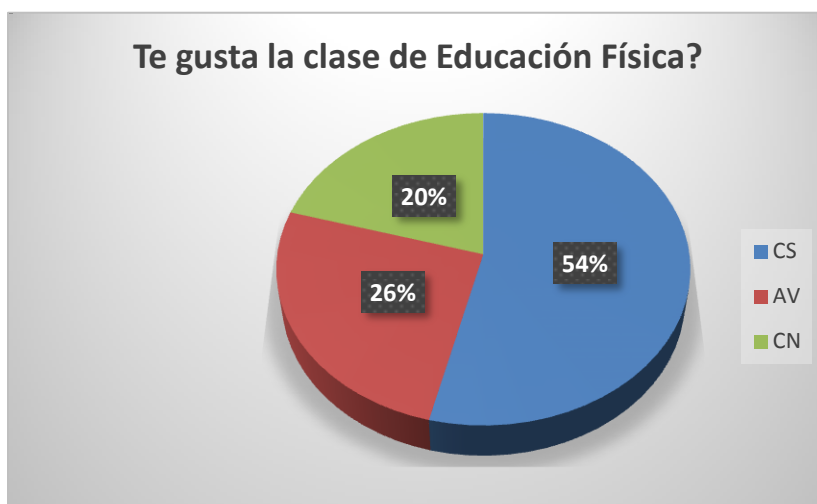
Fuente: Autores

5.4.2 Análisis de la encuesta realizada a estudiantes

Tabla 7. Pregunta: Te gusta la clase de Educación Física?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	42	54%
AV	20	26%
CN	16	20%

Gráfico 7. Preferencia por clase de Educación física



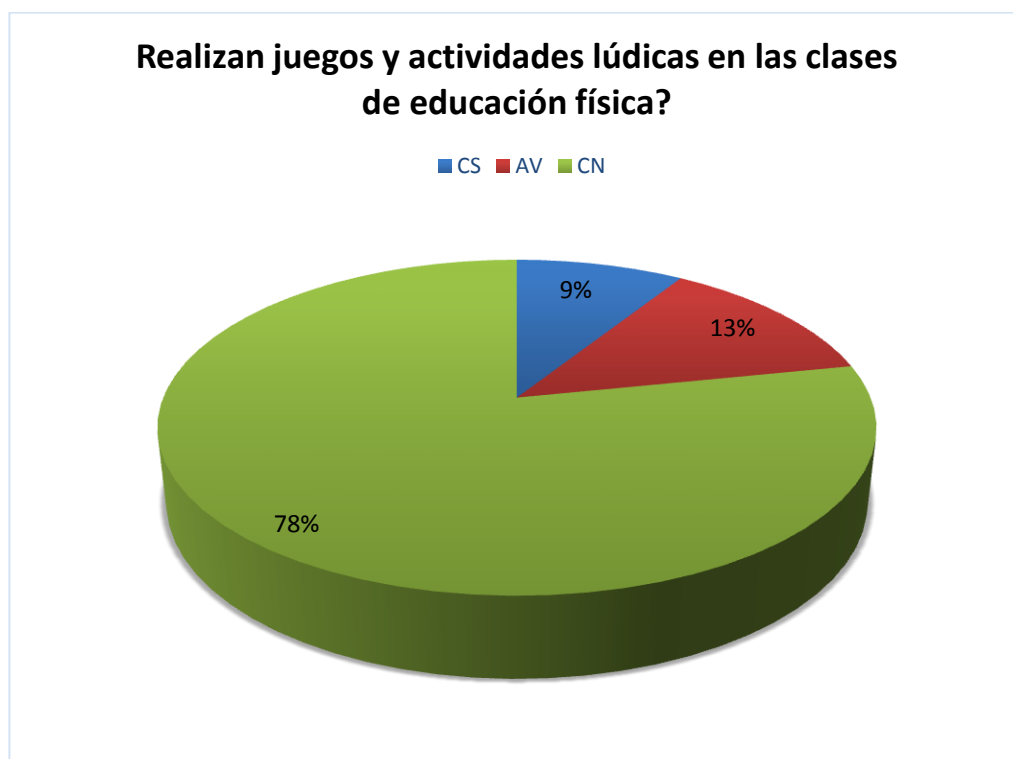
Fuente: Autores

En el análisis de este ítem se puede evidenciar que el 54% de los estudiantes les gusta la clase de educación física, pero al 26% algunas veces les gusta y al 20% restante no les gusta esta clase.

Tabla 8. Pregunta: ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	7	9%
AV	10	13%
CN	61	78%

Gráfico 8. Frecuencia de actividades lúdicas en clase de Educación física



Fuente: Autores

Sin embargo el 78% de los profesores de educación física se limitan a dar su clase tradicional y casi nunca realizan actividades lúdicas, el 13% algunas veces lo hace y el 9% casi siempre las realiza.

Tabla 9. Pregunta: ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	17	12%
AV	10	13%
CN	51	65%

Gráfico 9. Realización de juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física



Fuente: Autores

La combinación del deporte competitivo con las actividades lúdicas en las clases de educación física dio el siguiente resultado: el 65% de los docentes lo hacen, pero el 12% algunas veces y el porcentaje restante, el 13% es casi nunca.

Tabla 10. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
CS	48	71%
AV	13	19%
CN	7	10%

Gráfico 10. Juegos con comunidad barrial



Fuente: Autores

Se puede evidenciar además, que los niños y niñas, amantes del juego, lo hacen con los vecinos de su cuadra, de acuerdo al gráfico el 71% de los niños cuando llegan a sus casas juegan en la calle, el 19% algunas veces lo hace y el 10% casi nunca.

5.5. DIAGNOSTICO

5.5.1 Características generales del grupo. Se trabajó con los alumnos de tercer grado de primaria de la I.E José María Córdoba , un total de 78 alumnos, 40 niños y 38 niñas; con edades que oscilan entre nueve y once años; con estatura promedio de 1.30 mts.; con peso corporal promedio de 30.9 kilos.

Tabla 11. Caracterización de la muestra revisar

No.	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	PESO	TALLA
1	ALARCON RIASCOS ANTHONY SEBASTIAN	27	1,3
2	ALEGRIA RUIZ SARA GISEL	22,6	1,4
3	ARIAS VELASCO WILLIAM DAVID	24	1,4
4	AVENDAÑO VARGAS ELIANA	23	1,3
5	BURGOS SALGADO MICHEL ANDREA	29,1	1,4
6	CABUYALES TROCHEZ NEISLER SEBASTIAN	27,1	1,3
7	CORTES CASTILLO MIRIAM	23	1,3
8	CRUZ GOMEZ MAICO STEVEN	25,4	1,3
9	CUASQUER PISMAG FABIO ANDRES	27,5	1,3
10	FERNANDEZ GAVIRIA HEIDY NATALY	25,4	1,3
11	FLOREZ BONILLA MARIANA SOFIA	32,3	1,4
12	GOMEZ QUINTERO JUAN DAVID	32,2	1,3
13	LENIS VIVAS MAYRA ALEJANDRA	26,8	1,3
14	LONDOÑO SEBASTIAN	31,1	1,4
15	LUNA GUTIERREZ LESLY ALEJANDRA	35	1,4
16	MENESES ZAMBRANO ISABELLA	37	1,4
17	MERA ROSERO EDWIN MAURICIO	32,8	1,4
18	MORA ROSERO JOHAN CAMILO	40,1	1,3
19	MORA OSORIO JUAN JOSE	29	1,4
20	MOSQUERA MEDINA ASHLEY SAMANTHA	22	1,3
21	NANDAR PAREDES LUISA FERNANDA	37	1,3
22	NIEVA LEDESMA HAILY TATIANA	29	1,3
23	NIEVA LEDEZMA HILARY VANESSA	25	1,3
24	OLIVEROS ALBAN PABLO	38,8	1,5
25	PEÑA GUTIERREZ ISABELLA	33,8	1,4
26	PEÑA LLANOS ANDRES FELIPE	39,8	1,4

27	PEREZ CARRILLO JHON HANNER	40,4	1,4
28	RUEDA CARDENAS SEBASTIAN	29,5	1,3
29	SANDOVAL ASTUDILLO VALENTINA	35	1,4
30	TELLLO MARTINEZ JUAN SEBASTIAN	24	1,3
31	TRUJILLO MAZABUEL ZHARICK DAYANA	34,4	1,3
32	VARGAS PINEDA ESTEBAN	26,8	1,3
33	VARON MANZANO EMILI ALEJANDRA	43,6	1,2
34	VIVAS SALAZAR JUAN SEBASTIAN	37,4	1,4
35	ZAMORA CUENU YULI NATALIA	38	1,4
36	ZAPATA LASSO DAYLA ALEJANDRA	29,2	1,4
37	TIMBACUA DANIELA	19,8	1,2
38	AMPUDIA BECERRA ANGIE NATALY	21	1,2
39	ARCE GIRALDO ELIANA	27	1,3
40	BASTIDAS RICAURTE KAROL MISHEL	37,2	1,4
41	BASTIAS TORRES DINY ALEJANDRA	34,1	1,4
42	BERASTEGUI PAYAN LUZDARY NATALIA	30,3	1,3
43	CASTRILLON PEÑA BLELLIN MIXURI	33,7	1,4
44	CHARA MONTROY AMISHELL VANESSA	34,1	1,4
45	CHAVEZ ARTUNDUAGA JORGE ORLANDO	36	1,4
46	CORTES CASTILLO XIOMARA	33,4	1,4
47	DEL CASTILLO CARDENAS JHON ANGEL	40,1	1,4
48	DEVIA VALENCIA MARIA CAMILA	28,1	1,3
49	DOMINGUEZ HERREA JOHAN DAVID	22	1,3
50	GARCIA OROZCO DANIELA	25	1,3
51	GARZON BUSTAMANTE JUSTIN	28	1,3
52	GAVIRIA CHARRIA SEB ASTIAN	27	1,3
53	GONZALEZ GARCIA DIDIER ALEJANDRO	20	1,2
54	LOEZ CORTES MONICA LIZETH	25	1,3
55	LUGO ARENAS JULIO CESAR	46	1,5
56	MAFLA GAVIRIA SOL ANGEL	33	1,4
57	MORALES COLLAZOS JUAN CAMILO	35	1,3
58	MUÑOZ TORO NICOL DAYANA	37	1,4
59	OREJUELA BUSTAMANTE SANTIAGO	33,2	1,4
60	OSPINA ARCE ANGELY	26	1,3
61	OVIEDO CERON NATALY	36	1,4
62	PELAEZ VILLALOBOS JONATAN DAVID	38	1,4
63	QUINTERO ALZATE LARRY FERNANDO	40	1,4
64	QUINTERO JIMENEZ LESLY NATALIA	29	1,3
65	TSMOS ERAZO JEAN PAUL	35.0	1,4
66	RINCON ESCOBAR JOAN SEBASTIAN	39	1,4

67	RIVERA ARBOLEDA JHAN JAHARBINSON	34,3	1,4
68	ROBLEDO AGUIRRE LAURA SOFIA	27	1,3
69	SALDARRIAGA CRUZ GEISER ABAD	27	1,3
70	SANCHEZ CORREA SAUL ANDRES	32,2	1,4
71	SOLARTE JUAN DAVID	37	1,4
72	TRUJILLO ESPAÑA LAURA ESTEFANIA	26	1,3
73	VELASQUEZ LONDOÑO MARIANA	23	1,3
74	VERGARA ANDICA JHON STEVEN	27,4	1,3
75	VILLADA OSORIO MARISOL	27,5	1,3
76	ZAPATA MORA CRISTIAN	28	1,3
77	ZULUAGA SATIZABAL JAVIER EDUARDO	34,1	1,4
78	ZUÑIGA MORALES JULIETH CATALINA	27,6	1,3
	PROMEDIOS	30,9	1,3
NIÑAS		NIÑOS	
38		40	

Fuente: Autoras

Grafico 11. Identificación por sexo estudiantes



Fuente: Autores

Según la gráfica, el 48,48% d los estudiantes son niñas y el porcentaje restante, o se el 51.2% son niños, lo cual no implica una gran diferencia para el tipo de juegos lúdicos que se realicen en la clases de educación física, ya que ello facilita la actividad lúdica del grupo.

TEST DE COORDINACIÓN GENERAL

OBJETIVO

Evaluar el desarrollo coordinativo general de los estudiantes del grado tercero mediante un test de coordinación general.

Coordinación Óculo – Manual

Se suspende un aro (60 cms. de diámetro) a 3 mts. de altura: frente a él y a 5 mts. de distancia el niño efectuará tres lanzamientos con una pelota pequeña tratando de introducirla por el aro.

A - Si acierta al menos un lanzamiento, se le otorga 1 punto

B - Si Hay al menos en uno de los lanzamientos fallidos altura aproximada.(la pelota golpea máximo a 1 metro hacia arriba o hacia abajo, derecha o izquierda del aro), se le otorga 1 punto

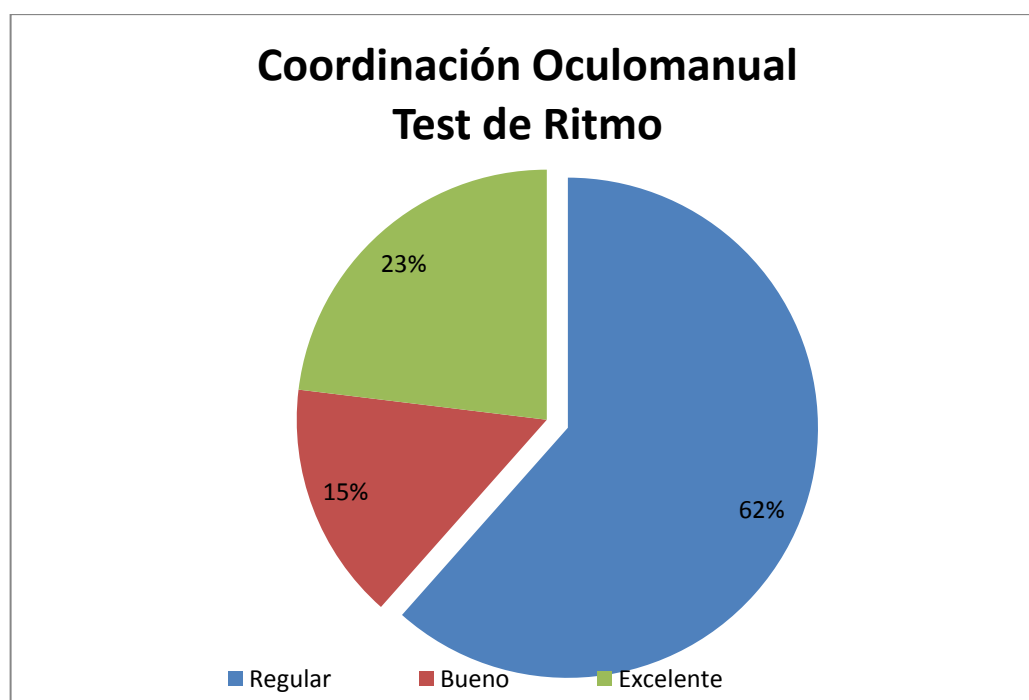
C - Si el lanzamiento no se aproxima al aro. 0 punto

Tabla 12. Análisis de los resultados desarrollo coordinativo

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	52	62%
BUENO	16	15%
EXCELENTE	10	23%

COORDINACION OCULOMANUAL		
REGULAR	BUENO	EXCELENTE
52	16	10

Gráfico 12. Análisis de Coordinación Oculo-manual



Fuente: Autores

Según los resultados obtenidos en el test de ritmo, coordinación oculopédica, al realizar los ejercicios se Observa que el mayor porcentaje de estudiantes estuvieron regular en la realización de los ejercicios, pues hubo bajo rendimiento

en el lanzamiento ya que presentaron bajos puntajes en este aspecto y con ello se demuestra que hay poca coordinación en los estudiantes de grado tercero de la institución educativa José María Córdoba.

Coordinación Óculo - Pédica

Frente a una pared; a 7 mts. de distancia y desde la posición estática, el estudiante realizara un remate con el pie, a una pelota de caucho tamaño mediano, intentando pegarle directamente a un “blanco” dibujado en la pared (un cuadrado de 4 mts de lado, cuyo lado inferior está a 1 metro de altura del piso); cuando la pelota regrese el niño deberá controlarla con el pie. Tiene dos oportunidades.

A – Si acierta al menos un disparo en el blanco, el estudiante obtiene 1 punto

B – Si al menos un disparo va directo a la pared, el estudiante obtiene 1 punto

C – Si Controla la pelota con el pie cuando el balón regrese de la pared, el estudiante obtiene 1 punto

RESULTADO

0 puntos, el resultado es deficiente

1 puntos, el resultado es regular

2 puntos, el resultado es bueno

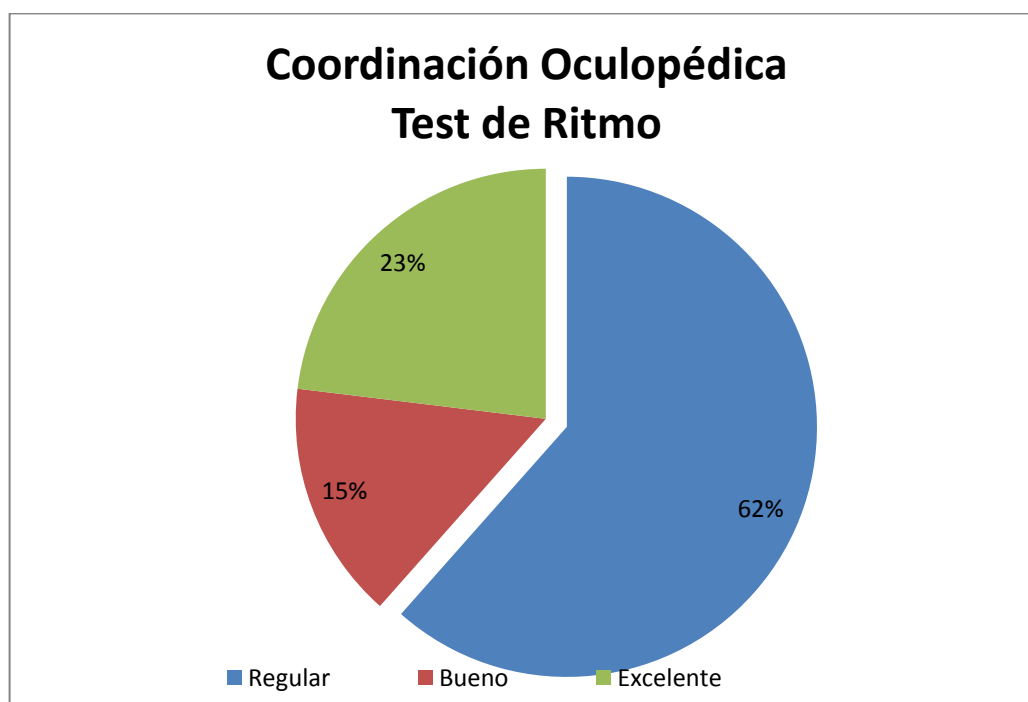
3 puntos, el resultado es excelente

Tabla 13. Análisis de los resultados Coordinación Óculo- pédica

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	49	62%
BUENO	15	15%
EXCELENTE	14	23%

COORDINACIÓN OCULOPÉDICA		
REGULAR	BUENO	EXCELENTE
49	15	14

Gráfico 13. Análisis de Coordinación Oculo-pédica



Fuente: Autores

TEST DE RITMO PARA GRADO 3

OBJETIVO

Diagnosticar el desarrollo rítmico de los estudiantes del grado tercero mediante un test de ritmo.

DESCRIPCIÓN DEL TEST DE RITMO

Se disponen en el piso 12 aros (si no posee aros se dibuja) en forma de rayuela así:

Figura 2. Foto 1 de Test de Ritmo



Fuente: Autores

Figura 3. Foto 2 de Test de ritmo



Fuente: Autores

Se entrega al estudiante dos palitos de 30cm aproximadamente, para que lleve la marca del paso con ellos; el niño deberá realizar el recorrido saltos acompañados de un golpe de los palos cada uno, cada tramo se realizara como indica el grafico.

Primer tramo: pie alternado iniciando con pie dominante, después pierna contraria y terminando en los dos pies al tercer golpe.

Segundo tramo: pie alternado iniciando con pie dominante, después pierna contraria y terminando en los dos pies al tercer golpe

Tercer tramo: pie alternado iniciando con pie dominante, después pierna contraria y terminando en los dos pies al tercer golpe

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A - Realiza los saltos acompañados por los golpes de los palos simultáneamente, si lo realiza bien obtiene 1 punto

B - Realiza el ejercicio de forma continua, si lo realiza bien obtiene 1 punto

C - Realiza la secuencia de forma correcta, si lo realiza bien obtiene 1 punto

RESULTADO

0 puntos, el resultado es deficiente

1 puntos, el resultado es regular

2 puntos, el resultado es bueno

3 puntos, el resultado es excelente

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO

INTERVENCION PEDAGÓGICA CON ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JOSE MARÍA CORDOBA DE YUMBO – VALLE -

6.2 DESCRIPCIÓN

Esta propuesta de intervención pedagógica tiene una duración de un año lectivo, se realizan clases de 45 minutos con una intensidad horaria de dos (2) horas semanales. Se pretende instaurar estrategias de aprendizaje de la educación física, desde la lúdica, para los estudiantes del grado tercero.. Es de gran relevancia considerar las individualidades, y rescatar principalmente las potencialidades motoras de los estudiantes que presentan bajo desempeño.

La propuesta de sicomotricidad, fuente de aprendizaje, es aplicable específicamente en este nivel, sin embargo muchas de las actividades que aquí se indican pueden ser aplicadas sin problema en otros niveles, variando la dificultad según la situación lo requiera y que ayudan a mejorar las habilidades motrices básicas y otras que permiten el desarrollo de la personalidad y trabajo en equipo.

Esta propuesta contempla una muestra de las habilidades motrices básicas implementadas a partir de la lúdica y que dará la oportunidad a los estudiantes de vivir una experiencia que en la vida diaria le provocan ansiedad y poco a poco ir convirtiéndolas no en situaciones amenazantes, sino en desafíos. En la búsqueda de desarrollar su autoestima, personalidad y formación integral serán destacados por sus avances (por mínimos que estos sean) ante sus compañeros, profesores y acudientes.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la educación básica. Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida.

A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobre todo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura²¹. Si la Educación Física se estructura como proceso pedagógico y permanente a partir de la lúdica en la institución educativa José María Córdoba, se pueden cimentar bases sólidas que le permitirán la integración y socialización que garanticen continuidad para el desarrollo personal de los niños y niñas.

El desarrollo psicomotriz en los niños se ve afectado ya que el centro no cuenta con una planificación estructurada donde la pedagogía y didáctica a aplicar en el desarrollo de esta rama se fundamente en la necesidad que tiene el niño en esta

²¹ Tomado de <http://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela.htm>

edad es decir “el Juego”.

Lograr enfocar un ambiente y ejecutar actividades adecuadas a la educación de esta área integral “Psicomotriz” en el niño, para desarrollar una maduración biológica y psicológica en él mediante el logro destrezas básicas y habilidades que son necesarias y obligatorias.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Potenciar la enseñanza de la educación física a través de expresiones lúdicas en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa José María Córdoba, a fin de que logren una integridad en su desarrollo motriz de acuerdo a su etapa de ciclo vital individual.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Mejorar la coordinación general y lograr un equilibrio en los estudiantes de tercer grado, de acuerdo a la etapa de su ciclo vital.
- Conocer y valorar el cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de los patrones básicos de locomoción y como recurso para el aprendizaje de la educación física y la lúdica.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo.
- Utilizar las capacidades físicas básicas, destrezas motrices y el conocimiento sobre la estructura y funcionamiento del cuerpo, para la actividad física y adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad y las capacidades de auto- aprendizajes.
- Participar en juegos y actividades lúdicas estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales y sociales.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Las manifestaciones dinámicas de los niños de 8 a 10 años se relacionan con las formas básicas de movimiento adquiridas, como son: caminar, correr (forma fundamental de movimiento durante la etapa, se convierte en la principal acción), saltar, lanzar-atrapar, rodar (se convierte en un complejo), otras formas utilitarias para la vida.

El niño en esta etapa presenta posibilidades que ayudan la asimilación motriz con más nivel de posibilidades que la etapa anterior; ellas son: el primer cambio de complexión, distinguiéndose una mejor composición de su cuerpo; el descenso del centro de gravedad ayuda al mejor control y dominio de los movimientos, así como un mayor desarrollo del equilibrio.

En los niños de estas edades, tienen experiencia motora que le permite ejecutar las formas básicas de movimiento con un gran acercamiento a la dinámica deportiva, con limitaciones por el derroche de movimientos, que al consolidar los estereotipos dinámicos en esas condiciones por la repetición en su cotidianidad, y en la escuela le va permitiendo crear ciertos niveles de automatización de sus estereotipos dinámicos.

Durante esta etapa los movimientos se hacen con más precisión, ganan en orientación, su configuración dinámica se ajusta más a las tareas concretas a desarrollar. Es bueno señalar que existe una mayor sensibilidad hacia los ritmos, las respuestas motoras frente al sonido, es factible el uso del adiestramiento métrico a través de lo acústico, introduciendo pausas y compases; todo es posible gracias al desarrollo alcanzado por la actividad nerviosa superior del niño.

Especial atención merece la participación consciente del niño en el proceso de aprendizaje motor, siendo capaz de comparar el propósito con los resultados, el interés por conseguir el fin. Las formas básicas de movimiento, se expresan cualitativamente, orientándose hacia niveles superiores donde:

- Correr es la forma predominante de movimiento, con gran acercamiento en lo morfológico y biomecánico a la forma de la carrera del adulto; durante esta etapa están bien estructuradas las formas de movimiento con baja frecuencia en los pasos, apreciándose poco el "sprint". El ejercicio bien dirigido podría dar algunos resultados.
- Saltar le gusta mucho a los niños, pero menos que correr, no puede hablarse de niveles de automatización por su carácter a cíclico, se dan con más frecuencia los saltos desde la altura que los de longitud y saltabilidad, de modo que, el niño está facultado para estos saltos y su influencia decide su desarrollo.
- Lanzar: ya ha progresado con pelotas pequeñas, se producen con una mecánica bastante completa, todavía se asegura con dos manos si el balón es grande. El balón resulta decisivo en el progreso del movimiento, aumentando la tendencia en los lanzamientos con un solo brazo, la ejecutoria es bien orientada pero con movimientos paralelos, así como existe un derroche de energía.
- Alcanzar: se inicia sin llevarse la pelota al cuerpo si es pequeña cuando no ha sido pasada con precisión, en otros casos la lleva al cuerpo cuando aumenta su tamaño. El nivel de desarrollo depende del ejercicio realizado, al igual que la acción de lanzar, el balón juega un papel importante y decisivo en los resultados y progresos; generalmente estas acciones se muestran como un complejo donde se conjugan los movimientos de impulso o arranque, anticipación en el movimiento según la experiencia e, incluso, seguridad de reacción

FICHAS DE ACTIVIDADES:

EDUCACIÓN FÍSICA: JUEGOS DE ACTIVACIÓN O CALENTAMIENTO. - Además del clásico calentamiento que incluye carrera, estiramientos, ejercicios articulares, también es interesante utilizar formas jugadas al comienzo de la sesión para activar a los alumnos y entrar en calor, como las que se proponen a continuación y que, seguramente más de un profesor de Educación Física ha puesto en práctica alguna vez.

FICHA No. 1

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
Perrito		Bajo	1º Básico
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Todo el curso	Cancha	3 minutos
Descripción Un niño o niña hace de perrito. Corriendo a cuatro patas debe coger a los demás, transformándolos en “perritos”. El juego finaliza cuando todos son “perritos”.			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Realizar desplazamiento, trabajo de las perceptivas, trabajo del sentido del ritmo.	Desarrollar la expresión, la solidaridad, la tolerancia y el compañerismo.	Los estudiantes recordarán las reglas del juego, para utilizarlos nuevamente más adelante.

Cualidades físicas	Observaciones
Andar, deslizarse, esquivar, girar, atrapar, correr, saltar.	Este juego puede ser utilizada para el calentamiento de la clase, ya que su objetivo es preparar el cuerpo para el trabajo más pesado. Una variante de este juego es que sean dos los perritos que van a “transformar” a sus compañeros en perros y los niños que no son perros aún pueden hacer que sus compañeros vuelvan a ser personas pasando por arriba de ellos.

FICHA 2

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
Cazadores de mariposas		Bajo	1º Básico
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Todo el curso (40), 5 cazadores.	Aros	5 minutos
Descripción: En un grupo, cada niño o niña tiene un aro y con él caza a un compañero o compañera que corre libremente por la sala. Lo introduce dentro del aro, como si fuera una mariposa. Y lo lleva un “corral” donde seguirá haciendo como mariposa.			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Velocidad de reacción, orientación espacial, velocidad, flexibilidad, trabajo de las perceptivas, trabajo del sentido del ritmo.	Desarrollar la expresión, la solidaridad, conocer hasta donde podemos aplicar fuerza en el otro compañero para que no le duela, la tolerancia y el compañerismo.	Los estudiantes recordarán las reglas del juego, para utilizarlos nuevamente más adelante.

Cualidades físicas	Observaciones
Andar, deslizarse, esquivar, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, salto, atrapar.	Este juego puede ser utilizada para el calentamiento de la clase, ya que su objetivo es preparar el cuerpo para el trabajo más pesado. Una variante de esta actividad, es que los cazadores de las mariposas estén cojos, y troten o corran a la pata coja. Los compañeros pueden liberar a los que han sido transformado en mariposas yendo al corral, tocándolo y diciendo LIBRE.

FICHA No. 3

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
Chicle		Bajo	1º Básico
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Todos los niños de la clase	Colchonetas.	3 Minutos
Descripción: De pie en colchonetas los niños van a seguir indicaciones que la(el) profesar(a) les indicará. Estirar los brazos, rodar, estirar todo el cuerpo, hacer como animales,			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales. Desarrollar el equilibrio; tanto estático como dinámico, y la actitud postural.	Reconocimiento de nuestro cuerpo	Reconocer partes del cuerpo y distintas formas de moverlas.

Cualidades físicas	Observaciones
Balancearse, inclinarse, estirarse doblar, girar, retorcerse	Este juego es ideal para la última fase de la clase, ya que es un juego lento. Si no hay colchonetas se puede hacer en el piso, pero evitando que se acuesten o sienten mucho rato en el, para evitar resfriados.

FICHA No. 4

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
"Yo me cuido y cuido a mi amigo"		Bajo	1º y 2º básico.
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Los niños de la clase en parejas.	Ninguno	Durante toda la clase.
Descripción: Los niños durante toda la clase se preocupará de observar a sus compañeros ver si es que no se van a lugares peligrosos y si son cuidadosos con lo que hacen. Al finalizar la clase cada pareja comentará lo que hizo su partner.			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Adquirir patrones motrices básicos de elementos ofensivos y defensivos sencillos de los distintos deportes.	Fomentar la relación y la comunicación interpersonal de los niños, desarrollar la expresión, aceptar las normas establecidas en los juegos.	Conocer y recordar los lugares que son peligrosos en la cancha o gimnasio.

Cualidades físicas	Observaciones
Ninguna	La idea de este juego es que los niños vayan adoptando capacidades de autocuidado. Para que ellos recuerden las reglas o lugares que son peligrosos se puede recorrer con el docente el lugar donde se realizará la actividad física y señalan aquellos lugares u objetos que podrían ser causa de accidentes: palos, ventanas, clavos, alambrados, etc. También se puede con la ayuda de un papelógrafo dibujar estos lugares para que sean recordados.

FICHA No. 5

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
Monito mayor		Bajo	1º básico
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Los niños del curso	Cancha, pelotas, aros, cuerdas, conos.	5 minutos.
Descripción: Se forman parejas (en caso de quedar un niño sin pareja el docente puede jugar). El juego consiste en uno de los niños primero realiza un gesto o acción y el otro le imita, luego cambian los roles. Pueden usar pelotas, aros, cuerdas y conos.			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Coordinar movimientos básicos con las habilidades y destrezas motrices, desarrollar las capacidades perceptivo-motrices, así como la estructuración espacio-temporal, potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales	Fomentar la relación y la comunicación interpersonal de los niños, desarrollar la expresión, aceptar las normas establecidas en los juegos, participar e integrarse en un grupo de gente.	Aprenderán a seguir los movimientos que realicen sus compañeros y a coordinarse.

Cualidades físicas	Observaciones
Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar	Este juego puede ser utilizado en el calentamiento, ya que así se va calentando el cuerpo con diferente juegos. Una adaptación para este juego puede ser que un solo niño sea el guía de toda la clase y que vayan caminando por la cancha, mientras el niño(a) que guía va haciendo movimiento con los brazos, saltando, girando.

FICHA No. 6

Nombre del juego		Nivel de dificultad	Curso
Espejo		Bajo	1º básico
R e c u r s o s	Humanos	Materiales	Tiempo
	Los niños del curso, organizados en parejas	Cancha y aros.	6 minutos.
Descripción: Las parejas estarán dentro un aro. Uno de los participantes sigue el movimiento de sus compañero y, luego, invierten los roles, explorando las diferentes posibilidades de movimiento, de sus articulaciones y segmentos, variando planos y ejes de acción.			
O b j e t i v o s	Motor	Socio-Afectivo	Cognitivo
	Desarrollar las capacidades perceptivo-motrices, así como la estructuración espacio-temporal, potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales, desarrollar el equilibrio; tanto estático como dinámico, y la actitud postural.	Fomentar la relación y la comunicación interpersonal de los niños, desarrollar la expresión, aceptar las normas establecidas en los juegos.	Aprenderán a seguir los movimientos que realicen sus compañeros y a coordinarse.

Cualidades físicas	Observaciones
balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, pararse, equilibrarse.	Al igual que en el juego del monito mayor este juego puede ser utilizado para el calentamiento. Una adaptación es que esté un solo compañero delante de todos y vaya haciendo diferentes movimientos que sus compañeros deben repetir. Así desarrollar la personalidad.

6.6 CONTENIDOS

Tabla 14. Contenido Propuesta

PERIODO	PROBLEMAS	CONTENIDO	TEMAS	COMPETENCIAS
Primero	¿ Qué importancia representa para el desarrollo de un niño, la coordinación de su cuerpo?	Coordinación	6. coordinación óculo manual 6.1 lanzamiento con una mano en estático y en movimiento: Pase de pivo, pase de pecho, pase de beisbol, pase al espacio 6.2 lanzamiento con ambas manos en estático y en movimiento: Pase de pecho, pase de pivo, pase al espacio, pase de parábola 7.coordinacion óculo-pédica 7.1 pase y recepción estático y en movimiento: Con ambas piernas, con borde interno, con borde externo, con empeine, pases rasos, a media altura, pases elevados. 8. coordinación general Carreras individuales, carreras en parejas y en tríos, por grupos, por relevos, carrera 50, 100,y 400 metros, saltos, salto largo con impulso y sin impulso, salto alto con impulso y sin impulso	Capacidad para interpretar, explicar y ejecutar la coordinación de su cuerpo y específicamente de los movimientos de las extremidades inferiores y superiores con base a estímulos visuales en busca de su desarrollo físico y mental

DESEMPEÑO	METAS DE CALIDAD	RECURSOS	TIEMPO
. diferencia movimientos óculo-manual y óculo-pédica . identifica movimientos teniendo en cuenta la forma, la distancia y la dirección . representa movimientos que implique coordinación óculo-manual y óculo-pédica, manipulando, transportando y controlando pequeños y grandes objetos . diferencia actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimientos en distintas direcciones, niveles y ritmos	Que el 85 % de los estudiantes tengan un buen nivel de coordinación que incida en su cotidianidad	Pita, sogas, aros, pelotas, balones, bolsas rellenas, canchas recreativas, cuerdas, cintas, pañuelos, conos, elementos de percusión, ula-ula.	Dos meses y medio.

6.7 PERSONAS RESPONSABLES

Los docentes responsables de esta propuesta son: en primera instancia los docentes gestores de la propuesta, en segunda instancia los docentes que apoyan el área de educación física, ya que son ellos quienes tienen la responsabilidad de orientar la clase con estrategias lúdicas que lleven a los niños a mejorar sus problemas de coordinación motora.

6.8 BENEFICIARIOS

Los beneficiarios directos son los niños de tercero de primaria de la institución Educativa José María Córdoba, quienes guiados por sus profesores serán personas más seguras de sí mismos y mejorarán su coordinación general.

La comunidad educativa porque contará con estudiantes mas equilibrados.

6.9 RECURSOS

HUMANOS: En primer lugar los docentes que ejecutan la clase de educación física; por otro lado los niños quienes se benefician de las estrategias lúdicas (juegos y dinámicas planteadas).

6.9.2 **TÉCNICOS:** Las cámaras que se emplearon para las fotos, además la computadora para organizar el trabajo de manera clara, precisa y coherente, los celulares para grabar los niños realizando los ejercicios.

6.9.3 **DIDÁCTICOS:** Para los juegos: aros, pelota pequeña, cancha deportiva, canicas para realizar los juegos; además fotocopias, libros, el internet.

6.10 **EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:** se hará una vez que se implemente la propuesta de intervención. La siguiente actividad se realizó con los niños.

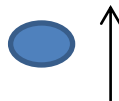
ACTIVIDAD

TÍTULO: COORDINACIÓN GENERAL

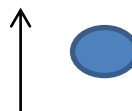
JUEGO: BOLA, BOLITA, BOLÓN

DESCRIPCIÓN: este juego es de agilidad coordinación y concentración. Se ubica una persona o monitor al frente de una fila de estudiantes, al lado de ellos hay una línea continua para ejecutar el juego.

1. Al lado izquierdo se ubicarán los estudiantes, cuando el monitor diga la palabra BOLA



2. Al lado derecho se ubicaran los estudiantes cuando el profesor o monitor diga la palabra BOLITA



3. Cuando el monitor diga la palabra BOLON debe quedar__de la siguiente forma



METODOLOGIA

La metodología o desarrollo del juego es hacer equivocar a los estudiantes con los nombres de las posiciones y cada vez el profesor podrá repetir palabras con el fin de ir eliminando jugadores, el docente se ubica al frente de ellos con el fin de lograr su atención. Este juego lo ganará el que logre llegar hasta el final, teniendo en cuenta las normas establecidas.

RESPONSABLES: docentes del área y gestores del proyecto: Yolanda Castrillón, Maritza Palacios, Luis Carlos Quintero.

RECURSOS:

HUMANOS: docentes y estudiantes

FISICOS: polideportivo, demarcación de la línea continua (línea lateral de la cancha de fútbol de salón)

Figura 4. Foto de Juego de Bola



Fuente: Autores

Figura 5. Foto de juego bolita



Fuente: Autores

Figura 6. Foto de juego bolón



Fuente: Autores

Figura 7. Foto 2 de juego bolón



Fuente: Autores

JUEGO: LAS BOLAS O CANICAS

DESCRIPCIÓN:

Es uno de los juegos más tradicionales, más antiguos, es conocido también como boliches, bolitas, balitas, bonchas, chibolas, o polcas. Es un juego óculo- manual, es decir ojo- mano, las canicas son de vidrio, de material plástico, pasta, de hierro (balín), también el famoso chambimbe.

Existen varias formas para jugar a las canicas al cuadrado, el hoyo, al pepo y la vuelta Colombia.

Por lo general se juega con bolas de vidrio que es la que más soporta maltrato, se dobla el dedo índice o el dedo medio cerca al pulgar y de esa forma se sostiene la

bola para lanzar a pegarle al contrario. El dedo que se dobla es el que da la potencia y precisión para golpear la otra bola.

El juego de las bolitas o canicas conlleva a la mejora de multitud de aspectos sobre sus practicantes como: coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas, y sensaciones kinestésicas de las manos al entrar en contacto con las canicas y con la tierra. Se fomenta además la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales.

METODOLOGIA:

Para jugar al hoyo, la meca o “gua”, se escoge un terreno preferiblemente de tierra y sin presencia de vegetación, se elabora un hoyo de 8 centímetros de diámetro y 6 de profundidad, luego se toma una distancia para hacer el tiro inicial que puede ser de 3, 4 o 5 mt del hoyo. Esta distancia se demarca con una línea o con algo se pueda observar los jugadores. Todos los jugadores tiran desde esa distancia para escoger el que más cerca quede del hoyo, y así escoger las posiciones para tirar, y el que caiga en el hoyo será el primero en comenzar en tirar, si caen dos canicas en el hoyo todos volverán a lanzar para escoger el orden de posiciones.

Este juego se ejecuta de dos formas: uno que es con todas sietis es decir que la persona no necesita caer en el hoyo para comenzar a eliminar contrarios y así quedarse con la canica del contrario. La otra forma es que para poder un contrario se debe caer en el hoyo necesariamente. Si hay una persona que no este enmecao le pega a la persona que ya se enmeco a esta persona le toca nuevamente volverse a enmecar.

El juego se irá desarrollando normalmente hasta que uno de los jugadores haya eliminado a los demás y por consiguiente le quita la canica a cada jugador y así terminara dicho juego, esto cuando se juega de verdad y cuando se juega de

mentiras o “mentiritas” solamente se va eliminando jugadores hasta que al final queda un vencedor.

Figura 8. Foto 1 del juego el hoyo



Fuente: Autores

Figura 9. y 10. Foto 2 y 3 del juego el hoyo



Fuente: Autores

Figura 11 y 12. Foto 4 y 5 del juego el hoyo



Fuente: Autores

AL CUADRO es un taller, como está relacionado con el resto

Se elabora o se pinta un cuadro en el piso o terreno, se demarca una distancia para el tiro inicial, y cada jugador casa o una o dos bolas o monedas dentro del cuadro de acuerdo a lo convenido para elegir el orden de las posiciones de los jugadores, este juego también se ejecuta con todas “sietis”, esto quiere decir: que sin necesidad de abrir cuadro el jugador puede eliminar rivales o jugadores, de la otra forma es que uno de los jugadores con solo sacar una bola del cuadro ya puede ir eliminando rivales.

El jugador que al lanzar su bola para elegir el tiro inicial caiga dentro del cuadro quedara ahogada y por ende queda eliminado del juego. Este juego consiste en ir sacando las bolas del cuadro y el que lo vaya haciendo se quedara con las bolas, siempre y cuando otro jugador no le pegue un pepo al jugador, si lo hace y este tiene bolas que ha sacado del cuadro pasaran a propiedad de la otra persona. Este juego termina cuando se haya sacado la última bola del cuadro.

RESPONSABLES: docentes del área y gestores del proyecto.

RECURSOS:

HUMANOS: estudiantes, jugadores

FISICOS: CANICAS, ESPACIO FISICO EN TIERRA.

Figura 13. Foto del juego el cuadro



7. CONCLUSIONES

- Este proyecto ha contribuido de manera muy importante a identificar la problemática presentada en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa José María Córdoba, como es su deficiente coordinación general y considerar implementar la propuesta de intervención para darle solución a la misma.
- Este proyecto permitió detectar cuáles son las necesidades reales tanto de los estudiantes de grado tercero de la Institución como de los docentes que laboran día a día con ellos, para así involucrarlos en la implementación de la propuesta de intervención en donde ellos podrán definir lo más claramente posible los beneficios que ambos alcanzarán y se dará solución a la problemática presentada.
- El proyecto nos permitió diseñar una propuesta de intervención basada en aprendizaje significativo y colaborativo, con expresiones lúdicas que desarrollarán una mejor coordinación en los estudiantes para alcanzar los objetivos propuestos.
- Las estrategias y actividades diseñadas en la propuesta mostrarán que son útiles y valiosas para producir mejoras apreciables y significativas tanto en la forma de enseñar de los docentes como en el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo a una mayor satisfacción y bienestar de ambos.
- Este proyecto nos permitió concientizarnos de la importancia de la lúdica en nuestro quehacer pedagógico, comprender que ésta es necesaria para desarrollar nuestras clases, haciéndolas más creativa, amena para los estudiantes.
- Este proyecto servirá para que los docentes de básica primaria, entiendan la importancia de la educación física para el desarrollo psicomotor y psicoafectivo de los niños.

8. BIBLIOGRAFÍA

ANGARITA H, Rosalbina; Avellaneda Martínez, Jesús Macario; Eslava A., Gelma Elpidia; Carranza Ramírez Brisa Aurora; Salgado Bueno, Luz Mirella; Tuay Barrera, Efraín. La importancia de la Lúdica en la Educación Física para potenciar la inteligencia cenestésica, corporal y otras afines (estudio de casos 3º de primaria. Colegio Jorge Eliecer Gaitán de Maya. Cundinamarca, 2000.

ARCE, Eliana, FIGUEROA, Claudia. Educación Física, salud y deporte, Pasto: Universidad de Nariño, 2013, p. 5

AREVALO Riaño, Milton; Zabala Riveros Arnulfo; Sáenz Rodríguez, Luz Helena. Cartilla Multimedia de Ed. Física. 2012.

Blog de WordPress. [texto en línea] Disponible desde Internet en : <https://yesí2010.wordpress.com/la-educacion-fisica-en-el-nivel-de-primaria/>

BONILLA B. Carlos Bolívar, seminario taller motricidad y ejercicio preescolar. Santa Fe de Bogotá, 1999

CAJIAO, Francisco. La piel del alma. Ed Magisterio, 1996.

CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. La E. F. en la enseñanza primaria. Barcelona: Ed. Inde., (1991).

CONTRERAS, O. Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista. Barcelona: Ed. Inde, 1998.

CARRANZA, Martha, Valles, Tomás. Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte. Madrid: Documentos Escolares, 2009.

FERRO, Gabo. Juego, niñez y género en la educación inicial. Argentina: Ed. Ludicamente, 2004, p.12. Disponible en: www.ludicamente.com.ar

GARCÍA Reyes, Carmen Eliana; Campos Garzón, Jaime; Esguerra García, Oscar Mauricio. Integración de la ecología y la Educación Física a través de la Lúdica y la recreación. Año 2001.

GARVEY, Catherine. El juego infantil, Baltimore: Serie Bruner, 1985, p.34

HERNÁNDEZ, Roberto, Fernández, Carlos y Baptista, Pilar, Metodología de la Investigación. México: Mcgraw-Hill, 2010, p. 87.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens, Proeve bepaling Van het- spel element der cultuur. Primera publicación 1938, idioma neerlandés.

JARAMILLO, Leonor; Osorio, Margarita; Iriarte Fernando. Reflexiones en torno al acompañamiento en los procesos de mejorar la práctica educativa en la Educación Preescolar. Año 2011.

JARES, Xesús R. El juego cooperativo y la cultura para la paz, Madrid: Edición Popular, 1999, p. 8.

JIMENEZ V, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad de la lúdica, Santa fe de Bogotá 1998. Ed. Magisterio.

JIMENEZ, Carlos Alberto. Neuropedagogía lúdica, 2010. [Texto en línea] Disponible desde internet en: <http://www.ludicacolombia.com/entrevistas.html>

JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I. Psicomotricidad. Teoría y programación. Barcelona: Ed. Escuela Española, 2002.

LE BOULCH, J. La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria. Barcelona: Ed. Paidós, 1997.

MACHADO, Ana Janeth, Cuartas Torres, Sul Mary. Estrategias lúdico- recreativas para mejorar procesos de aprendizaje en el área de Educación Física, recreación y deporte con docentes de básica primaria del núcleo nº 6, de la ciudad de Villavicencio. Año 1999.

MANFRED, Max Neef, Desarrollo de la Escala Humana, una Opción para el Futuro; Santiago de Chile 1986, Ed Cepaur Fundación Hammarskold.

MORALES, Luis Carlos. Análisis de Redes Sociales como posibilidad Teórico- Metodológica para la Investigación Educativa. Volumen 11, Número 3, Septiembre-Diciembre 2011, pp. 13,15.

MUÑOZ. Daniel. La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo, Buenos Aires: Revista Digital, 2009.

NORMA TÉCNICA COLOMBIANA. NTC 1486. Sexta actualización.

PASTRANA, María Eunice; Padilla niño María concepción; Castañeda Lesmes, Carlos Julio; Pastrana Olmos, Ángel Omar; Báez Gómez, Carlos Alberto; Cáceres Ospina, José Ismen; Higuera Alarcón, Mauro. Programa de Educación Física fundamentado en la lúdica para el grado 4º de primaria .Colegio General Santander. Año 2000

RAMOS Ramírez, José Luis. Investigación Lúdica aplicada: experiencia de una práctica antropológica y pedagógica. Año 2010

SPARKES, A. (1992). "Breve introducción a los paradigmas de investigación alternativos en educación física". En Perspectivas de la educación física y el Deporte; pp. 29-33

SCHEMPP, P. (1993). "La naturaleza del conocimiento en la Pedagogía del Deporte". En I Encuentro de profesores Universitarios de Didáctica de la educación física-deportiva. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.

TRIGUEROS, C. y RIVERA, E. Educación Física de Base. Granada: Ed. Gioconda, 1991.

YTURRALDE, Ernesto. La lúdica y el aprendizaje, 2015. [Texto en línea] Disponible desde internet en: <http://www.ludica.org/>

ZAPATA, Beatriz Elena, Ceballos Leonardo. Opinión sobre el rol y perfil del Educador para la primera Infancia. Año 2010.

9. ANEXOS

ANEXO A. Encuesta Docentes.



ENCUESTA DOCENTES

OBJETIVO: el propósito de este cuestionario es saber si se realizan actividades lúdicas y su dimensión en la clase de Educación física.

INSTITUCIÓN Y SEDE A QUE PERTENECE: _____

NOMBRE: _____

1. ¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?

CS ☐ AV ☐ CN ☐

2. ¿ejecutan sus estudiantes de grado tercero actividades lúdicas sin reglas?

CS ☐ AV ☐ CN ☐

3. ¿piensa usted que es relevante el uso de actividades lúdicas en la clase de educación física para el aprendizaje y buen desarrollo de sus estudiantes?

CS ☐ AV ☐ CN ☐

4. ¿La clase de educación física facilita el acercamiento de los niños utilizando como recursos actividades lúdicas en su clase de educación física?

CS ☐ AV ☐ CN ☐

5. ¿Emplea actividades lúdicas de expresión corporal con el fin de fomentar los valores y la autoestima en los estudiantes de grado tercero?

CS ☐ AV ☐ CN ☐

ANEXO B. Encuesta Estudiantes



ENCUESTA ESTUDIANTES

OBJETIVO: el propósito de este cuestionario es evaluar el grado de aprendizaje de la educación física en grado tercero. No hay respuestas correctas o equivocadas, nos interesa sólo tu opinión, tus respuestas no afectarán tus notas.

INSTITUCIÓN Y SEDE A QUE PERTENECE: _____

GRADO: _____ **NOMBRE:** _____

1. ¿Te gusta la educación física?

CS ☐

AV ☐

CN ☐

2. ¿Realizan juegos y actividades lúdicas en las clases de educación física?

CS ☐

AV ☐

CN ☐

3. ¿Tu profesor combina actividades lúdicas con deporte competitivo en las clases de educación física?

CS ☐

AV ☐

CN ☐

4. ¿Juegas a menudo en las calles con los vecinos de tu cuadra?

CS ☐

AV ☐

CN ☐

ANEXO C. Test de Ritmo.



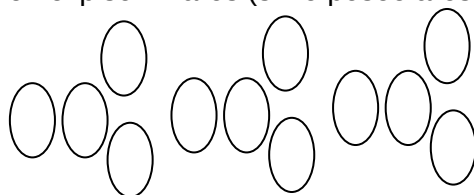
TEST DE RITMO PARA GRADO 3

OBJETIVO

Diagnosticar el desarrollo rítmico de los estudiantes del grado tercero mediante un test de ritmo.

DESCRIPCIÓN DEL TEST DE RITMO

Se disponen en el piso 12 aros (si no posee aros se dibuja) en forma de rayuela así:



Se entrega al estudiante dos palitos de 30cm aproximadamente, para que lleve la marca del paso con ellos; el niño deberá realizar el recorrido en tres saltos acompañados de un golpe de los palos cada uno, cada tramo se realizara como indica el grafico.

Primer tramo: pie alternado iniciando con derecho, después izquierdo y terminando en los dos pies al tercer golpe.

Segundo tramo: dos saltos con pie derecho y termina con los dos pies al tercer golpe.

Tercer tramo: dos saltos con pie izquierdo y termina con los dos pies al tercer golpe.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A - Realiza los saltos acompañados por los golpes de los palos simultáneamente, si lo realiza bien obtiene 1 punto

B - Realiza el ejercicio de forma continua, si lo realiza bien obtiene 1 punto

C - Realiza la secuencia de forma correcta, si lo realiza bien obtiene 1 punto

RESULTADO

0 puntos, el resultado es deficiente

1 puntos, el resultado es regular

2 puntos, el resultado es bueno

3 puntos, el resultado es excelente

ANEXO D. Test de Coordinación General



TEST DE COORDINACIÓN GENERAL

OBJETIVO

Evaluar el desarrollo coordinativo general de los estudiantes del grado tercero mediante un test de coordinación general.

DESCRIPCIÓN DEL TEST DE COORDINACIÓN

Coordinación Óculo - Manual

Se suspende un aro (60 cms. de diámetro) a 3 mts. de altura: frente a él y a 5 mts. de distancia el niño efectuará tres lanzamientos con una pelota de tenis tratando de introducirla por el aro.

A - Si acierta al menos un lanzamiento, se le otorga 1 punto

B - Si Hay al menos en uno de los lanzamientos fallidos altura aproximada.(la pelota golpea máximo a 1 metro hacia arriba o hacia abajo, derecha o izquierda del aro), se le otorga 1 punto

C - Si el lanzamiento no se aproxima al aro. 0 punto

Coordinación Óculo - Pédica

Frente a una pared; a 7 mts. de distancia y desde la posición estática, el estudiante realizara un remate con el pie, a una pelota de caucho tamaño mediano, intentando pegarle directamente a un "blanco" dibujado en la pared (un cuadrado de 4 mts de lado, cuyo lado inferior está a 1 metro de altura del piso); cuando la pelota regrese el niño deberá controlarla con el pie. Tiene dos oportunidades.

A – Si acierta al menos un disparo en el blanco, el estudiante obtiene 1 punto

B – Si al menos un disparo va directo a la pared, el estudiante obtiene 1 punto

C – Si Controla la pelota con el pie cuando el balón regrese de la pared, el estudiante obtiene 1 punto

RESULTADO

- 0 puntos, el resultado es deficiente
- 1 puntos, el resultado es regular
- 2 puntos, el resultado es bueno
- 2 puntos, el resultado es excelente

ANEXO E. Registro Fotográfico



Autores preparando Test



**Estudiantes en preparación para Test de coordinación
(Autorización para publicación)**



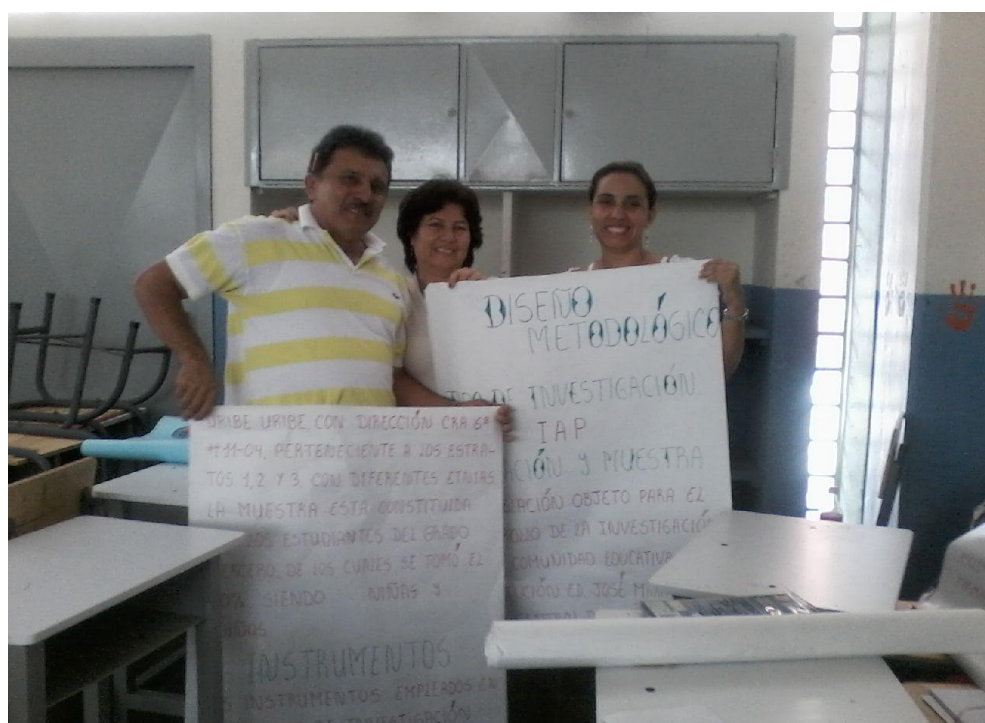
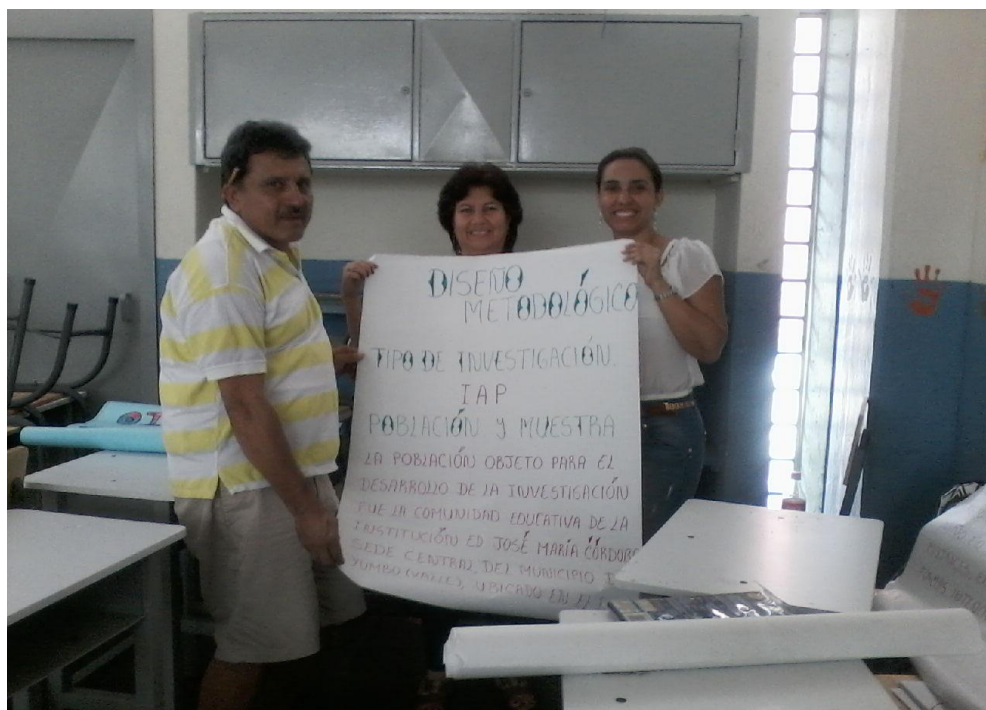
Implementos para prueba de Coordinación



**Estudiantes en aplicación de técnica de recolección de información (encuesta)
(Autorización para publicación)**



**Aplicación de encuesta a estudiantes
(Autorización para publicación)**



Autores de la investigación implementando Metodología