



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA**



CASO PRÁCTICO DEL EXAMEN COMPLEXIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

TEMA:

**LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MEDIO PARA ALCANZAR
LA RELACIÓN INTER MATERIA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA:

STEFFY DAIRA VILLACIS RODRÍGUEZ

TUTOR:

MSC.JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY

BABAHOYO – LOS RÍOS

2018/201



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA



DEDICATORIA

El siguiente trabajo lo dedico a Dios por darme la vida día a día, a mis padres por haberme enseñado los principios y valores, por guiarme por el camino correcto, ser una persona de bien cumpliendo mis objetivos y llegar a la meta propuesta, hermanas por el apoyo incondicional que me brindan, a mi hija JAHAIRA JIRETH CRUZ VILLACIS, que es uno de mis pilares fundamentales para seguir adelante y luchando todo los día de mi vida, ya que ella es mi inspiración, para romper todos los obstáculos que se presenten en el camino, a mi esposo por estar junto a mí en esta etapa de mi vida, y comprender todo el tiempo que estuve ausente en mi hogar y de mi familia.

Agradezco de todo corazón a mi madre por, que fue ella quien constantemente ha estado animando e incentivando para que culmine otra etapa más de mi vida como es la investidura de licenciada de nuestra república y de esta manera servir a nuestra sociedad, confió en mi dijo que yo podía y que lo lograría si me lo proponía y lo conseguí, gracias a la confianza en Dios y la fe que puso.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA



AGRADECIMIENTO

Agradecida con DIOS por darme vida, salud, inteligencia y sabiduría, él es quien guía mis pasos. A mi familia, esposo e hija por apoyarme, entender el sacrificio que hice dedicando poco tiempo en mi hogar y poder cumplir los objetivos, propuesto

A mi hermano NELSON STALYN GIL RODRIGUEZ (+), aun que ya no este junto a nosotros sé que estaría orgulloso. De su hermana siendo una profesional más, en la familia.

A mis compañeras y amigas de trabajo las cuales con sus consejos me impulsaban a seguir sin rendirme y diciendo que soy ejemplo siendo una madre, esposa y aun así sigo en la lucha. Trabajando y estudiando.

a los maestro los cuales dedicaron todo su tiempo y nos dieron enseñanza de manera generosa y capaz de hacer llegar su mensaje de forma clara y comprensible ,cual pondré en práctica para seguir educando y formando , seres de bien.

Agradezco de manera especial a un profesional a carta cabal que en todo momento brindo su apoyo incondicional, y puso todo su empeño como el verdadero maestro que quiere que sus alumnos pongan en prácticas los conocimientos aprendidos al maestro a quien dedico es al **MSC.JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY.**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA



CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

Yo, STEFFY DAIRA VILLACIS RODRIGUEZ portadora de la cedula de ciudadanía N°1205696089 egresado de la escuela de cultura fisica.


DECLARO:

Que soy autora del caso práctico del examen complejo, cuyo tema es:

**LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MEDIO PARA ALCANZAR LA
RELACIÓN INTER MATERIA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

El mismo que es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva de los autores.



STEFFY DAIRA VILLACIS RODRÍGUEZ
AUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CULTURA FÍSICA




CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO
PROBATORIO DIMENSIÓN PRÁCTICA DEL EXAMEN COMPLEXIVO
PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.

Babahoyo, 14 de diciembre de 2018

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo en sesión extraordinaria del 24 de julio del 2018, mediante resolución CD-FAC.C.C.J.S.E-SE-003-RES-002-2018, certifico que la Sra. (a) **Steffy Daira Villacis Rodríguez**, ha desarrollado el documento probatorio dimensión práctica del examen complejo.

LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MEDIO PARA ALCANZAR
LA RELACIÓN INTER MATERIA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



MSC. JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA



CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL DOCUMENTO
PROBATORIO DIMENSIÓN PRÁCTICA DEL EXAMEN COMPLEXIVO
PREVIO A LA SUSTENTACIÓN

Babahoyo. 17 de diciembre del 2018

En mi calidad de lector del documento probatorio dimensión práctica del examen complejo, designado por el consejo directivo, en sesión extraordinaria el 24 de julio del 2018, mediante resolución CD-FAC.C.C.J.S.E-SE-003-RES-002-2018, certifico que la Srta. Steffy Daira Villacis Rodríguez ha desarrollado el documento probatorio dimensión práctica del examen complejo cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, normas APA y demás disposiciones establecidas.

LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MEDIO PARA ALCANZAR LA
RELACIÓN INTER MATERIA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del documento probatorio dimensión práctica del examen complejo y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencia Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC.GOLDA LOPEZ BUSTAMANTE
DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE DOCUMENTO PROBATORIO DE EXAMEN COMPLEXIVO, TITULADO: LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MEDIO PARA ALCANZAR LA RELACIÓN INTER MATERIA EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): VILLACIS RODRIGUEZ STEFFY

DAIRA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8,77

EQUIVALENTE A:

aprobado

TRIBUNAL:

MSC. RONDA RODRÍGUEZ NURIAN
DELEGADO DEL AREA ESPECIFICA

MSC. OBANDO BERRUZ NORA
DELEGADO DEL COORDINADOR
DE LA CARRERA

DRA. FIGUEROA SILVA MAGARITA PHD
DELEGADO DEL CIDE

ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARÍA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CULTURA FÍSICA



Babahoyo, 14 de diciembre de 2018

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sr. (a) Steffy Daira Villacis Rodríguez, cuyo tema es: **Los juegos en la educación Física como medio para alcanzar la relación inter materia en alumnos de educación básica**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[3%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

The screenshot shows the Urkund web interface. On the left, a summary box displays: 'Documento: EXAMEN COMPLESIVO STEFFY VILLACIS.docx (D45978665)', 'Presentado: 2018-12-18 12:04 (-05:00)', 'Presentado por: steffydaivillacisrodriguez@gmail.com', 'Recibido: juperon.utb@analysis.orkund.com', and 'Mensaje: EXAMEN COMPLESIVO STEFFY VILLACIS'. Below this, it states '3% de estas 12 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.' On the right, a table titled 'Lista de fuentes Bloques' lists the sources used:

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	CULTURA FISICA.docx
	PROYECTO GISELLA-1.docx ok.docx
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

Msc. Juan Miguel Luperón Terry
DOCENTE DE LA FCJSE

INDICE

PORTADA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA.	¡Error! Marcador no definido.
RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SITEMA ANTIPLAGIO	¡Error! Marcador no definido.
INDICE.....	ix
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Definición del tema caso estudio.-.....	3
1.2. Planteamiento del problema.	3
1.3. Problema general.....	4
1.4. Problemas derivados.....	5
1.5. Objetivo de la investigación.	5
1.5.1. Objetivo General.	5
1.6. Justificación.....	5
1.7. Fundamentación teórica.....	6
Conceptualización de los juegos.....	6
Los juegos en la educación física.	7
Clasificación de los juegos.	9
La educación física y su relación con otras materias.	14
En relación de la educación física con otras materias se menciona las matemáticas.	16
El civismo y sociales	16
La música	16
1.8. Definición del tema de estudio.	16
1.9. Metodología	17
Métodos teóricos.	17
Métodos empíricos	18
Nivel o tipo de investigación.	18

Población.....	19
Descripción de la muestra	19
2. Situaciones detectadas.....	19
3. Solución planteada	19
Objetivos	19
Fundamento pedagógico de la propuesta: el constructivismo.....	20
Metodología	20
Técnicas didácticas las simulaciones.....	21
Fundamentación gráfica del programa.	23
4. Conclusiones.....	25
5. Recomendaciones.....	26
6. Bibliografía	27
7. ANEXOS	28

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural e innata en todas las regiones y culturas del mundo, es recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo; es una acción positiva que contribuye a la adquisición de destrezas o habilidades, permite establecer relaciones sociales, y es una herramienta que puede ser utilizada para la evaluación y seguimiento de los niños y las niñas, a nivel físico (crecimiento, gatear, caminar, correr, entre otras), a nivel psicológico ya que permite evaluar la capacidad de socializar e interactuar con pares, a nivel moral ya que comprende el papel de las reglas, en el intelecto ya que mediante el juego se desarrollan habilidades como la imaginación.

Desde el nacimiento, el lactante juega con su cuerpo y mediante la realización de una serie de movimientos aparentemente no relacionados entre sí arbitrarios, se conoce, modela y prepara para la adquisición de nuevas funciones, llegando a dominar su cuerpo y a utilizarlo como instrumento para actuar.

A medida que el niño y la niña crecen, pueden emitir sonidos, desplazarse y adquirir la posición vertical, hablar y mejorar su coordinación neuromuscular y transformar su pensamiento concreto en abstracto; primero juegan solos, luego junto a otros y finalmente con otros más. El juego ofrece experiencias que responden a necesidades específicas de la etapa del desarrollo y señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos, el contacto con sí mismo y la revelación consiente-inconsciente de nuestra humanidad.

Este trabajo presenta una propuesta de juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materias en alumnos de educación básica, tiene como objetivo Analizar la incidencia que tienen los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación de la inter materia en alumnos de educación básica de la unidad educativa especializada ayúdanos a empezar, para ello se hace una investigación exploratoria en la Unidad Educativa especializada Ayúdanos a Empezar, de la ciudad de Babahoyo, se parte de la problemática que presentan los niños para relacionar lo aprendido

en las diferentes materias que se les imparte y se hace una propuesta alternativa de aplicación del juego desde el constructivismo, que permite la interpretación a través de la transferencia del conocimiento de las diferentes materias que reciben.

CAPÍTULO I

MARCO METODOLÓGICO

1.1. Definición del tema caso estudio.-

Los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia en alumnos de educación básica.

1.2. Planteamiento del problema.

La explicación del proceso de formación de la personalidad y de las relaciones y significación de lo biológico y lo social constituye uno de los grandes dilemas de la Psicología y la Pedagogía. Al respecto existen posiciones extremas, que han reflejado los problemas fundamentales del pensamiento filosófico, conocidas como biologizadoras y sociologizadoras y otras que han considerado a ambos factores como significativos (interaccionistas) pero que no han podido dar una explicación satisfactoria de las complejas interacciones que se dan en la ontogenia donde se hace preciso considerar, además, lo propiamente psicológico que comienza a desarrollarse y le confiere a la personalidad la posibilidad de asumir un papel activo que garantiza la posibilidad de autodeterminación de lo psíquico.

Una de las posiciones de mayor implicación en la arena internacional es la de J. Piaget, representante de la escuela socio genética y considerado por algunos autores como interaccionista. L. S. Vigotsky, al analizar la obra de este destacado psicólogo suizo, señaló que: "La Psicología le debe aportes muy importantes a J. Piaget y no creemos que sea una exageración que su obra revolucionó el estudio del pensamiento y el lenguaje infantil" (Vigotsky, L. S., 1982, p. 17)

La enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo del niño y organizar situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño. Por lo tanto

el profesor asume las funciones de facilitador del aprendizaje, ya que a partir del conocimiento de las características psicológicas del individuo en cada período del desarrollo, debe crear las condiciones óptimas para que se produzca una interacción constructiva entre el alumno y el objeto de conocimiento.

Para este autor, el lenguaje, al constituir un sistema de simbolización es a su vez heredero de otros; por ejemplo, concretamente del juego, actividad que en sus inicios crea un espacio para la expansión y expresión individual en la cual el niño es considerado como un productor de símbolos. En el juego, con el tiempo, se van integrando cada vez más elementos de copia de lo real, sobre todo en su manifestación como juego colectivo, que permite el paso del símbolo al signo caracterizado sobre todo por la progresiva socialización del significado.

Durante el desarrollo de las practicas pre profesionales de la autora, atraves de la observación pedagógica de las clases de educación física y de otras materias, así como en entrevistas con docentes de la Unidad educativa especializada Ayúdanos a Empezar de la Ciudad de Babahoyo, se pudo apreciar que el modelo educativo que se lleva a cabo allí está centrado en una pedagogía biologizadora en la que el docente adopta un posición analítica de su materia, se enfoca en la búsqueda del aprendizaje de manera aislada de su materia y no vincula esta de manera inter disciplinar que le permita al niño una mejor comprensión, la educación física se imparte de acuerdo al currículo pero no con la importancia que esta revierte a la relación inter materia, permitiendo a través del juego que mejore el aprendizaje de otras que se relacionan a través de este teniendo en cuenta esta situación problemica se llegó a la formulación del siguiente problema de investigación.

1.3. Problema general.

¿Qué incidencia tienen los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia en alumnos de educación básica de la institución educativa especializada ayúdanos a empezar?

1.4. Problemas derivados.

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan el uso de juegos en la educación física?
2. ¿Qué efecto tienen los juegos utilizados en la educación física en el aprendizaje de los estudiantes?
3. ¿Qué relación existe entre el uso de los juegos en la clase de educación física y las diferentes materias que reciben los estudiantes.

1.5. Objetivo de la investigación.

1.5.1. Objetivo General.

Analizar la incidencia que tienen los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación de la inter materia en alumnos de educación básica de la institución educativa especializada ayúdanos a empezar.

1.5.2. Objetivos Específicos

Analizar los referentes teóricos que sustentan el uso de los juegos en la educación física.

Diagnosticar el efecto de los que tienen los juegos utilizados en la educación física en el aprendizaje de los estudiantes.

Argumentar la relación que existe entre los juegos en la clase de educación física y las diferentes materias que reciben los estudiantes.

1.6. Justificación.

La Educación Física, como espacio para el gócela recreación y el disfrute debe convertirse en un medio para que los estudiantes se reconozcan e interactúen con base en

criterios y valores de sana convivencia y al mismo tiempo adquieran destrezas y habilidades sociales, que les permitan adquirir conocimientos en todo su entorno socio-cultural.

Mediante las rondas, los juegos y el trabajo enfocado a la expresión corporal, los niños pueden interactuar de forma directa y esa manera expresar sentimientos y deseos, mediante su cuerpo, poniéndose en sintonía con sus compañeros. Al experimentar esas sensaciones que les produce el contacto con el otro, comienzan a crear parámetros de comportamiento algunas veces positivos y otras no tanto, es ahí donde la educación debe orientarse hacia el manejo de esas sensaciones, porque si es bien encaminada va a permitir que los niños sean conscientes que siempre van a estar en contacto con otras personas y que para poderse relacionar con ellas, deben tener unas pautas básicas de respeto, solidaridad, tolerancia y convivencia.

Esta investigación permitirá establecer nuevas líneas de investigación que acerca de la relación inter materias a través de juego en las clases de educación física, que permita a los futuros profesionales de la actividad física, incrementar los conocimientos y aportar a la ciencia desde esta línea.

1.7. Fundamentación teórica.

Conceptualización de los juegos.

Según Lares, Miguel J. (2014) La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos, son apreciados como parte de una práctica humana y están vigentes en todas las culturas. Posiblemente, las cosquillas, coordinadas con la risa, sean una de las primeras tareas lúdicas del ser humano, al periodo que una de las primeras ocupaciones comunicativas anticipadas a la visión del lenguaje.

El juego es la Actividad que realiza uno o más sujetos, utilizando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de facilitar entretenimiento o distracción ,se encuentran juegos competitivos, donde los

jugadores tienen que alcanzar una meta, y juegos no competitivos, donde los jugadores exploran simplemente deleitarse de la actividad. Los juegos normalmente se distinguen de los trabajos por el propósito de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia excesiva clara. Igualmente, el juego se emplea como instrumento, pues en la generalidad de los casos se desempeñan, habilidades prácticas y psicológicas.

Por otra parte, Delgado, (2011) El juego es una labor propia del ser humano, un comportamiento, característicos de todos los periodos de edad y cultura. Incluso es probable analizar esa misma conducta en algunos animales mamíferos, para el ser humano. Llega a logra una importancia clave en su crecimiento, especialmente en lo que se refiere en su círculo social, ya que nos permite analizar conductas sociales sin consecuencias. Además es una medalla básica para las ventajas de habilidades, capacidades y destrezas.

De acuerdo con los criterios de los diversos autores relacionados anteriormente la autora define al juego como una actividad recreativa propia del ser humano, que se ha desarrollado, en todos los tiempos de edad y conducta en la cual podemos demostrar las, habilidades, capacidades y destrezas, constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

Los juegos en la educación física.

Reconociendo la existencia de múltiples maneras de definir a la Educación Física, se prefiere comprenderla como práctica pedagógica que tematiza las prácticas corporales presentes en la cultura corporal del movimiento (Bracht, 1996). Esto implica pensarla

como una asignatura escolar, en la que efectivamente hay un “objeto” a enseñar y aprender.

En este caso, el objeto lo constituye el conocimiento corporal de uno mismo y de prácticas corporales comprendidas como construcciones históricas, sociales y culturales, significadas por los sujetos que las realizan al interior de cada contexto (gimnasia, juegos, deportes, danzas, entre otras). Por tanto, se empieza distinguiéndola de otros conceptos que comúnmente se toman como sinónimos, pero que están claramente diferenciados en los últimos documentos de UNESCO sobre Educación Física y su misión en el sistema educativo.

Uno de las relaciones que existen entre el juego y la educación física en el Ecuador está presente en el del Currículo de Educación física (2016), denominado. Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar.

Cuando se mencionan “los juegos” se hace referencia a prácticas corporales que son producciones culturales, con estructuras reconocibles en sus contextos de creación. Cobran significados distintos para quienes los practican, y no siempre que se participa en ellos se juega, puesto que la acción de “jugar”, implica necesariamente un fin en sí mismo relacionado al disfrute (Huizinga, 1938).

Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación. Eso permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos.

Las reglas, a pesar de conservar una lógica que garantiza la estructura propia de cada juego, son flexibles y se construyen y/o consensuan entre los participantes, para luego constituirse en norma que debe respetarse, y puedan ser sometidas a modificaciones; por ello, resulta posible que el mismo juego sea conocido con diferentes nombres y variaciones reglamentarias, en distintas regiones del país.

Dentro del amplio mundo de los juegos, existen diferentes categorías para organizarlos, que dependen de los criterios que se seleccionen para reunirlos. “Se pueden clasificar de múltiples maneras y esto dependerá de criterios que refieren: al modo de jugar (individual o colectivo), al objetivo que persiguen (creativos, de oposición, de simulación, cooperativos), a alguna de sus características (rondas, persecuciones, etc.)” (AeM, 2014, p.27).

Fig. 1 Bloques curriculares del área de Educación Física (criterios de organización y secuenciación de los contenidos)

El juego continuó formando parte de la vida del ser humano, es un instrumento formativo necesario para obtener la madurez física y psíquica, y también, la parte clave en el crecimiento de la vida social.

“Es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los propósitos planteados”.

En general, cuando dialogamos de Juego en EDUCACIÓN FÍSICA, nos referimos a una actividad gratuita, más o menos imaginaria, que busca un agrado especial. Su importancia se establece, entre otras razones, en que es uno de los principales lenguajes del niño, además de ser una de las primeras tareas a través de la cual comprende el planeta que le rodea, sus objetivos y sus funcionamientos. Por tanto, es fundamental que el juego incluya en la vida del niño, tanto dentro como fuera del medio escolar.

Clasificación de los juegos.

Veneranda blanco (2012) hace una clasificación teniendo en cuenta la estructura de los mismos y lo clasifica de la siguiente manera:

1. lugar en que se desarrolla el juego: Los juegos internos y juegos externos. Como, correr buscar, ocultarse, subirse en triciclo, escalar por estructuras, subir por un muro,

balancearse, lanzarse por una rampa o subir en un columpio son movimientos que solicitan lugar apto para poder ejecutar y se estiman propias del espacio externo.

Los juegos utilizados, los de imitación, la mayoría de los juegos representativos, los juegos orales, las pruebas del sentido común y los de retentiva son juegos aptos para desarrollarlos en lugares interiores.

2. Tarea que realiza el adulto: Juego autónomo, juego coordinado y juego observativo.

Los niños se recrean naturalmente. Continuamente que se dé un medio – físico y natural- apropiado en el que el niño domina y manifiesta, ejercer independientemente surgirá el juego independiente y abierto. El que inicia y lidera el juego.

En todo esto el docente tienen la tarea de, instruir, guiar la diversión por lo que se comprende como diversión conducida.

En otro caso cuando el niño se recrea sólo, con su cuerpo o con los elementos, pero requiere que el docente esté expectando otorgando animo aunque no participe. Se llama juego asistido.

3. Juego conforme a la cantidad de integrantes: Juego personal, Juego comparable. Juego de pares, Juego de conjunto.

Se llama juego personal al que efectúa el niño sin participar con otro niño aunque esté con otros participantes. Personalmente el niño juega examina y entrenando su propio cuerpo juego motriz- también examina las cosas cercanas y se entretiene con los juguetes que le colocamos a su alcance.

Ocupar y desocupar recipientes, demasiados juegos motrices, varios juegos representativos, y gran reacción de los juegos, las pruebas del sentido común son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego comparable al juego que desarrolla el niño particularmente pero junto a otros niños. Los niños logran figurar encontrarse jugando unidos pero una mirada lenta nos hará ver que aunque efectúen juegos semejantes o juguetes con similitud, no existe interacción a través de ellos y que sencillamente juegan unos cercano a otros sin participar del juego.

En el momento en que decimos de etapa de 0 a 3 años, los juegos de par, son todos los juegos que el niño desarrolla con el docente. En los más chicos los juegos de entregar y coger, o los juegos de cobijo son juegos colectivos.

Entonces, desde los tres años, los niños logrando jugar en par con otro niño propinando golpes de, mano siguiendo una canción, y asimismo logran jugar en conjunto con diferentes compañeros.

En los juegos de conjunto logramos distinguir tres niveles de vinculación: participativo, contendor y colaborador.

4 El trabajo que efectúa el niño. Juegos sensoriales: Se designan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños específicamente entrenan los sentidos.

Los juegos sensoriales se empiezan desde las inicio de vida y son juegos de ejercicio propios del periodo sensorio motor -desde los principios de días hasta los dos años pero asimismo se continúan durante todo el periodo de enseñanza Infantil.

Los juegos sensoriales se consigue distribuir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: surgen naturalmente en los niños desde las primeras semanas volviendo los desplazamientos y expresión que empieza de manera inconsciente.

Los juegos motores poseen un gran crecimiento en los dos primeros años de vida y dura toda la niñez y la juventud. Caminar, trotar, brincar, tirarse, girar, impulsar, o lanzar son actividades que participan en los juegos preferidos de los niños porque con ellos practican sus principales conquistas y capacidades motrices a la vez que les permiten liberar las presiones almacenadas.

El juego empleados: En los Juegos empleados participan las actividades vinculadas con la fuerza de la mano como agarrar, abotonar, presionar, sujetar, tomar, acoplar, unir, atornillar, pegar, formar, dibujar, vaciar y meter. Los niños desde los tres o cuatro meses logran dominar el juguete si se lo ponemos entre las manos y avanzará ir agarrando todo lo que tiene a su alrededor. Rápidamente comienza a sostener los biscochos y los pedazos de pan y se los dirige a la boca divirtiéndose de manera única desde los cinco o seis meses con los juegos de entregar y coger.

Los juegos de parodias: En los juegos de parodias los niños ajustan las imitaciones de muecas, música o las actividades que han comprendido antes. El niño inicia las primeras parodias cerca de los siete meses expandiéndose los juegos de parodias durante toda la niñez. En el juego de Simón dice -chuchuwua, los niños imitan las muecas y movimientos que hace los docentes.

El juego personificados: El juego personificado es el juego de fantasía, el de formar como si- comienzan los niños desde los dos años más o menos. Básicamente consta en que el niño da una representación actual a las cosas -cambia un bastón en corcel- al sujeto -transforma a su amiga en su hermana- circunstancia -coloca una vacuna a su muñeco y le dice que no debe llorar.

Los juegos expresados: Los juegos expresados ayudan y logran la enseñanza del habla. Se empieza desde los pocos meses cuando los docentes practican con los bebés y más tarde con la reproducción de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas. Los juegos de explicación racional: Estos juegos son los que benefician el razonamiento lógico-automático.

Ejemplos: los de agrupación de singularidad opuestas, por ejemplo, facilidad dificultad, eventual – permanente, derrumbar – construir.

Juegos de vinculación cósmica: Todos los juegos que ordenan la imitación de acto – rompecabezas - adivinanza, piden al niño analizar y desarrollar las vinculaciones cósmicas incluidas entre las partes.

Juegos de vinculación provisional: Además este caso tiene tangible y entretenimientos con este desenlace; son tangible con ordenamiento eventual – como los distintivos de las historietas - para que el niño las organice eficazmente conforme al orden eventual.

Juegos de retentiva: Hay diversos juegos que benefician la inteligencia de observar y acordarse de prácticas pasadas. Hay distintas tipos de recuerdos. Como nuestra inclinación equidista en la fase de instrucción Infantil nos agradan principalmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de imaginación: Los juegos de imaginación proporcionan al niño abandonar por un lapso la existencia e introducirse sumergirse en un universo ficticio donde completamente es aceptable concordando con el deseo propio o del grupo.

Hay la potestad de ceder a rienda suelta a la fantasía a través de la manifestación verbal inventando leyendas y fabulas personales o generales a partir de las recomendaciones del profesor. Pero sin duda alguna, en el juego sencillo, el juego figurado accede al niño personalizar y modificar la realidad de acuerdo con sus anhelos y exigencias.

Según el instante en que se localiza el grupo: Los juegos vinculados con la existencia del grupo no son rigurosamente indispensables en Educación Infantil aunque pueden emplearse sin impedimento con los niños.

El empleo del juego para –estimular - la vida de un grupo y permitir el entendimiento , la seguridad y la notificación en medio de sus asociados , o bien solucionar los enfrentamientos que se presentan en cualquier agrupación natural es un requerimiento parcialmente actual que posee la ventaja de ser demasiado gracioso y fácil de proponer.

La educación física y su relación con otras materias.

Cano, E. A. A., Y Valenzuela Robles, V. D. J. (2018). Favorecieron las competencias matemáticas desde la asignatura de educación física mediante la vinculación programática de los planes de clases a través de la implementación de juegos y actividades que se vinculen he incrementen el desempeño académico en operaciones de cálculo mental, medición y resolución de problemas que les permitan optimizar sus respuestas cognitivas.

El estudio fue de tipo cuantitativo, compuesto por 20 reactivos de opción múltiple. Dentro de los resultados se promovió el 37.2% de los menores que se encontraba en el nivel reprobatorio a niveles aprobatorios, es decir el 22.8 % de los estudiantes que se localizaban en el nivel aprobatorio en la evaluación diagnóstica, se aumentó en la evaluación final, conformando una totalidad del 60% del grupo a niveles aprobatorios. Concluyeron que la educación física es una de las asignaturas con mayores herramientas y estrategias que favorecen a otras mediante trabajos de vinculación.

Molina, P,Martínez-Baena, A Y Villamón, M. (2017) El análisis del contexto académico español dice que, el término Educación Física se ha utilizado tradicionalmente en un sentido amplio que integraba el conjunto de prácticas físico-deportivas, vinculadas con una preocupación pedagógica. A la asunción de esta forma de entender la Educación Física contribuyó la concepción e influencia de José María Cagigal y la creación de los primeros centros de educación superior bajo la denominación de Institutos Nacionales de Educación Física.

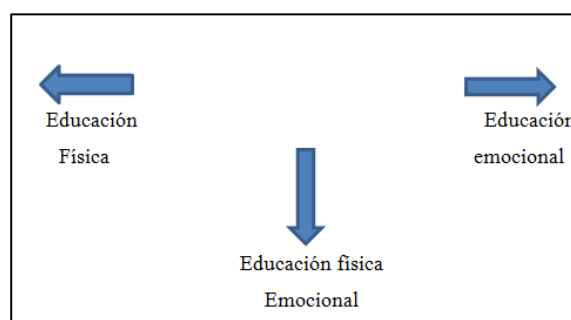
En 1992, la integración de estos estudios conllevó también que, al año siguiente, se cambiase la denominación de los estudios de Educación Física por la Licenciatura en

Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (CCAFD) (MEC, 1993). Se advierte en ello cuatro cambios académicos importantes: ampliar los límites del objeto de estudio a la actividad física y el deporte, aportar nuevas orientaciones en la práctica físico deportiva (además de la pedagógica), subrayar el carácter científico de estos estudios y asumir una visión interdisciplinar y aplicada de la actividad física y el deporte para ser estudiada desde las diversas ciencias. La intención era, en definitiva, ampliar los ámbitos de actuación profesional y dotar de una formación de carácter científico a los titulados en CCAFD.

Miralles Pascual, R., Filella Guiu, G., Lavega y Burgués, P. (2017). Aporta luz a la educación física actual, ayudando a los maestros a reflexionar sobre su práctica para que puedan tomar decisiones acertadas y fundamentadas. Se dirige hacia una posible Educación Física Emocional.

Para ello resulta necesario estudiar las propiedades de los juegos motores, así como una posible clasificación que permita agruparlos en función de los procesos que se activan y por tanto de las consecuencias que pueden originar. Así mismo, es necesario identificar las distintas clases de emociones, y adquirir un amplio vocabulario emocional, competencias clave dentro de la conciencia emocional que corresponde a la primera etapa de la educación de competencias emocionales (Bisquerra, 2000, 2009).

El marco teórico adecuado para poder introducir acciones de alfabetización emocional vinculadas al juego motor se concreta mediante los fundamentos teóricos de la Praxiología Motriz de Parlebas (1981, 1988, 2001) y el marco teórico de referencia de la educación emocional del GROPE coordinado por Bisquerra y Pérez, dando fruto a lo que llamamos educación física emocional, concepto referenciado también por Pellicer (2011).



En relación de la educación física con otras materias se menciona las matemáticas.

El cálculo de la frecuencia cardiaca, zona de trabajo saludable, uso de porcentajes, el trabajo de las escalas dentro del contenido de orientación, el cálculo de calorías.

Es evidente que desde todas las materias y como no desde la educación física se debe contribuir a la competencia lingüística, fomentando el buen uso del lenguaje oral y escrito así como la comprensión lectora. Pero, además de ello, podemos fomentar la interdisciplinariedad a través de la representación de obras de teatro, dentro del bloque de Expresión Corporal, ya sean de escritores de renombre como creadas por el alumnado.

El civismo y sociales

La colaboración con este departamento es de gran interés pues permite desarrollar valores relacionados con la educación para el consumo, así como actitudes de esfuerzo, autonomía, creatividad, a través de la autoconstrucción de materiales (juegos inventados por los alumnos, dibujando y creando su material; bates, stick, sables, pelotas, canastas, porterías, con gomas, tablas, botes, cajas, cepillos viejos y demás material reciclado)

La música

Trabajar de forma conjunta con el departamento de música, a través de montajes coreográficos y musicales, danzas del mundo, bailes regionales. Incluyendo por supuesto, el trabajo con el propio cuerpo y con diversos instrumentos para la mejora del ritmo y la coordinación. En el estudio de las capacidades pulmonares y de fonación que ambas áreas desarrollan. Así, la potenciación de estas capacidades va destinada en música al canto y a la interpretación instrumental, mientras que en la educación física conlleva un incremento de la condición física y de la salud. De igual manera, ambas áreas.

1.8. Definición del tema de estudio.

El proyecto de investigación tiene como tema: “ los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación intermitiera en alumnos de educación básica. ”El presente trabajo investigativo otorga beneficios directamente a estudiantes con necesidades

educativas especiales asociadas a una discapacidad de la Unidad Educativa Especializada Ayúdanos a Empezar del cantón Babahoyo, debido que a través de actividades lúdicas y recreativas de fácil comprensión y ejecución, lograremos obtener resultados positivos y de esta manera mejorar la calidad de vida de cada uno de los estudiantes.

1.9. Metodología

La investigación tuvo un enfoque cualitativo donde se emplearon procesos cuidadosos, metódicos y empíricos para generar conocimiento sobre el juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación de la inter materia, (Grinnell,1997 citado en Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. 2014) se llevó a cabo la observación y evaluación del fenómeno desde estas dos perspectivas de la investigación, se establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas, y se proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones e ideas o incluso para generar otras.

Métodos teóricos.

El **análisis** y la **síntesis** son dos procedimientos teóricos que cumplen funciones importantes en la Investigación Científica.

El **análisis** es un procedimiento el cual permitió complejo descomponer en sus diversas partes y cualidades los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia un todo complejo. Permitted la división mental del todo en sus múltiples relaciones y componentes.

La **síntesis** permitió la unión entre las partes previamente analizadas de los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia y posibilidad descubrir las relaciones esenciales y características generales entre ellas. La síntesis se produce sobre la base de los resultados obtenidos previamente en el análisis. Posibilitó la sistematización de este conocimiento.

La **inducción** A partir de hechos singulares sobre los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia se pasó a proposiciones generales, lo que posibilitó desempeñar un papel fundamental en la formulación de las preguntas de investigación. Este método de la investigación siempre está unido a la deducción, ambos son momentos del conocimiento dialéctico de la realidad indisolublemente ligados y condicionados entre sí.

La **deducción** se apoya en las aseveraciones y generalizaciones a partir de las cuales se realizan demostraciones o inferencias sobre los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia. Las inferencias deductivas constituyen una cadena de enunciados cada uno de los cuales es una premisa o conclusión que se sigue directamente según las leyes de la lógica.

Métodos empíricos

La **observación científica** La observación permitió conocer la realidad mediante la percepción directa de las actividades de docencia en la educación física en la unidad educativa sobre los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia, se utilizó en distintos momentos de la investigación: en su etapa inicial para el diagnóstico del problema a investigar y es de gran utilidad en el diseño de la investigación.

La entrevista Con el objetivo de adquirir información acerca de los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación inter materia.

Nivel o tipo de investigación.

La presente investigación tiene un diseño no experimental, exploratorio de corte transversal de campo se reconstruyen las relaciones a partir de las variables dependientes, es decir la relación de la educación física con otras materias (León y Montero, 2003 citado en Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. 2014).

Población.

Esta investigación fue realizada con una población de 70 niños y 16 docentes de la Unidad Educativa Especializada Ayúdanos a Empezar del cantón Babahoyo.

Descripción de la muestra

De acuerdo a los datos proporcionados por la Unidad Educativa Especializada Ayúdanos a Empezar del cantón Babahoyo, se consideró una muestra de 5 niños correspondiente al 6 año de básica.

2. Situaciones detectadas.

Dentro de las situaciones detectadas se pudo apreciar que el modelo educativo que se lleva a cabo allí está centrado en una pedagogía biologizadora, es decir se busca el aprendizaje aislado del conocimiento por parte de niño sin considerar las conexiones inter disciplinares que deben existir en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la que el docente adopta un posición analítica de su materia, se enfoca en la búsqueda del aprendizaje de manera aislada de su materia y no vincula esta de manera inter disciplinar que le permita al niño una mejor comprensión, la educación física se imparte de acuerdo al currículo pero no con la importancia que esta revierte a la relación inter materia, permitiendo a través del juego que mejore el aprendizaje de otras que se relacionan a través de este.

3. Solución planteada

La solución que se plantea es el diseño de un sistema de Actividades lúdicas para la relación inter materia.

Objetivos

Contribuir a la relación inter materia desde la educación física para el aprendizaje de los estudiantes de 6 año de la Unidad Educativa Especializada Ayúdanos a Empezar del cantón Babahoyo.

Fundamento pedagógico de la propuesta: el constructivismo.

El conocimiento es activamente construido por el sujeto, con una actitud dialógica consigo mismo o con los demás, y no recibido pasivamente desde el exterior. El aprendizaje es de carácter funcional, esto es, se aprende por algo y para algo. Se profundiza más en el conocimiento desde una actividad socializadora. El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje. El desarrollo de capacidades La capacidad está referida a la adquisición de habilidades y destrezas que debe lograr el alumno para alcanzar sus objetivos. Por tanto, fomentar la capacitación consiste en propiciar escenarios donde se desarrolle la práctica del “saber hacer”.

Interaprendizaje Es la técnica mediante la cual los participantes buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente. El Interaprendizaje se caracteriza por: Participación libre, planificación funcional del trabajo, adecuación al horario disponible de los participantes, libertad y autonomía. *f* Cooperación y responsabilidad, aprendizaje avanza según la capacidad y decisión del grupo, ambiente cordial y no intimidatorio, auto y coevaluación, las ventajas del Interaprendizaje son:

- Estimula el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a capacidades y disponibilidad de tiempo.
- Enriquece los hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa.
- El Aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual.

Metodología

El método es actual, ágil y coherente. Se basa en la técnica de la simulación para generar juegos de roles donde practicar la lengua siguiendo los guiones de un concurso.

Se comienza trabajando las fichas de contenido (C1, C2, C3...), luego las de ejercicios de dichos contenidos (E1, E2, E3...), para llegar a las simulaciones (simulación 1, 2, 3...). En estas se trabaja la comprensión lectora y vocabulario, la comprensión

auditiva (si se utiliza el ordenador) y la expresión oral simulando los guiones del presentador y concursante, (ver el “juego de roles”).

La versatilidad de la unidad nos permite utilizarla como una unidad didáctica completa (con una temporalización de una o dos semanas dependiendo del ritmo que se le quiera imprimir), en donde se desarrolla y trabaja el curso; como una unidad didáctica compuesta de una única simulación (en una sesión didáctica de 30 minutos); como actividad de clase con sus fichas (de contenidos o de ejercicios) sueltas; como un juego de ordenador autónomo; como ejercicios interactivos y autoevaluarles, o como simulación de un concurso en el aula. Finalmente, y como elemento motivador, se alcanza un diploma de la unidad que deja constancia del aprovechamiento con el que se ha cursado la misma.

Técnicas didácticas las simulaciones.

Parece ser que las últimas investigaciones sobre productividad en el aprendizaje confirman esta gradación de métodos (de menor a mayor productividad pedagógica): comunicación lingüística, audiovisual, interactiva y las simulaciones. Pues bien, ya que no podemos desde una unidad didáctica producir un proceso de inmersión en el país cuya lengua debemos aprender (estrategia didáctica indiscutible en la enseñanza de los idiomas), hagamos una simulación de una situación real, en la que el alumno debe desarrollar todas sus destrezas lingüísticas para desenvolverse con éxito en ella. Por ello, dentro de la concepción de la simulación se eligió la técnica del juego de roles.

El juego de roles: es una técnica de estudio semejante a la dramatización, y es particularmente importante en la actualidad ya que representa un medio adecuado para que las personas practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria.

Los guiones entre parejas de alumnos y se les da instrucciones a cada una de ellas para que un participante actúe como presentador y el otro como concursante.

Es muy útil interrumpir a las parejas después de unos minutos y hacer que los participantes cambien de roles. También puede ser una buena idea formar grupos de tres

(en lugar de parejas) y tener un participante que observe y comente el comportamiento de los que están desempeñando los roles (además de poder desempeñar el rol del comodín del teléfono cuando se llegue a la fase de las preguntas del concurso).

No se debe permitir que el juego se prolongue demasiado, pues hay que recordar que los alumnos están actuando y que esta situación puede volverse forzada si se pierde la noción del tiempo.

Reflexión Una vez desarrollada la sesión de juego es muy importante asegurarse de que el ciclo de aprendizaje se ha completado. La experiencia por sí misma no es suficiente. Se debe proporcionar el tiempo suficiente para reflexionar.

En primer lugar, los participantes deben recordar las actividades que llevó a cabo en el papel que le tocó jugar (la etapa de "identificación"). Los comentarios vertidos por observadores pueden ser de mucha utilidad en este punto.

Fomentar la auto-crítica en la gente que participó en el ejercicio para analizar lo sucedido. Posteriormente hay que repasar los contenidos aprendidos en el juego para poder ser aplicadas en situaciones reales de la vida cotidiana.

Fundamentación gráfica del programa.

EL TUNEL DE LAVADO

Material:

- Nuestro propio cuerpo.

Consiste en:

- Que los alumnos/as que forman el tunel del lavado tienen que hacer como si estuvieran lavando un coche ejemplo:los que estan colocados al principio del tunel hacen como si le hechan el agua y le van dando con las manos por el cuerpo,los del medio hacen como que le hechan el jabon, y así sucesivamente.

PASILLO DE LA AMISTAD:

Organizacion:dos hilera una en frente del otra formando un pasillo.Los alumnos/as han de pasar de uno en uno por dicho pasillo.

Material:
nuestro cuerpo

Consiste en conseguir que la persona que pase se sienta queriada y aceptado por los demas .Para ello basta con que vaya andando por el pasillo y se detenga delante de quien quiera ,mirandolo a los ojos ,la persona elegida debe decir algo simpatico y agradable .

Otro juego:el tunel del lavado, pelicula mudas,etc .

PELICULA MUDA

- Organizacion:de 4o5 grupos

Material: El que quiera los alumnos/as

- Consiste en que cada grupo decide lo que quiere representar sobre las tematicas a tratar y tiene que poner por escrito que personaje va ha representar cada uno de forma expresiva sin utilizar la voz.Los demas grupo por orden lo tienen que aceptar .Tiene un minuto por representacion.

Variante

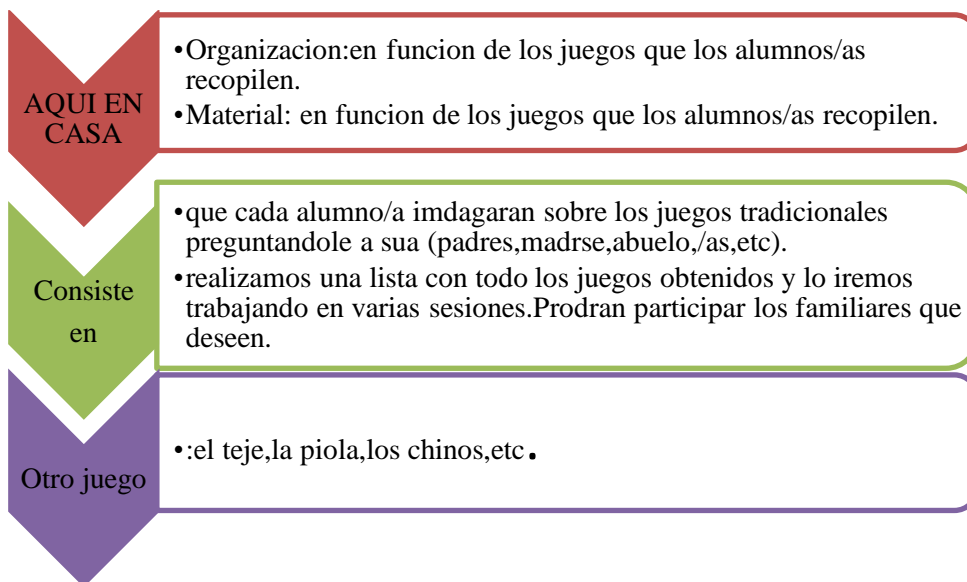
- Lo puede hacer hablando,tarareando alguna cancion,etc.

GYMCANA

Organizacio:Equipo mixto los maestro/a colocaran las tarjetas problema en las posta para que los alumnos/as lo adivinen y una vez que lo adivinen el maestro/a le dara la tarjeta guia correspondiente que los llevara a la siguiente posta .Se empieza por la tarjeta guia

Material:Tarjeta guia (color verde) te dan pista para saber donde esta la siguiente posta .Tarjeta problema (color amarilla:con adivinanza,problemas,calculos, jeroglífico,etc) estan colocada en la posta y tiene que acercarla para que el maestro/a pueda dar la tarjeta

Consiste en:encontrar en equipo una serie de posta que esta escondida por el colegio a la vez que tiene que ir resolviendo en grupo cada uno de los problemas que se le planteen.



FUI IFSUS:mano rapida (marruecos)

Organizacion.Los alumnos/as se distribuyen de pie al rededor de un circulo.
Material:nuestro cuerpo.

Consiste en: a la seña dada por el maestro/a u otro alumno/a,todos/as estiran sus brazos hacia adelaante,colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia bajo.El maestro/a "dorso" o"palma" y todos los alumnos/as que tengan su mano en esa posicion ,tiene que seguir a sus compañeros/as.Cuando sean pillados regresan al circulo.

Otro juego
Ázud,(busca) Marruecos,cidades (las ciudades)Portugal, etc.

4. Conclusiones.

Después de realizado el caso práctico de esta investigación se pudo llegar a la conclusión que:

La incidencia que tienen los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación de la inter materia en alumnos de educación básica de la unidad educativa especializada ayúdanos a empezar es partir de estas que ellos adquieren normas, hábitos y rutinas indispensables en su proceso de construcción de nuevos aprendizajes; los cuales de una u otra forma les brindan las bases y herramientas fundamentales para su total y pleno desarrollo.

Los referentes teóricos que sustentan el uso de los juegos en la educación física desde la perspectiva vigoskiana son el constructivismo en el que el conocimiento es activamente construido por el sujeto, con una actitud dialógica consigo mismo o con los demás, y no recibido pasivamente desde el exterior. El aprendizaje es de carácter funcional, esto es, se aprende por algo y para algo. Se profundiza más en el conocimiento desde una actividad socializadora. El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje. El desarrollo de capacidades La capacidad está referida a la adquisición de habilidades y destrezas que debe lograr el alumno para alcanzar sus objetivos.

El efecto que tienen los juegos utilizados en la educación física en el aprendizaje de los estudiantes es que permitirá la integración del aprendizaje desde una perspectiva inter disciplinar que le permita adquirir significancia a lo aprendido.

En cuanto a la relación que existe entre los juegos en la clase de educación física y las diferentes materias que reciben los estudiantes es se cumple al papel activo de la educación física en la formación integral de los niños, permitiendo no solo el desarrollo. Psic motriz sino el crecimiento intelectual adquiriendo una mayor significancia lo aprendido por cada sujeto.

5. Recomendaciones.

Proponer en la unidad educativa especializada Ayúdanos a Empezar la aplicación del sistema los juegos en la educación física como medio para alcanzar la relación de la inter materia en alumnos a partir de estas que ellos adquieren normas, hábitos y rutinas indispensables en su proceso de construcción de nuevos aprendizajes; los cuales de una u otra forma les brindan las bases y herramientas fundamentales para su total y pleno desarrollo.

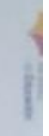
Continuar con esta línea de investigación para los futuros profesionales de la pedagogía de la actividad física y el deporte que permita generar mayores conocimientos en esta temática que es la relación inter materias desde la educación física.

6. Bibliografía

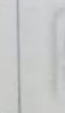
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta Edición. Editorial Mc Graw Hill. México. 2014• Hernández, R. Metodología de la Investigación. 6a Edición, Mc Graw Hill, México.
- Lares, Miguel J. (2014): Juego e infancia, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
- Miralles Pascual, R., Filella Guiu, G., & Lavega Burgués, P. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria: ayudando a los maestros a tomar
- Molina, P., Martínez-Baena, A., & Villamón, M. (2017). Pedagogía de la Educación Física: VENERANDABLANCO14 NOVEMBER 12, 2012 ♦ LEAVE A COMMENT
- PIAGET, J. (1961): La formación del símbolo en el niño. Editorial Fondo de Cultura Económica, México.
- Rodríguez, V. L. O., Torres, A. Y. R., & Aguilar, C. C. (2018). ALTERNATIVA DE JUEGOS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DEL AJEDREZ EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA (Original). Revista científica Olimpia, 15(51), 14-26.
- VIGOTSKY, L. S. (1982): Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Ed. Pueblo y Educación, La Habana.

7. ANEXOS





ASISTENCIA DIARIA DEL PERSONAL ADMINISTRATIVO, DOCENTE, SERVICIO Y ESTADISTICA DEL ESTUDIANTE
 PERIODO LECTIVO 2018 - 2019



Fecha: 20 de diciembre del 2018

Nº	DOCENTES	FIRMA	HORA ENTRADA	AÑO E.G.B/ CURSO	ESTUDIANTE MATRICULACION					HORA SALIDA	FIRMA	OBSERVACION	
					H	M	T	H	M				T
01	Psil. Reh. Ed. Leticia Isabel Paz Rumbas	<i>[Signature]</i>	06:40	Inicial 2. 1º	2	2	4	1	1	2			
02	Psil. Ed. Zolila del Carmen Herrera Galbor	<i>[Signature]</i>	06:45	3º	8	3	11	2	0	2			
03	Lcda. Angela Villagómez Caicedo	<i>[Signature]</i>		4º	5	1	6						
04	Lcda. Glenda Herlinda Herrera Herrera	<i>[Signature]</i>	07:05	5º	6	2	8						
05	Téc. Lorena Eulalia Lema Diaz			6º	5	2	7						
06	Lcda. Angelica Diaz Jimenez	<i>[Signature]</i>	07:00	7º	2	3	6						
07	Msc. Espin Rojas Mercy Julietta	<i>[Signature]</i>	07:00	8º	6	1	7						
08	Msc. Marco Antonio Lopez Suarez	<i>[Signature]</i>		9º	0	0	0						
09	Lcda. Melba Lorena Burbano Cabrera	<i>[Signature]</i>		10º	5	3	8						
10	Prof. Carlos Patricio Nicola Torres	<i>[Signature]</i>	06:45	18 Bachillerato	6	0	6						
			06:45	2º Bachillerato	2	1	3						
				3º Bachillerato	3	5	8						
EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO													
11	Téc. Med. Glenda Clara González Tomalá		07:10	1º Bachillerato									
12	Téc. Med. Ingrid Elma Guerrero Acuña		07:00	2º Bachillerato									
13	Msc. Ana Mora Mora	<i>[Signature]</i>	07:00	3º Bachillerato									
14	Lcda. Ter. Fis. Rosa Inés Muñoz Cajamarca	<i>[Signature]</i>	07:00	4º Bachillerato									
15	Psic. Viviana Romero Crespo			5º Bachillerato									
16	Msc. Vaca Mendoza Narcisca de Jesús			6º Bachillerato									
TOTAL ESTUDIANTES ASISTENTES													
ASISTENCIA DIARIA DEL PERSONAL DE AUXILIAR DE SERVICIO			FIRMA		OBSERVACION								
AUXILIAR DE SERVICIO			FIRMA		OBSERVACION								
Lcdo. Miranda Pilas Erick Wilson			<i>[Signature]</i>										
Sr. Valencia Looz José Froilán			<i>[Signature]</i>										
Sr. Delgado Macías Carlos Raul			<i>[Signature]</i>										
DIRECTORA			FIRMA		OBSERVACION								
Msc. Vaca Mendoza Narcisca de Jesús			<i>[Signature]</i>										