



Universidad de Baja California

TESIS DOCTORAL

**ANÁLISIS COMPARATIVO DEL PROGRAMA DE
ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LAS
ESCUELAS UNIDOCENTES.**

**QUE PRESENTA
FEDERICO RAMOS GÓMEZ**

**PARA OBTENER EL GRADO DE
DOCTOR EN EDUCACIÓN Y CIENCIAS DEL DEPORTE**

**DIRECTOR DE TESIS DOCTORAL
DR. FRANCISCO FLORES CUEVAS**

TEPIC, NAYARIT; JULIO DE 2012.

AGRADECIMIENTOS.

Agradezco en primer lugar a Dios padre, a su hijo Jesucristo y al Espíritu Santo, que me han acompañado en todo momento de mi vida y que su presencia se ha manifestado en los días mas difíciles de mi existencia.

Agradezco infinitamente a toda mi familia: A mi padre Leoncio †, a mi madre Flavia y a todos mis hermanos; Marbella, Noemí, Raquel, José Abel, Odilia y Leoncio, por el gran apoyo incondicional que siempre me brindan en todos los proyectos de mi vida, a todos mis sobrinos; Luis Fernando, Jafet Alejandro, Joselynee, Saile, Alan Gamaliel, Kevin Jair, Marlon Jericó, y a mi hijo Uyuni.

Al padrino de la generación 2010 – 2012 y Rector de la Universidad Dr. Antonio Ayón Bañuelos por sus consejos y recomendaciones, a los profesores de la Universidad de Baja California, que nos dieron todos sus conocimientos para sacar adelante este trabajo y de manera especial a mi director y asesor de Tesis Dr. Francisco Flores Cuevas por todo su apoyo y paciencia en la realización de esta investigación.

A todos los alumnos, profesores y padres de familia que dedicaron su tiempo y esfuerzo participando en la realización de este trabajo.

A todas las personas que forman parte del Consejo Nacional del Fomento Educativo, por sus asesorías y por las facilidades que nos dieron para llevar adelante este proyecto.

RESUMEN.

La presente investigación surge en el interés de la educación integral en los alumnos que cursan la educación básica en la república mexicana, y muy en particular la materia de educación física, las cuales se imparten en diferentes modalidades de estudio en nivel primaria, por consiguiente no todas son de organización completa con sus respectivos docentes. De tal manera que en muchas comunidades rurales con alto índice de pobreza, además de gran rezago educativo y marginación escolar, observando que tenemos muchas escuelas unidocentes.

De acuerdo con estadísticas emitidas existen aproximadamente 28,940 escuelas unidocentes en la República Mexicana, es decir con un solo profesor para los 6 grados. Y nos preguntamos si realmente estos alumnos reciben una educación integral, partiendo de ahí en la necesidad de desarrollar un trabajo de investigación que permita obtener información acerca de la situación actual de los alumnos de estas diferentes modalidades de estudio.

Por medio de este trabajo se pretende realizar un programa de actividades lúdicas ideal para alumnos de primero a sexto grado es decir de 6 a 12 años para aplicarlo, y así el alumno obtenga los aprendizajes necesarios en las clases de educación física a la par con un alumno de una escuela de organización completa.

Palabras clave: Escuela unidocente, educación integral, actividades lúdicas, aprendizajes esperados.

ABSTRAC.

This research arises in the interest of comprehensive education students enrolled in basic education in the Mexican Republic, and particularly the physical education, which offer different modes of study at primary level, therefore not organization are all complete with their respective teachers. So that in many rural communities with high poverty rates, as well as educational backwardness and marginalization great school, noting that many schools have one teacher. According to statistics there are approximately 28.940 issued one-room schools in Mexico, that is one teacher for 6 degrees. And we wonder whether or not these students receive a comprehensive education, starting from then on the need to develop a research project to obtain information about the current situation of students in these different modes of study.

Through this work is to undertake a program of recreational activities ideal for students in first through sixth grade is 6 to 12 years to implement, so the student gets the necessary learning in physical education classes on par with a school student in a complete organization.

Keywords: One-Teacher School, integral education, leisure activities, learning outcomes.

ÍNDICE.

AGRADECIMIENTOS	i
RESUMEN	ii
ABSTRACT	iii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	7
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	8
1.3.1. PREGUNTA PRINCIPAL	8
1.3.2. PREGUNTA SECUNDARIA	8
1.4. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	8
1.5. JUSTIFICACIÓN	9
1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES	9
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.	
2.1. DEBATE TEÓRICO	10
2.2. ESCUELAS UNIDOCENTES	10
2.3. ESCUELAS CONAFE	14
2.4. APRENDIZAJES ESPERADOS	21
2.5. ACTIVIDADES LÚDICAS	24
2.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DE 6 A 12 AÑOS	31
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO METODOLÓGICO.	
3.1. PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN	34
3.2. ENFOQUE METODOLÓGICO	41
3.3. TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	42
3.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	43
3.5. DISEÑO DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN	43
3.6. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	44
3.6.1. VELOCIDAD MÁXIMA 30 M.	44
3.6.2. RESISTENCIA 600 M.	45

3.6.3. CONDUCCIÓN DE BALÓN EN ZIGZAG 25 M.-----	45
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.	
4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS -----	47
4.2. SISTEMA DE TRABAJO DEL CONAFE-----	50
4.3. RESULTADOS OBTENIDOS-----	52
4.4. RESPUESTA A LA PREGUNTA PRINCIPAL-----	54
CAPÍTULO V. PROPUESTA METODOLÓGICA.	
5.1. INTRODUCCIÓN -----	57
5.2. ENFOQUE DEL CURSO O ACTIVIDADES LÚDICAS -----	58
5.3. EJES PEDAGÓGICOS-----	59
5.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA-----	60
CONCLUSIONES -----	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	65
ANEXOS -----	69
LISTA DE TABLAS Y GRÁFICAS -----	69

INTRODUCCIÓN.

Los programas actuales que se elaboran en la secretaria de educación pública son para escuelas de organización completa pero hay que tomar en cuenta que también existen escuelas tridocentes, bidocentes y unidocentes.

Algunas escuelas cuentan con un solo profesor y otras con un asesor en donde nos preguntamos si los alumnos obtienen realmente los aprendizajes psicomotores como parte de la educación física. Los programas de educación en nuestro país están dirigidos en su mayoría a las escuelas de organización completa porque así lo requiere la población escolar ya que la misma es tan numerosa en la mayoría que de los planteles escolares incluso algunos directivos se dan el lujo de aceptar a algunos alumnos y rechazar a otros de acuerdo a diversas situaciones, pero que pasa cuando nos encontramos ante una institución educativa de comunidades rurales, de grupos multigrado, o lo que es peor un solo profesor para toda la población escolar, es decir una escuela unidocente, ¿Cómo trabajar? Y ¿qué metodología deberá usar? Para obtener el mejor aprovechamiento escolar en cada uno de los alumnos.

Otro aspecto muy importante al trabajar con un grupo unidocente es lograr que obtengan una educación integral y los aprendizajes esperados a la par que se obtienen en la escuela de organización completa para cada uno de los integrantes de manera que obtengan los conocimientos requeridos.

Hablando ahora de la materia de educación física, ¿cómo impartirla? ¿Cómo dar la sesión el profesor de grupo o el profesor de educación física?

En la presente investigación se estudiaremos de qué manera lograr los aprendizajes esperados de todos los niños de nivel primaria de un plantel educativo y en particular en las clases de educación física, a través de diferentes y variadas actividades lúdicas que podemos aplicar en la materia que lleve a un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje, donde realmente obtengan los conocimientos y habilidades psicomotrices que demanda la educación a la semejanza con otras instituciones educativas de organización completa.

Al llevar a cabo las actividades para el aprendizaje en la materia de educación física se considera que la mejor manera es realizar todas las actividades a través de actividades lúdicas, es decir a través del juego, ya que de esa manera se aprende mejor y de una manera significativa y realmente importante para la vida futura.

Muchas escuelas no cuentan con un profesor de educación física para atender a los alumnos que así lo requieran, para orientar y apoyar al profesor de grupo, en algunas comunidades apartadas es imposible que los padres manden a sus hijos a dichas instituciones por diferentes factores, entonces el profesor de grupo tiene que ver la forma de integrar al alumno en las actividades de enseñanza – aprendizaje, sin que ni un alumno se retrase, viendo la forma de llevar el grupo adelante.

Aunado a esto está la institución que trabaja con grupos unidocentes, es decir con un solo educador para los seis grados de la educación primaria.

Es aquí donde el profesor debe estar ampliamente preparado para sacar adelante a todos los grados de la escuela.

Se realizó un análisis comparativo de los programas para las escuelas multigrado con la propuesta de actividades implementadas en este trabajo.

Se pretende poder trabajar la materia de educación física no por grado, tampoco por ciclos sino más bien trabajar con todos los alumnos de los seis grados al mismo tiempo, es decir grupo unidocente en las actividades con un carácter lúdico e incluir a todos a pesar de sus diferencias de edades y diferencias psicomotrices.

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, y el objetivo general de la investigación, así como los objetivos específicos y las preguntas de investigación tanto la principal como las secundarias; que nos permitirá mediante la hipótesis planteada desarrollar el presente trabajo de investigación y comprobar o refutar con los resultados obtenidos.

Además en este capítulo se justifica del porqué y para qué de este trabajo de investigación, y la pertinencia del mismo, así como los alcances y limitaciones que se pretende llegar con este trabajo y lograr los propósitos establecidos.

En el segundo capítulo se presenta el estado del arte y el marco teórico que da sustento a la presente investigación en la que nos presenta información relacionada sobre el análisis de los programas de actividades lúdicas propuesto en este trabajo de investigación en relación el libro de juegos de CONAFE.

Así como también se dará un enfoque teórico sobre las diferencias entre las escuela unidocente comparada en una de organización completa, dando a conocer los conceptos de la misma, de igual forma las generalidades del proceso enseñanza aprendizaje que se dan en cada una de ellas, y los aprendizajes que en realidad deben obtener los alumnos de edades de 6 a 12 años.

En tanto el capítulo tres se expone el marco metodológico donde se da a conocer el enfoque metodológico de la investigación y las técnicas que fundamentan, así mismo se muestra el instrumento de evaluación que se le aplico a los alumnos y la muestra seleccionada aleatoriamente.

Mientras que, en el capítulo cuatro muestra la descripción y el análisis de los resultados, así como la interpretación de los mismos de los datos obtenidos posteriormente de la aplicación del test de evaluación física aplicados a los 7 alumnos de la escuela primaria del CONAFE, así como a los 14 de los 24 alumnos de la escuela unidocente. La cual dará respuestas a la pregunta principal y a las secundarias. Que bajo esta óptica se trabajo la hipótesis planteada en la investigación. También en este capítulo se dan a conocer las discusiones dando a conocer si se obtuvieron los resultados esperados, si los métodos aplicados fueron los correctos y las conclusiones mostrando hasta que magnitud los objetivos fueron cumplidos. Y se dan a conocer las recomendaciones de la investigación.

En el capítulo cinco abordaremos la propuesta metodológica que se estableció para llevar a cabo esta investigación, daremos a conocer como se trabajo con el grupo unidocente y las actividades lúdicas que se realizaron, así como sus ejes pedagógicos.

Finalmente daremos a conocer las conclusiones a las que se llego después de haber terminado el presente trabajo, también se detallan las futuras líneas de investigación, las limitaciones y las recomendaciones.

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Es común escuchar en los maestros expresar y manifestar que los alumnos cada vez se muestran renuentes en la impartición de clases bajo el esquema tradicional. No obstante, esa apatía es muy lógica si pensamos en la cantidad de estímulos que están recibiendo los alumnos por parte de los diferentes sistemas de información sincrónico y asincrónicos; viéndose invadidos por las tecnologías que han ocupado espacios que demandan el ocio y distracción intelectual.

En algún momento de la historia de nuestro país la educación consistía en que un profesor podía elegir a los estudiantes más destacados, los cuales después enseñaban a 10 o 20 niños en forma de círculo de estudio, a éstos enseñantes se les llamaba monitores, además de estos, existía un funcionario más importante, el inspector, su función era de vigilar a los monitores, de entregar y recoger de éstos, los útiles de la enseñanza y de indicar al maestro los que deben ser premiados o sancionados. Su función del docente a la hora de clase consistía en observar la marcha del aprendizaje y a mantener la disciplina. La enseñanza en las escuelas era en un lugar amplio y convenientemente distribuida, facilitaba las tareas escolares que el maestro había planeado y explicado de antemano a los monitores. Un severo sistema de castigos y premios mantiene la disciplina. El maestro era como un jefe de taller que lo vigilaba todo y que intervenía en los casos difíciles. Así como este hubo diferentes tipos de métodos al aplicar la enseñanza aprendizaje, pero con el correr de los años las escuelas se fueron estructurando a manera de grados y niveles, hoy en la actualidad pareciera que la educación de un solo profesor con alumnos de diferentes edades se ha acabado, pero no es así aun existen en muchas comunidades rurales, escuelas atendidas por un solo profesor encargado de la enseñanza a todos los alumnos de diferentes edades.

El juego aparece en la historia del ser humano desde las épocas mas remotas, ya que se han encontrado restos de juguetes y pinturas realizando actividades lúdicas, el juego ha sido una actividad esencial en le ser humano como un camino al aprendizaje que lo lleva al fortalecimiento de su desarrollo integral.

El hombre ha tratado de combinar la actividad lúdica para obtener el mejor aprendizaje significativo. Ya que el niño aprende mejor jugando.

En el país existen 2640 escuelas con un solo maestro de acuerdo con los datos de la SEP -Secretaría de Educación Pública- (2010) y 26300 en el CONAFE- Consejo Nacional del Fomento Educativo- (2010) esto nos da un total de 28940 escuelas unidocentes en los Estados Unidos Mexicanos, el cual tiene a su cargo todos los grados y el conjunto de tareas administrativas del establecimiento.

La historia de estas escuelas y sus maestros son presentadas generalmente, y con toda razón, como ejemplos de vocación docente y de abnegación. Pero esas situaciones son, también, un reflejo de atraso educativo en las poblaciones más alejadas y con carencias, una parte de estas escuelas abrió sus puertas con el objetivo de que la educación llegara hasta el más alejado rincón del país. Prueba de ello es que el CONAFE en el 2011 cumplió 40 años de dar el servicio educativo a los lugares más marginados de nuestro país. Desde entonces ha habido cambios de migración que motivaron que algunas de las escuelas quedaran con muy pocos estudiantes o casi nulos.

Hoy el grueso de estas escuelas unitarias cuenta con grupos de entre 5 a 20 alumnos; los cuales también suelen recibir alimentos preparados por el maestro. Estas escuelas, de una sola aula y un solo maestro, cumplen con los objetivos propios de los ciclos y áreas en que se va dividiendo la educación elemental. Además, suelen carecer de aquello que sería lo más apropiado para compensar sus limitaciones: herramientas tecnológicas como computadoras e Internet, capaces de suplir la falta de material didáctico y las limitaciones que pudieran tener los maestros en determinadas áreas. Por eso, más allá del reconocimiento y admiración que deben tributarse a estos docentes, el sistema educativo está en deuda con las poblaciones que atienden las escuelas unitarias.

Para remediarlas se requiere establecer sistemas de traslados que permitan a los chicos acceder a otros establecimientos y a una oferta educativa más elevada o, cuando menos, mejorar la dotación humana y técnica de las escuelas. La educación no puede basarse en el heroísmo docente sino en profesionales formados y bien pagados que trabajen en condiciones adecuadas.

A lo largo de toda la república mexicana y en diferentes escuelas primarias nos encontramos ante algunos problemas, como por ejemplo en comunidades apartadas en donde son pocos alumnos y por consiguiente la secretaria de educación pública manda a laborar a esa institución a solo uno o dos profesores para que atiendan a toda la población escolar, si a veces es complicado atender a un grado ahora imaginémonos atender a dos o tres grados diferentes en una sola aula, o a toda la población escolar en un solo grupo.

Sucede que cada profesor se prepara entonces para que sus planes y programas sean acorde a estos grupos multigrados y en otros casos grupos unidocentes, ahora este maestro es el encargado de impartir todas las materias básicas tales como: Español, Matemáticas, Ciencias naturales, Geografía, Historia, Formación Cívica y Ética, Educación Física, Educación Artística, pero para esta investigación se enfocará de manera particular en la materia de Educación Física.

De igual forma los nuevos programas de todas las materias tiene un enfoque basado en competencias, y sus planes y programas así como sus secuencias didácticas se predeterminan por grado escolar, pero las situaciones se complican cuando se trabaja con los tres primeros grados en una clase y posteriormente los últimos tres grados del nivel primaria, o incluso es mas complicado si se trabaja los seis grados en una clase.

Como podemos ver tenemos aun muchas escuelas rurales y marginadas. Y muchas de estas escuelas cuentan con un solo profesor o instructor comunitario, las escuelas en nuestro país deberían ser integrales, pues los alumnos tienen que obtener los aprendizajes necesarios que marcan los programas de las dependencias educativas en todos las áreas de trabajo, y al hacerlo se piensa que una de las mejores formas es a través de las actividades lúcidas y el juego que en ella participa. Es por ello que nos formulamos la siguiente pregunta

¿Cómo alcanzar los aprendizajes esperados en la clase de educación física en las Escuelas Primarias Unidocentes?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.2.1. OBJETIVO GENERAL.

Identificar, analizar y comparar los resultados del rendimiento físico de los grupos de estudio al confrontar el programa CONAFE con el programa de actividades lúdicas en un grupo unidocente en la materia de educación física durante el ciclo escolar, llevándolo a cabo dos sesiones por 35 semanas.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Los objetivos particulares de esta propuesta son:

- Fundamentar desde la teoría la importancia de las actividades lúdicas en los planes de clases de educación física de las escuelas unidocentes del nivel de primaria.
- Indagar si existe un programa y planes de clases para grupo unidocente en la materia de educación física en el nivel primaria.
- Realizar un test físico de habilidades y capacidades condicionales en el grupo unidocente con alumnos de 6 a 12 años donde se aplicará el programa.
- Proponer un programa y planes de clases de actividades lúdicas diseñados para trabajar con alumnos de 6 a 12 años de una escuela unidocente y llevarlo a la práctica en las sesiones de educación física en una temporalidad de un ciclo escolar, realizando dos sesiones por semana.
- Comprobar en dos momentos, antes y al final del programa que se aplicará. Si al trabajar con un grupo unidocente se obtienen los aprendizajes esperados en los alumnos investigados.
- Realizar una comparación de los resultados de la evaluación de la escuela unidocente y de la escuela CONAFE.

1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

1.3.1. PREGUNTA PRINCIPAL.

- ¿Los alumnos de la escuela unidocente obtienen los aprendizajes esperados en el proceso de enseñanza de igual forma que una escuela de CONAFE?

1.3.2. PREGUNTA SECUNDARIA.

- ¿Cómo se fundamenta desde la teoría la importancia de las actividades lúdicas en los planes de clases de educación física de las escuelas unidocentes del nivel de primaria?
- ¿Existe un programa y planes de clases para grupo unidocente en la materia de educación física en el nivel primaria?
- ¿Qué tan importante es el realizar un test físico de habilidades y capacidades condicionales en el grupo unidocente con alumnos de 6 a 12 años donde se aplicará el programa?
- ¿Son suficientes las actividades lúdicas que dentro del programa y planes de clases para trabajar con alumnos de 6 a 12 años de una escuela unidocente y llevarlo a la práctica en las sesiones de educación física en una temporalidad de un ciclo escolar, realizando dos sesiones por semana?
- ¿Cómo comprobar en dos momentos, antes y al final del programa que se aplicará. Si al trabajar con un grupo unidocente se obtienen los aprendizajes esperados en los alumnos investigados?
- ¿Por qué es importante realizar una comparación de los resultados de la evaluación de una escuela unidocente con una escuela del CONAFE?

1.4. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

Se presume que aplicando un programa basado en actividades lúdicas en las sesiones de educación física en las escuelas unidocentes los alumnos saldrán mejor preparados físicamente que en una escuela que aplica su programa del CONAFE.

1.5. JUSTIFICACIÓN.

El presente trabajo se origina al pensar que la educación primaria debe ser igual en cualquier parte de la Republica Mexicana, y en este caso la educación física debe impartirse de manera similar en cualquier parte de nuestro país, pensando en esto, se pretende elaborar un programa de actividades lúdicas para un grupo de alumnos de 6 a 12 años de edad si descuidar el enfoque actual del programa de educación física 2009 y 2011 de la SEP. Para que de esta manera se pueda utilizar en las escuelas que así la requiera como las escuelas del CONAFE y otras escuelas unidocentes. Y por consiguiente los alumnos con esta modalidad educativa egresen con los aprendizajes requeridos y esperados en la materia educación física.

Indudablemente las estrategias y técnicas de enseñanza tendrán que variar para que los alumnos obtengan sin que nadie se retrase los conocimientos psicomotrices que se pretenden alcanzar.

1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES.

En este contexto, la investigación se enfoca a estudiar los aprendizajes obtenidos en los dos sistemas de enseñanza, tanto de la escuela primaria del CONAFE así como en la escuela primaria unidocente al que se le aplicará el programa de actividades lúdicas diseñado específicamente para trabajar con un grupo unidocente en este proceso educativo.

Las limitaciones encontradas al proceso de la investigación fueron; faltas de áreas de trabajo para la educación física, escuelas rurales y marginadas, con poco o nulos materiales para trabajar en el proceso educativo, y la falta o inasistencia frecuente del docente de grupo, así como de los alumnos.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO.

2.1. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.

En el estado del arte nos encontramos con el uso de los tres programas y planes de clase con que trabaja la escuela CONAFE, y el programa de estudios realizado para la escuela multigrado, en la cual el alumno con un enfoque por competencias tiene que alcanzar el proceso enseñanza – aprendizaje desarrollando sus habilidades, actitudes y destrezas tanto cognoscitivas como físicas.

Para comenzar con este capítulo se llevo a acabo la lectura y estudio de los trabajos realizados de este tema y los conceptos que abarcan los aspectos que se trata en la investigación

2.2. ESCUELAS UNIDOCENTES.

Es difícil concretar una definición exacta que abarque por igual a todas las escuelas unitarias, cada una tiene sus características peculiares que la diferencian del resto, puede estar situada en un pueblito, en un cerro, en un llano, o en una montaña, puede tener de 3 a 7 o hasta 20 alumnos, puede tener 1 o 2 profesores. Generalizando, se puede decir que están situadas en localidades pequeñas, con un ambiente rural y la mayoría de ellas en lugares muy marginados de las grandes comunidades.

Se caracterizan por tener un número reducido de alumnado, además de muy heterogéneo, en una misma aula pueden convivir niños y niñas de edades muy diferentes, desde el primer grado hasta el sexto grado de primaria, con un único profesor o profesora para todos. Solo cuando el número sobrepasa los 12 alumnos por profesor, es cuando se plantea la idea de aumentar a dos el número de maestros, pero muchas veces eso es una falacia ya que hay escuelas de 20 a 30 alumnos y solo cuenta con un profesor, aunque bien es cierto que casi siempre se intenta estirar lo máximo posible esta cifra (SEP, 2010).

Puesto que la escuela unitaria es muy especial, y diferente al tipo de colegios al que estamos acostumbrados, se piensa que, quién mejor que un profesor de una de

estas escuelas para explicar en qué consiste su escuela, cómo establece su horario y cómo trabaja.

Las escuelas unidocentes trabajan con un programa diferente a la de una escuela de organización completa ya que no tienen un profesor por cada grado, sino que su programa está adaptado para escuelas multigrado.

No se puede plantear la clase de la misma manera para una escuela en la que todos los alumnos son de la misma edad, que para otra donde la enseñanza es totalmente personalizada, en la que hay que adaptarse a la realidad y trabajar con cada niño y niña, donde nunca sabes con lo que te vas a encontrar en el curso que viene o en el día a día.

Es lógico pensar que su organización también es planteada de diferente modo, donde los profesores han establecido sus clases de manera que todos los días, se reparten las tareas y las jornadas son creativas, o más tranquilas, con libros de texto y ejercicios escritos, en función del ánimo y nivel de los niños y las niñas.

Por otra parte es sorprendente la complejidad con la que se organizan las horas en las que se dan las clases de español, matemáticas, medio ambiente y en este caso las de educación física, todos compartidos acuden al centro educativo. Dependiendo de cuál sea la especialidad, se trabaja con unos alumnos o con otros, el mismo instructor comunitario da las clases de educación física, suele dar las clases a todos juntos, dedicando toda la atención, es muy difícil dar una clase de educación física solo con cuatro, por lo que es favorable adaptar los juegos para que participe el alumnado desde el más pequeño hasta el más grande.

Además este año se ha organizado un taller de recursos para el cuidado personal en el que se tratan temas como la postura, los masajes, los sentimientos y emociones etc.

Gracias a la experiencia se ha descubierto que lo que más suele costar a los profesores y las profesoras que se inician en esta experiencia de la escuela unitaria, es acostumbrarse a que los alumnos y alumnas se muevan libremente por el aula y se organicen ellos solos en las actividades, y que el maestro o la maestra

simplemente gestione y medie en el aprovechamiento de los mismos, sirviendo de guía al alumnado en su proceso de aprendizaje.

También ha comprobado que el tiempo de juego en las escuelas unitarias es muy importante, y que de ninguna manera es una pérdida de tiempo, los niños y niñas pasan mucho tiempo en casa, ya que las edades son muy diferentes y no es habitual que se junten para jugar fuera del colegio, la escuela es su lugar de reunión y en ella potencian su creatividad, por eso es muy interesante dar un tiempo a los alumnos para que se diviertan juntos. Muchas veces una simple caja de cartón, y unos tubos, pueden transformarse en un circuito lleno de actividad, otras actividades se realizan trazando, cortando, pegando y pintando material reciclable o cartulina por ejemplo para trabajar su libro de juegos, ante esta realidad cómo vas a interrumpir esos momentos, y han sabido transmitir su ilusión porque no se pierdan las escuelas rurales, pues como bien se dice, son maravillosas. En ellas puedes detenerte un instante, para escuchar, ver y seguir el desarrollo de cada alumno y alumna de manera individual y compartir con ellos este periodo tan magnífico que es la infancia haciendo que sus años de escuela sean muy especiales y los recuerden con cariño.

La escuela unitaria: Es la escuela de un solo maestro que atiende alumnos de diversas edades y grados. Se enclavan en áreas rurales poco pobladas, generalmente son escuelas pobres, no equipadas y a veces son improvisadas. La escuela unitaria representa un sobre esfuerzo del maestro, no obstante, como debe atender a varios grados, es inevitable la deficiencia educativa, donde los padres de familia también se ven en la necesidad de ayudar en ocasiones a los diferentes tipos de necesidades (SEP, 2010).

Mientras que las autoridades desmantelaban este modelo de escuela, convirtiendo al profesor en el educador básico en el aula, en los ámbitos de educación no formal se mantenía fresca la idea de que la relación formativa entre los niños sólo separados por edad era altamente positiva para todos. Los educandos más pequeños ven cómo se multiplican los agentes formativos, el instructor va pasando de uno en uno para ver como van los avances en las materias, Tienen además a alguien más próximo en vivencias para interrogarle. Los mayores afianzan sus conocimientos al verse obligados a transmitirlos y desarrollan habilidades comunicativas, de cuidado y se hacen más pacientes, todos aumenta la percepción

de pertenecer a un proyecto colectivo por el que van pasando por etapas: ahora son los pequeños, en unos años los mayores. De este modo, cuando uno se siente parte de la escuela, tiene sentido aceptar los valores de la institución. Es un modo para que los idearios de los centros, cargados de buenas intenciones, tengan efectos.

La escuela unidocente, es una institución educativa que no debe ser estigmatizada o calificada como una institución educativa inferior a la escuela pluridocente o a la escuela completa. Las características identificadas en las observaciones demuestran que en especial aquellas escuelas unidocentes que son intervenidas por algún programa de mejoramiento de la calidad educativa están en igualdad o en mejores condiciones que otras escuelas del país.

El que una institución unidocente sea excelente, depende de si reúne ciertas características físicas y pedagógicas consideradas básicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, buena infraestructura, mobiliario adecuado, equipos y materiales y en lo pedagógico: Adecuación del aula para el aprendizaje, uso de textos y materiales, aplicación de metodologías activas, participativas, grupos de trabajo, entre otras.

En lo referente a la atención en servicios básicos, los resultados demuestran que la mayoría carece del servicio básico de agua potable, energía eléctrica entre otros, factores que afecta el estado de salud de niños y niñas y por ende en la obtención de mejores aprendizajes.

En las escuelas unidocentes intervenidas por programas de mejoramiento de la calidad, en cuanto a capacitación docente sobre la metodología para el trabajo autónomo, dotación de mobiliario adecuado y materiales, se percibe la utilización efectiva de las guías de autoaprendizaje y por ende un aprendizaje autónomo de niños y niñas. Esto corrobora el supuesto en el que se manifiesta: En la escuela unidocente que es asistida por algún programa y que cuenta con las condiciones necesarias para la aplicación de las guías de autoaprendizaje, se obtiene mejores logros académicos de los estudiantes.

El proceso pedagógico: La organización del aula es un factor muy importante que incide en la construcción del clima de aprendizaje, lo cual se ha evidenciado en las escuelas con estas características.

2.3. ESCUELAS CONAFE.

El Consejo Nacional de Fomento Educativo -CONAFE- es un organismo descentralizado, de la Administración Pública Federal, con personalidad jurídica y patrimonio propios, creado por decreto presidencial del 9 de septiembre de 1971, modificado mediante el diverso del 11 de febrero de 1982, con el objeto de allegarse recursos complementarios, económicos y técnicos, nacionales o extranjeros para aplicarlos al mejor desarrollo de la educación en el país, así como a la difusión de la cultura mexicana en el exterior. Para el debido cumplimiento de su objeto.

Para el debido cumplimiento de su objeto, el CONAFE cuenta con las siguientes atribuciones:

- Investigar, desarrollar, implantar, operar y evaluar nuevos modelos educativos que contribuyan a expandir o mejorar la educación y el nivel cultural del país, de acuerdo con los lineamientos que al efecto determine la Secretaría de Educación Pública. Fomentar la corresponsabilidad y solidaridad social de los sectores organizados del país para la atención y resolución de los problemas educativos y culturales.
- Fomentar la corresponsabilidad y solidaridad social de los sectores organizados del país para la atención y resolución de los problemas educativos y culturales.
- Crear y desarrollar medios de participación social destinados a ampliar las oportunidades de educación para la población.

Su misión y equidad es propiciar y proporcionar una atención educativa diferenciada a los habitantes de zonas rurales que no disfrutaban de los beneficios del desarrollo social, a partir del reconocimiento de su diversidad cultural y socioeconómica, que permita disminuir las diferencias existentes con otros sectores de la sociedad y avanzar en aspectos de equidad y pertenencia social, ofreciendo alternativas de acceso, permanencia y éxito para el bienestar individual, familiar y comunitario (CONAFE, 2010).

La caracterización de los diferentes protagonistas de la educación comunitaria supone precisar inicialmente que los distintos programas, modalidades y proyectos de preescolar, primaria y secundaria de enseñanza comunitaria se instalan en tres contextos geográficos: Comunidades rurales del medio rural donde habita población campesina mestiza e indígena; campamentos que concentran temporalmente a familias jornaleras agrícolas migrantes y zonas suburbanas.

La concepción de comunidad que se asume y da sustento a la práctica de educación comunitaria, se consideran secundarias a las delimitaciones territoriales o características del entorno natural, en tanto hace relevante la dinámica cotidiana de procesos culturales que permiten la construcción de lo comunitario en estos diversos grupos de población.

Las condiciones que posibilitan la formación de una comunidad son sus intereses, carencias, logros y problemas compartidos; los modos de concebir y generar sus propios significados; las formas de subsistencia, producción y recreación; las costumbres alimentarias, de vivienda y salud, y la cosmovisión que genera el compartir una identidad lingüística, entre otras. Esta red de elementos y relaciones crea y recrea contenidos educativos que evidentemente son distintos en cada contexto geográfico - cultural atendido y en función de los cuales se diseña y opera un determinado programa o modalidad educativa para dar cuenta de los criterios de pertinencia, equidad y calidad que orientan las acciones del Consejo.

Las comunidades rurales que conforman el universo de atención institucional tienen un rango de población que va desde menos de 100 hasta 500 habitantes, si bien la mayoría cuenta con un promedio de 50 miembros. Se encuentran alejadas de los núcleos de población urbana y presentan una deficiencia o carencia en los servicios públicos básicos como son sistema de agua potable, drenaje, alumbrado público, vías de comunicación, entre otros.

En el caso de las comunidades indígenas, las condiciones de marginación y dispersión geográfica son más acentuadas. Las familias que habitan en esos contextos subsisten gracias a la producción agrícola para el autoconsumo, la cría de animales en pequeña escala, la producción artesanal o la pesca en zonas acuáticas; en menor medida se dedican a la explotación de bosques y minerales. Por otra parte,

el analfabetismo y la primaria inconclusa son los perfiles de escolaridad más comunes de las personas adultas en estas localidades; en el caso de las comunidades indígenas, el rezago educativo es mayor, pues la generación de opciones educativas que atienden a población monolingüe o bilingüe mayor de 15 años no ha logrado la cobertura, eficacia y calidad requeridas y esta situación se observa sobre todo en relación con las mujeres, ya que se encuentra aun discriminación de equidad y género.

En los campamentos de residencia temporal de población campesina migrante confluyen familias de distintos estados del territorio nacional que se desplazan en busca de mejores condiciones de vida; en ese sentido destaca la presencia de grupos étnicos de origen diverso. La precariedad de las condiciones básicas de bienestar social en estos lugares es acentuada, a lo que se suma el sentimiento de desarraigo y la discriminación social que padecen por parte de los residentes estables o incluso de los miembros de otro grupo cultural migrante.

Los asentamientos humanos en zonas suburbanas son resultado de procesos de expansión de las ciudades y la migración de la población rural en busca de empleo en distintos ámbitos económicos, industrial, comercial, de transporte, etc.

Pese a los programas de beneficio social, no se ha logrado cubrir las necesidades de vivienda, alimentación, salud y educación de estas familias que presentan altos índices de morbilidad y desempleo, entre otros.

Los participantes de la acción educativa institucional se conciben como actores, y no como destinatarios o servidores, bajo el supuesto de que todos los que intervienen en el ámbito educativo contribuyen aportando sus saberes, intereses, creencias y entusiasmo a la generación de nuevos conocimientos que se transforman y enriquecen en la práctica pedagógica cotidiana. En tal sentido, son actores del proceso educativo los habitantes de las localidades rurales que se involucran de diversas maneras en las tareas escolares, los niños y jóvenes inscritos en los diferentes programas y proyectos educativos, los Instructores que asumen la labor docente en el aula comunitaria, así como los capacitadores o tutores que apoyan y asesoran la tarea pedagógica de los alumnos.

La conformación de los grupos escolares y las características de los niños y jóvenes atendidos en cada programa y contexto son distintas en función de su origen, su lengua y sus rutinas de vida y trabajo. Los niños y las niñas que se atienden en las comunidades rurales estables pueden disponer de mayor tiempo para las tareas escolares aun cuando generalmente participan en la vida productiva de sus familias realizando faenas diversas mientras que los alumnos y alumnas atendidos en los campamentos agrícolas tienen que distribuir su tiempo entre las agotadoras labores del campo, donde trabajan como jornaleros y jornaleras desde los ocho o nueve años de edad, y la asistencia a la escuela. Un número considerable de los escolares atendidos en zonas suburbanas proviene de escuelas federales o estatales del sistema educativo regular, de donde han salido por diversas razones; expulsión, falta de recursos económicos de los padres para pago de uniformes y útiles, entre otras, han asumido el estilo de vida urbana y dedican el tiempo libre, entre las actividades productivas y su asistencia al aula, a ver televisión o jugar en su barrio (CONAFE, 2010).

Actualmente 35 mil jóvenes, mujeres y hombres, entre 14 y 24 años de edad, que ya concluyeron y son egresados de nivel secundaria o bachillerato están cumpliendo esta tarea como instructor comunitario en distintas regiones de todas las entidades de la República Mexicana, impartiendo clases a más de 350 mil niñas y niños, estos jóvenes podemos decir que tienen una desarrollada vocación de servicio, y superación en la vida, ya que aspiran trabajar para poder becarse y seguir preparándose profesionalmente en los años venideros.

Los jóvenes instructores comunitarios reciben apoyo alimenticio y alojamiento por parte de la propia comunidad que así participa activamente en el proceso educativo.

CONAFE apoya a estos jóvenes durante su estancia en las comunidades y al concluir su servicio les proporciona una beca para que puedan concluir sus estudios de enseñanza media o inicien una carrera profesional.

Esta beca consiste en un apoyo económico mensual mientras prestan sus servicios por 1 o 2 años en las escuelas CONAFE y posteriormente pueden continuar

sus estudios con una beca de 36 meses por cada año de servicio prestado a esta dependencia educativa.

El orden jerárquico del CONAFE en la región de Acatlán Puebla es de la siguiente forma:

- Un Auxiliar en operación, por cada región del estado
- El Asistente educativo.
- El Capacitador tutor.
- El Instructor comunitario

El auxiliar en operación es el que dirige y se encarga de toda la región observando que se cumplan todos los objetivos, que se atiendan a todas las escuelas, Y pueda resolver todos los problemas que con frecuencia se presentan, así mismo distribuye todos los materiales que se utilizarán en los centros educativos de las comunidades rurales

El nivel de Asistente Educativo es el más alto al que puede acceder un prestador de servicio que haya destacado en sus funciones docentes y tiene la responsabilidad de orientar y asesorar a los instructores comunitarios. Para profundizar sobre las características de los lugares, familias, alumnos y figuras docentes que conforman e intervienen en la educación comunitaria, pueden consultarse los apartados programas educativos y jóvenes docentes. Es la mano derecha del auxiliar en operación, llevan a cabo las tareas más importantes, y verifica que se cumplan todos los propósitos y planes establecidos, se apoya de los capacitadores para instruir a los instructores comunitarios.

Los Capacitadores Tutores son jóvenes que destacaron durante la prestación de su servicio educativo como Instructores tanto en las acciones de beneficio comunitario como en su labor pedagógica con el grupo escolar a los cuales se invita para desarrollar funciones de capacitación y asesoría de los nuevos Instructores.

El instructor comunitario es de origen rural y se caracterizan por su entusiasmo y compromiso para arraigarse y establecer vínculos afectivos con los niños y demás

miembros de la comunidad. Los que atienden comunidades indígenas, deben ser hablantes de la lengua o ser bilingües o el que usa cotidianamente la localidad donde prestarán su servicio, o bien de la lengua mayoritaria del grupo escolar que atenderán en el caso de los campamentos agrícolas. En las localidades cuyas condiciones de pobreza extrema no les alcance a cubrir sus gastos de alimentación y hospedaje de un Instructor, se elige uno de sus miembros para fungir como el agente educativo que atenderá al grupo de preescolar en la modalidad de centro infantil comunitario: una persona mayor de edad, madre o padre de familia, que sepa leer, escribir y llevar a cabo operaciones matemáticas básicas.

Los perfiles de atención compensatoria es la estrategia general de los programas compensatorios y parte del supuesto de que se logrará abatir el rezago educativo si se mejoran paralelamente las condiciones de la oferta y las condiciones y expectativas de la demanda.

Respecto a la demanda, se sabe que existe una población rural e indígena dispersa y en condiciones de extrema pobreza; se encuentran en zonas donde las actividades alternativas para la subsistencia compiten con la actividad escolar, lo cual se traduce en altos costos de oportunidad educativa derivados de la incorporación temprana de los menores en edad escolar a la vida productiva.

Otra característica de la demanda educativa es la existencia de un contexto nacional multicultural; tanto los grupos étnicos que habitan en nuestro país como en general las comunidades del medio rural tienen formas propias de organización e integración regional que contrastan fundamentalmente con el ideal de igualdad de oportunidades. A estos contrastes, de por sí contrarios al apropiado desarrollo educativo rural, se suma la prevalencia de pobres expectativas de los alumnos y de los padres de familia en relación con la educación, así como de bajos estándares de satisfacción; en las propias comunidades rurales e indígenas generalmente se exige escuela y maestro, mientras que en términos de calidad y utilidad del servicio educativo las exigencias son prácticamente nulas.

En lo que respecta a la oferta educativa rural, la característica generalizada es la existencia de escuelas multigrado o de organización incompleta. Existen cerca de 54 mil de este tipo de las cuales 26.3 mil tienen un solo maestro, otras 14 mil tienen

dos y 13.5 mil de tres a cinco docentes. Prueba de ello es que 66.4 por ciento de las escuelas del país son rurales y son atendidas por 38.2 por ciento de los profesores con una matrícula rural del 33.5 por ciento del total; es decir que el mayor número de escuelas es atendido por el menor número de maestros (CONAFE, 2010).

Adicionalmente a este denominador común, la aplicación formal de contenidos, conceptos, conocimientos y temas pretende ser válida tanto para las escuelas de la ciudad como para las rurales más apartadas; el modelo homogeneizado entre la ciudad y el campo se empobrece en la medida en que se acerca a una demanda más pobre.

Los programas compensatorios dan apoyo al sistema regular de educación inicial básica y de educación de adultos, también se atienden actualmente los niveles de inicial, preescolar, primaria y secundaria, a las escuelas y docentes de educación indígena y las escuelas rurales multigrados del sistema regular.

La educación inicial no escolarizada se basa en la participación comunitaria y es adaptable a las características de cada comunidad; capacita a los padres de familia con hijos menores de cuatro años de edad para mejorar las prácticas de crianza haciéndolos partícipes del proceso de estimulación temprana de sus hijos y aumentando las oportunidades de permanencia en la educación primaria de los niños beneficiados. Durante 1999 la cobertura de educación inicial no escolarizada presenta las siguientes características:

En educación primaria formal, el CONAFE ha desarrollado una metodología para localizar las escuelas correlacionando tanto las variables socioeconómicas de las localidades, las estructuras administrativo-operativas, así como los principales indicadores educativos, cuyos resultados arrojan escenarios certeros y confiables para canalizar recursos a las regiones con mayor prioridad social y educativa. Con base en esta metodología se atienden prioritariamente.

Estas escuelas que se consideran con mayores rezagos educativos en las entidades federativas y a fin de contrarrestar los efectos más adversos del atraso educativo, reflejado a través de indicadores educativos tales como la deserción escolar, la reprobación y la eficiencia terminal. Se le busca prestarle mas atención prioritaria a escuelas multigrado e incorporar a las escuelas a los niños migrantes.

Se atiende en educación básica a los 31 estados de la República Mexicana en 1887 municipios, de las cuales se les da servicio a 16086 localidades de las cuales 13341 son rurales e indígenas y 2745 son urbano–marginadas. En la modalidad de educación primaria se atienden aproximadamente 43000 escuelas, de las cuales 34000 son rurales y 9000 son indígenas, de estas escuelas 9600 son unitarias, 17000 son bidocentes y 6800 son tridocentes (CONAFE, 2010).

2.4. LOS APRENDIZAJES ESPERADOS.

En cuanto a la temática de las competencias, Argudín (2005) expone que la palabra competencia, del verbo competir, viene del griego, agon, agonistes, que quiere decir ir al encuentro de otra cosa, encontrarse para responder, rivalizar, enfrentarse para ganar, salir victoriosos de las competencias olímpicas que se disputaban en la Antigua Grecia. Ya desde el siglo XVI se conoce otra acepción, derivada del latín competere que significa pertenecer, incumbir, hacerse responsable de algo.

En este sentido, te compete significa que te haces responsable de algo, que está dentro de tu jurisdicción. En la educación se usa el segundo competere, te compete, el saber, el aprendizaje es tu responsabilidad, tú lo construyes, tú te apropias de él (Macías, 2010).

La competencia se infiere de la actuación como aquello que la hace posible, pero en rigor, sólo la actuación es visible, sólo de manera indirecta es posible evaluar las competencias (Mockus, 1994).

Donde competencia se refiere a un conjunto de capacidades que incluye un conjunto de conocimientos, procedimientos, sentimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante el proceso de aprendizaje y las manifiesta en su desempeño ante situaciones y en contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana (Medina, 2011).

Sabemos que el enfoque por competencia tiene sus inicios en Francia y entendemos por ello que es un conjunto de actitudes, destrezas y habilidades que tiene el ser humano tanto física como mentalmente y que hay que iniciar, desarrollar,

mantener al mejor ó al máximo nivel en toda la vida, ya que esta nos diferencia de las demás persona.

Siguiendo los antecedes de los programa de educación física de 1993 y 1998 y del plan de estudios de 2002 de la licenciatura en educación física así como las propuestas teóricas latinoamericanas y europeas. La secretaria de educación pública elaboró el nuevo programa implementándolo en el año 2009 y perfeccionándolo con el programa de estudios en 2011, para todas las escuelas primarias de nuestro país el cual tiene en un enfoque basado en una enseñanza- aprendizaje por competencias, en donde se manifiesta en tres grupos principales

Competencias generales de acuerdo al programa de educación física (2009) y (2011).

1.- Manifestación global de la corporeidad.

En esta se busca formar un alumno competente en todas las actividades cotidianas dentro y fuera de la escuela, lograra una formación para la vida. El alumno adquiere sobre si mismo y su realidad corporal, es una realidad que se vive en todo momento. La manifestación corporal fomentará conocer el cuerpo, sentir el cuerpo, desarrollar el cuerpo, cuidar el cuerpo y aceptar el cuerpo, satisfecho corporalmente como persona.

2.- Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.

Esta enfatiza la expresión como forma de comunicación e interacción en él ser humano, el propósito central es que el alumno establezca relaciones comunicativas mediante las diversas posibilidades de expresión motriz. La corporeidad cobra sentido por medio de la expresión, en sus formas de manifestarse, ya sea escrita, oral o corporal que el alumno puede utilizar con el fin de exteriorizar sus percepciones, emociones y sentimientos, traducidas en movimientos gestuales expresivos y actitudinales.

El desarrollo de habilidades y destrezas motrices se logran a partir de la puesta en practica de los patrones básicos de movimiento como la locomoción -reptar, gatear, caminar, trotar, correr y saltar- manipulación -lanzamientos, botar, rodar,

jalar, empujar, mover objetos con la ayuda de otros implementos, golpear, patear, atrapar, controlar objetos con diferentes partes del cuerpo-.

3.- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

Que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo, con el fin de que produzca respuestas motrices adecuadas para las distintas situaciones que se le presenten tanto en la vida escolarizada como en los diversos contextos en los que convive. Controlar la motricidad como competencia educativa, implica apropiarse de una serie de elementos relacionados con el esquema corporal, la imagen corporal y la conciencia corporal que buscan un equilibrio permanente entre tensión y relajación.

La resolución de problemas motores a partir del control de la motricidad ayudará a los alumnos a comprender su propio cuerpo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades motrices, accediendo a situaciones cada vez más complejas y en diferentes contextos, como el manejo de objetos, su orientación corporal en condiciones espaciales y temporales, y anticiparse a trayectorias y velocidades en diversas situaciones de juego.

La educación física utiliza el juego como un medio para el desarrollo de competencias, mientras que el deporte escolar lo pone a prueba en eventos en que el propósito central es educar y formar al alumno y su propósito es que desarrolle su corporeidad, para que la conozca, cultive y sobretodo la acepte, por ello las acciones motrices se convierten en su aliado por excelencia.

También este programa en sus propósitos contiene 5 ejes pedagógicos que son los siguientes:

- 1) La corporeidad como centro de su acción educativa.
- 2) El papel de la motricidad y su acción motriz.
- 3) La educación física y el deporte en la escuela.
- 4) El tacto pedagógico y el profesional reflexivo
- 5) Valor, género e interculturalidad

También se organiza en tres ámbitos de intervención pedagógica como una manera de orientar la labor docente los cuales son: Ludo y psicomotricidad, Promoción de la salud y la competencia motriz.

Moyles (1990) opina que parte de la tarea del profesor consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intentar atender a las necesidades de aprendizaje de los niños. En este papel puede considerarse al profesor un iniciador que hace posible el aprendizaje.

2.5. ACTIVIDADES LÚDICAS.

El adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus que significa juego entre otras muchas acepciones, designa a todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El adjetivo correcto de origen latino en realidad es lúdico del latín ludicer, ludrica, ludricum que significa divertido, ameno, propio del juego. De tal manera que no podemos separar lúdico de juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La etimología de la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice que simplemente el juego es diversión para hacer referencia a todo lo relativo al juego.

A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

En la actividad lúdica su función de simulación representa el nivel más elevado de la función cognitiva que se pone en juego, no se orienta hacia el dominio del objeto, sino que implica por el contrario, el retorno del sujeto hacia si mismo, al mismo tiempo que experimenta el placer de su actividad y que crea un mundo ficticio

donde todo ocurre de conformidad con sus deseos, teniendo a su servicio todas las fuerzas de la vida afectiva.

El juego es tan antiguo como la vida misma ya que, desde que nace, el ser humano comienza a jugar. Las teorías sobre el origen del juego son múltiples, según se dé más preponderancia a uno u otro aspecto. La realidad es, posiblemente, que todos los factores que en ellas se relatan pueden tener alguna influencia en mayor o menor medida en el origen del juego.

El juego es una actividad ligada al ser humano desde su nacimiento. El niño tiende a jugar prácticamente sin estímulo alguno, lo cual ha hecho plantearse desde hace dos siglos cuál es el origen de ese deseo o necesidad. Existen teorías muy diversas, que van desde las eminentemente relacionadas a lo físico a las partidarias de un origen psíquico, y pasando por las de corte sociocultural.

El juego así como la actividad adaptativa es una conducta mediante la cual se tiende a efectuar un determinado equilibrio entre el mundo interior y el mundo exterior, pero la actividad utilitaria está subordinada a un fin, mientras que la actividad lúdica solo se atiende a la realización de sí misma.

Es necesario reconocer que la acción lúdica es el tipo de actividad creadora exacta del niño, necesaria para la expresión de su personalidad de modo que se le debe permitir al alumno jugar para que de esa manera exprese sus experiencias individuales y colectivas sobre todo entre los 6 y 12 años y de manera especial que practique el juego colectivo y de predominio motor ya que estos le serán favorables para la comprensión y la aceptación de la norma que graduará progresivamente la libertad acordada al niño en el marco lúdico.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico. Pero además de esta diversión que los mismos suelen

reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

Respecto del origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás, aproximadamente, las primeras referencias hablan del año 3.000 A.C.

El principio del juego es fundamental en la didáctica de la educación física, muchas actividades físicas no tienen sentido más que por su componente lúdico y están tan ligados estos tres elementos; Juego, educación física y lúdico, ya que tenemos la muestra máxima de la maestría corporal en nuestros días recibe el nombre de Juegos Olímpicos.

Un juego para ser reconocido como tal deberá observar varias características, entonces, para poder reconocer sin dudas cuando estamos frente a un juego y cuando no lo estamos, será importante tener en cuenta estas condiciones que lo definen: es libre, su realización provoca placer, aunque está más vinculado a la infancia, el juego puede ser practicado en cualquiera de las otras etapas de la vida, es innato, organiza las acciones que lo contienen de manera específica y propia, permite aumentar el conocimiento de una realidad, al niño lo ayudará a plantarse más firmemente en la vida, favorece el proceso de socialización, presenta reglas que deben ser aceptadas por quienes participan, es integrador, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad.

En el plan de actividades estarán integradas las siguientes actividades lúdicas: Cantos motores, Juegos activos, juegos pasivos, juego sensorial, juego predeportivo, juego con reglas modificadas, juego deportivo, juego y juguete tradicional, juego autóctono, actividades de excursionismo y campamento, actividades de expresión corporal. Circuitos y estaciones de acción motriz, rally, cuentos motrices, actividades con material didáctico, juegos de expresión corporal.

Cabe mencionar a Jean Piaget (1947; citado por Yturalde, 2011), por sus múltiples trabajos en la psicología infantil y juvenil y observar su cuadro para situar adecuadamente en este estudio en qué etapa están los alumnos con que se realizará este trabajo. La cual podemos notar que se encuentra en la tercera etapa

de 6 a 11 años en el estadio Operacional concreto y el tipo que el infante prefiere es reglado y de construcción.

Basándonos en esto tomamos en cuenta a Jean Piaget padre de la psicología infantil y de acuerdo a sus investigaciones se realizó el siguiente cuadro.

Tabla 2.5.1. Teoría de Jean Piaget.

A partir de	ESTADIO DESARROLLO	DE TIPOS JUEGOS	DE
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción	
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción	
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción	
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción	

Fuente: Yturalde, E. y asociados Latinoamérica, (2011)

De tal forma se enfoca el presente trabajo en una edad de 6 a 11 años en un estadio de desarrollo Operacional Concreto y el tipo de juego corresponde al reglado y de construcción.

Operaciones concretas -desde los 7 a los 11 años- Al llegar a esta etapa el niño deberá expresar a través del lenguaje todo lo aprendido en términos prácticos u operatorios. La primera manifestación de un uso más sistemático de los signos verbales es la presencia de una inteligencia pre conceptual. Por otra parte, las operaciones concretas también se refieren a operaciones con objetos manipulables donde aparece nuevamente la noción de "agrupación", que es la que permite que los esquemas de acción ya en marcha se vuelvan reversibles.

Borges y Gutiérrez (1994; citado por Felibertt, 2012), en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Freud (1905; citado por Monroy y Sáez, 2011), establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente, el juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad, al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. Es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él. Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional, un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil -sentimientos inconsciente-.

Millán (1987) define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma, esta es una de las múltiples acepciones que podemos encontrar del juego, pero no podemos establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo, ya que son muy numerosas.

Mientras tanto, Peña (1996; citado por Montes, 2012), en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores" afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Entretanto Perdon y Sandoval (1997; citado por Montes, 2012), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización" señalan que el aprendizaje de social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García (1998; citado por Montes, 2012) en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

También Schiller (1975) en su teoría de las necesidades o de la potencia superflua explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas, el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico, además, el juego es un auténtico recreo, siendo este uno de los mayores beneficios del juego, así como el placer y el sentimiento de libertad al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

De igual forma Lazarus (1883; citado por Monroy, 2011) , tratando de rebatir la teoría de Spencer (1855) propuso la teoría de la relajación, donde afirma que el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga, con la teoría del descanso expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

Según Hall (1921; citado por Monroy, 2011), en su teoría de la recapitulación fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas, que se basa en la memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados .Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

Según Gross (1899; citado por Yturralde, 2011), las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida: Las dirigidas a cubrir las necesidades básica y las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego. Que es objeto de investigación psicológica especial, siendo el

primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Pero Spencer (1855; citado por Monroy et al., 2011), en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

También Claparède (1934; citado por García y Lull, (2010), afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos, la clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto con Gross (1899) y establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. Y gracias a Claparède y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducido en la educación física, según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

Vygostsky (1930; citado por Monroy et al., 2011), expresa que el juego como valor socializador, el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive, socialización, contexto familiar, escolar, amigos, considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, a través de ella se transmiten valores, costumbres etc.

Paya (2006) comenta en su tesis doctoral que el juego es considerado como un instrumento ideal de educación integral, a las posibilidades de formación física, intelectual y social, habremos de añadir las cualidades pedagógicas estéticas y artísticas que la actividad lúdica contiene. Aunque este ha sido quizás el aspecto educativo menos trabajado históricamente o con menos literatura pedagógica, muchos han sido también los que han puesto de relieve la necesidad de cultivar el

sentido estético o artístico aprovechando la creatividad que se origina en el juego libre.

2.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DE 6 A 12 AÑOS.

Estadio de las operaciones concretas según Jean Piaget (1947)

De 6 a 11 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas.

De los 7 a los 12 años paulatinamente se va introduciendo el niño en los juegos de reglas, es decir juegos de organización y por lo general de reconocimiento de líderes, estos juegos vienen a ser como puentes entre la fantasía desbocada y el mundo de la realidad con sus carriles y limitaciones; sustentan una progresiva socialización y amplían las dimensiones del mundo infantil (Rodríguez y Ketchum, 1992).

En esta edad, la lógica del niño todavía se basa en las acciones concretas, lo cual significa que es capaz de operar, relacionar y resolver problemas mediante la manipulación de los objetos.

En esta etapa hay un cambio muy importante ya que el niño organiza sus acciones con un sentido de reversibilidad operatoria que lo lleva a utilizar sus pensamientos en dos sentidos; directo e inverso, con esta capacidad, surgen nuevas estructuras lógicas elementales como las nociones lógicas de clasificación y seriación y las nociones espaciales infra lógicas como las topológicas, proyectivas y euclidianas lo que permiten al infante adquirir las nociones de número, espacio y tiempo.

Alrededor de los seis años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio preoperativo por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una

botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua invertido a una botella baja y ancha aquí existe, en cambio un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma -por ejemplo un litro de agua- en recipientes de muy diversas formas.

Alrededor de los siete a ocho años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Algunas otras características de estos niños es que alrededor de los 9 a 10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos. Necesitan constantemente reconocimiento de sus esfuerzos, el juego colectivo les ayuda a entender las reglas y a respetarlas. Leer libros de aventuras, piratas, hadas, etc., les gusta el dibujo con diferentes técnicas con los colores, acuarelas, etc., juegan en grupo, saben compartir y establecen relaciones de compañerismo, se interesan por el mundo que les rodea y exploran e investigan. La familia forma parte importante de su vida y su desarrollo. Son impacientes, curiosos, explosivos y contradictorios, les gustan los juegos de mesa, la actuación y las obras de teatro. Sus deseos por crecer son enormes ya que juegan a ser personas adultas. Forman grupos del mismo sexo. Es importante que tengan libertad de expresión tanto de opiniones como de sus problemas. Le entretiene inventar y crear con cualquier material.

De los 10 a los 12 años empiezan a ser independientes, autónomos, responsables. Les gusta agradar al núcleo que les rodea. Son sensibles y positivos. Tienen disposición para trabajar pero les gusta la recompensa. Les gusta ser activos y competir. Saben ser analíticos y críticos. Les agrada participar en juegos planeados, grupales y de mesa. Las excursiones y los campamentos, así como las colecciones son de su agrado, saben tomar decisiones y expresar sus ideas, les gusta armar rompecabezas y álbumes, se interesan por los animales y la naturaleza,

la investigación les entusiasma, les gusta tocar instrumentos, componer canciones y hacer poemas.

CAPÍTULO III.

MARCO TEÓRICO METODOLÓGICO.

Pasemos ahora a revisar la manera en la cual se obtuvieron los datos de la presente investigación. En un primer momento, se hace alusión al paradigma bajo el cual se circunscribe este trabajo, aclarando que por las características de la temática que se ha venido desarrollando, pueden confluír diversas características y rasgos propios de diversas modalidades de investigación. En un segundo momento, se aborda el enfoque metodológico del estudio, el cual se apoya en una búsqueda integradora de tipos y niveles de investigación. Enseguida se dan a conocer las características del diseño de la investigación. Asimismo, se presenta las técnicas que se utilizaron para obtener la información necesaria, así como su interpretación.

3.1. PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN.

Durante gran parte de la historia, la educación ha sido tomada como una fuente de estudio de muchos autores y teóricos que han utilizado diferentes perspectivas para analizar cada uno de los fenómenos educativos. En este sentido, la educación se ha visto beneficiada porque la diversidad de enfoques metodológicos ha hecho que sea un enorme campo de estudio para abordar distintos temas utilizando diferentes parámetros para desarrollar líneas de investigación que permiten el crecimiento de producción teórica en la educación.

En este orden de ideas, se puede decir que la educación como campo de estudio ha tenido la influencia teórica de diferentes corrientes de pensamiento: en el empirismo, el funcionalismo, el positivismo, el materialismo dialéctico, el estructuralismo, la fenomenología o la etnografía. Sin embargo desde el punto de vista epistemológico, el surgimiento de dos enfoques ha determinado el rumbo de la investigación educativa. Estos enfoques son el hipotético deductivo y el interpretativo, que para Hernández (2008), son paradigmas de la investigación científica, pues ambos emplean procesos cuidadosos, sistemáticos y empíricos en su esfuerzo por generar conocimiento y utilizan en general cinco fases similares y relacionadas entre sí:

- a) Llevan a cabo observación y evaluación de fenómenos.

- b) Establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas.
- c) Demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento.
- d) Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis.
- e) Proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones e ideas, o incluso para generar otras.

Con referencia a lo anterior, el enfoque cuantitativo tiene su origen en grandes pensadores que como que reconocen que además de la descripción e interpretación de variables sociales, deben considerarse los significados subjetivos y la comprensión del contexto donde ocurre un fenómeno.

Hecha la observación anterior, Hernández (2008), dice que el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar hipótesis. Sus características principales son:

1. El investigador realiza los siguientes pasos:
 - a) Plantea un problema de estudio delimitado y concreto, sus preguntas de investigación radican sobre cuestiones específicas.
 - b) Una vez planteado el problema, revisa lo que se ha investigado anteriormente -revisión de la literatura-.
 - c) Sobre lo anterior, construye un marco teórico.
 - d) De esta teoría deriva hipótesis de trabajo.
 - e) Someter a prueba las hipótesis mediante el empleo de los diseños de investigación apropiados. Si los resultados corroboran las hipótesis o son congruentes con éstas, se aporta evidencia a su favor; si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones y nuevas hipótesis.

- f) Para obtener tales resultados el investigador recolecta datos numéricos de los objetos, fenómenos o participantes, que estudia y analiza mediante procedimientos estadísticos.
2. Las hipótesis se generan antes de recolectar y analizar los datos.
 3. La recolección de datos se fundamenta en la medición que se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por la comunidad científica.
 4. Debido a que los datos son producto de mediciones, se representan mediante números y se deben analizar a través de métodos estadísticos.
 5. En el proceso se busca el máximo control para lograr que otras explicaciones posibles, distintas a la propuesta del estudio sean desechadas y se excluya la incertidumbre y minimice el error.
 6. Los análisis cuantitativos fragmentan los datos en partes para responder al planteamiento del problema. Tales análisis se interpretan a la luz de las predicciones iniciales y de estudios previos. La interpretación constituye una explicación de cómo los resultados encajan en el conocimiento existente.
 7. La investigación cuantitativa debe ser “objetiva”. Los fenómenos que se miden no deben ser afectados de ninguna manera por el investigador.
 8. Los estudios cuantitativos siguen un patrón predecible y estructurado y se debe tener en cuenta que las decisiones críticas son efectuadas antes de recolectar los datos.
 9. En una investigación cuantitativa se pretende generalizar los resultados encontrados en un grupo -muestra- a una colectividad mayor -universo-.
 10. Se pretende explicar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos.
 11. Para este enfoque, si se sigue rigurosamente el proceso y, de acuerdo con ciertas reglas lógicas, los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación de conocimiento.

12. Este enfoque utiliza la lógica o razonamiento deductivo que comienza con la teoría y de ésta se derivan expresiones lógicas denominadas hipótesis que el investigador busca someter a prueba.

13. La búsqueda cuantitativa ocurre en la realidad externa al individuo.

En el orden de las ideas anteriores, Hernández (2008), apuntan que el enfoque cuantitativo debe considerar los siguientes puntos:

- Existen dos realidades: la primera consiste en las creencias, presuposiciones y experiencias subjetivas de las personas. Éstas llegan a variar: desde ser vagas o generales hasta ser creencias bien organizadas y desarrolladas lógicamente a través de teorías formales. La segunda realidad es objetiva e independiente de las creencias que tengamos sobre ella.
- Esta realidad es objetiva es susceptible de conocerse. Bajo esta premisa, resulta posible conocer una realidad externa e independiente del investigador.
- Se necesita conocer o tener la mayor cantidad de información sobre la realidad objetiva. Se conoce la realidad del fenómeno y, también, los eventos que lo rodean a través de sus manifestaciones. Para entender esa realidad, es necesario registrar y analizar dichos eventos. Desde luego, en el enfoque cuantitativo, lo subjetivo existe y posee un valor para los investigadores, pero de alguna manera este enfoque se aboca a demostrar qué tan bien se adecua a la realidad objetiva.
- Cuando las investigaciones creíbles establezcan que la realidad objetiva es diferente de las creencias, éstas deben modificarse o adaptarse a la realidad.

No obstante, Hernández (2008), especifica que el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar las preguntas en el proceso de investigación. Cabe agregar que en ocasiones se hace referencia con los seudónimos de investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica. En este sentido, las principales características que presente el enfoque cualitativo son:

1. El investigador plantea un problema, pero no sigue un proceso definido. Sus planteamientos no son tan específicos como en el enfoque cuantitativo.
2. Se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación.
3. El investigador comienza examinando el mundo social y en este proceso se desarrolla una teoría coherente con lo que observa qué ocurre. Las investigaciones cualitativas se fundamentan en un proceso inductivo, van de lo particular a lo general.
4. En la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, éstas se generan durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos o son un resultado del estudio.
5. Este enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados. No se efectúa una medición numérica, por lo que el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes. También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador pregunta cuestiones generales y abiertas, recaba datos expresados por el lenguaje escrito, verbal y no verbal y visual, que describen y analizan y los convierte en temas, esto es, conduce la indagación de una manera subjetiva y reconoce sus tendencias personales.
6. El investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos de observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, interacción e introspección con grupos o comunidades.
7. El proceso de indagación es flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social. A menudo se llama holístico, porque se precia de considerar el “todo”, sin reducirlo al estudio de sus partes.
8. Evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad.

9. Se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, principalmente humanos y sus instituciones.

10. Postula que la realidad se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo, convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce mediante la interacción de todos los actores.

11. El investigador se introduce en las experiencias individuales de los participantes y construye el crecimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado.

12. Las indagaciones cualitativas no pretenden generalizar de manera probabilística los resultados a poblaciones amplias ni necesariamente obtener muestras representativas, incluso no buscan que sus estudios lleguen a replicarse.

13. El enfoque cualitativo es un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista -porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales- e interpretativos -pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorguen-.

De igual forma, Hernández (2008), admiten que el enfoque cualitativo basa el desarrollo de investigaciones en:

- Que se conducen básicamente en ambientes naturales, donde los participantes se comportan de manera que lo hacen en su vida cotidiana.
- Donde las variables no se definen con el propósito de manipularse ni de controlarse experimentalmente.
- Las preguntas de investigación no siempre se han conceptualizado ni definido por completo.

- En los que la recolección de los datos está fuertemente influida por las experiencias y las prioridades de los participantes en la investigación, más que por la aplicación de un instrumento de medición, estandarizado, estructurado y predeterminado.
- Donde los significados se extraen de los datos y no necesitan reducirse a números ni deben analizarse estadísticamente.

En relación a lo que se ha comentado, Hernández (2008), reconoce las actividades principales del investigador cualitativo, las cuales identifica de la siguiente forma:

- El investigador observa eventos ordinarios y actividades cotidianas en sus ambientes naturales, además de cualquier acontecimiento inusual.
- Está involucrado con las personas estudiadas y con sus experiencias personales.
- Adquiere un “punto de vista” interno, aunque mantiene una perspectiva analítica o una distancia de observador externo.
- Utiliza diversas técnicas de investigación y habilidades sociales de una manera flexible, de acuerdo con los requerimientos de la situación.
- Produce datos en forma de notas extensas, diagramas o mapas para generar descripciones detalladas.
- Sigue una perspectiva holística e individual.
- Entiende a los participantes que son estudiados y desarrolla empatía hacia ellos, no sólo registra hechos objetivos, fríos.
- Mantiene una doble perspectiva: analiza los aspectos explícitos, conscientes y manifiestos, y aquellos implícitos, inconscientes y subyacentes. En este sentido, la realidad subjetiva en sí misma es objeto de estudio.
- Observa los procesos sin irrumpir, alterar o imponer un punto de vista externo, sino tal como son percibidos por los actores del sistema social.

- Es capaz de manejar paradojas, incertidumbre, dilemas éticos y ambigüedad.

En conclusión después de haber expuesto el enfoque cuantitativo y cualitativo, es momento de precisar bajo que enfoque se encamina este trabajo. Por las condiciones bajo las cuales se aborda esta investigación, se ha decidido seguir predominantemente un enfoque cualitativo, pues proporciona profundidad en la información, dispersión, riqueza interpretativa y contextualización del entorno. Del mismo modo, aporta una mayor perspectiva en el manejo de la información, y la flexibilidad en el trato de los temas. Como se externó en el capítulo anterior, la formación docente, la calidad educativa y las competencias son tópicos que requieren un trato teórico a profundidad, sustentando que la formación docente es fundamental en el logro de los principios que se marcan para la calidad educativa, además de que las competencias requieren de docentes con una formación que responda a las condiciones actuales, que reclama la educación.

No obstante, en nuestro diseño se han introducido métodos y técnicas de obtención y análisis de los datos de tipo cuantitativo, que vienen a complementar y enriquecer el análisis y que se integran armónicamente en un discurso plural en cuanto a la orientación epistemológica.

3.2. ENFOQUE METODOLÓGICO.

En el presente trabajo se detalla la descripción metodológica para el desarrollo de esta investigación, en la cual se considera que de acuerdo a su naturaleza es una investigación experimental se fundamenta en la experiencia del autor por lo que abarca un largo período de vínculo del investigador con su objeto, sin embargo, realiza un corte transversal de su objeto para brindarnos una cuadro recreada del impacto de los medios en los procesos de enseñanza aprendizaje en un momento específico.

Lo anterior se fundamenta en que al tratarse de una investigación educativa que persigue fines eminentemente aplicados, de transformación de la actividad docente, realiza una fundamentación teórica de las principales categorías que aborda y busca una reelaboración teórica que se inserte como aporte en la ciencia y la práctica de la educación.

Considerando el nivel de profundidad del conocimiento sobre el objeto de estudio esta investigación tiene momentos descriptivos para concluir intentando un análisis multicausal del objeto de estudio.

Son estudiadas en profundidad las posibles relaciones existentes entre las categorías y subcategorías

Para ello, el estudio utiliza evidencias empíricas obtenidas de instrumentos cuantitativos que son empleadas básicamente en el momento descriptivo del diagnóstico. No obstante, maneja instrumentos que permiten una mayor profundización tales como la observación participante,

Concluyendo la presente investigación diremos que es descriptivo y correlacional, primeramente por que busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas o grupos sometiéndolos a una análisis Danke (1989; citado por Hernández, 2003). Es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos ó más conceptos, categorías o variables, es decir miden cada variable presuntamente relacionado y después también mide y analiza la correlación. (Hernández, 2003)

3.3. TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

Como puede observarse, las técnicas e instrumentos son los elementos que permiten recopilar la información adecuada y necesaria para realizar cualquier tipo de investigación, se basa principalmente en el grupo uno se selecciona a la población total para recolectar los datos y en el grupo experimental de los 24 alumnos disponibles se toma una muestra de 14 alumnos, y realizando un test de evaluación de tres pruebas, utilizando diferentes materiales para la recolección De datos.

3.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.

Atendiendo a lo anteriormente expuesto, las categorías de análisis y la forma en que se abordan, se presentan a continuación:

Tabla 3.4.1. Categorías generales: Escuela unidocente con un programa de actividades lúdicas en comparación con Escuela CONAFE con el programa de Libro de Juegos

Categoría	Subcategoría	Ítem o acción	Instrumento	Dirigido a/ buscar
Escuela unidocente con un programa de actividades lúdicas	Conceptualización Críticas Referentes Postulados Implicaciones Orientación política: SEP	Acopio de información para su análisis: revisión de textos, informes, documentos, etc.	Documentos, textos oficiales, esquemas, mapas conceptuales , fichas de trabajo, mapas mentales	Docentes, investigadores, líderes educativos, alumnos, sociedad.
Escuela CONAFE con el programa de Libro de Juegos	Conceptualización Implicaciones teóricas Escenario nacional, internacional: CONAFE	Acopio de información para su análisis: revisión de textos, informes, documentos, etc.	Documentos, textos oficiales, esquemas, mapas conceptuales , fichas de trabajo, mapas mentales	Docentes, investigadores, líderes educativos, alumnos, sociedad

3.5. DISEÑO DE INSTRUMENTO PARA LA RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN.

El diseño de la investigación es experimental, de tal manera que su finalidad es la de confirmar vínculos de causalidad entre variables. Situación con fuerte control de variables, en la que se manipulan una o más variables independientes y se miden sus efectos sobre una o más variables dependientes. Hernández (2003)

La muestra será de dos grupos unidocentes:

Grupo de control: Test físico y programa del libro de juegos del programa CONAFE -Consejo Nacional de fomento educativo-

Grupo experimental. Test físico y sesiones de actividades lúdicas

Por lo tanto se pretende: determinar como alcanzar los aprendizajes esperados en la escuela primaria unidocente por medio de un programa de actividades lúdicas en las sesiones de educación física.

3.6. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Se eligieron tres pruebas físicas para formar el test de evaluación física implementadas por algunos autores que ya realizaron investigaciones sobre este rubro, en la cual se evalúa; su velocidad, resistencia y agilidad, en la cual interviene la adaptación, sincronización, orientación, reacción, iniciación de fundamento deportivo, entre otras.

Se utilizaron los siguientes materiales para la realización de los tests: Báscula, estadiómetro, cinta métrica, conos, cronómetros, porterías, y balón de futbol numero cuatro.

Se realizaron la siguiente batería de evaluación física en las dos escuelas con la que se realizará el presente trabajo.

La batería de evaluación consta de tres pruebas que a continuación se dan a conocer:

3.6.1. Velocidad máxima 30 m. Martínez (2002). Capacidades físicas condicionales.

Objetivo: Medir la velocidad y el tiempo que tarda en desplazarse de un punto a otro.

1.- Descripción y realización: El alumno se coloca en posición de pie sin tocar la línea de salida, con la pierna hábil atrás, rodillas semiflexionadas, tronco ligeramente al frente. A la señal del aplicador, sale corriendo a máxima velocidad recorriendo una distancia de 30 metros.

2.- Medición: Se registra el tiempo empleado durante el recorrido en segundos y centésimas de segundo.

3.- Indicaciones generales: La prueba deberá realizarse por parejas en un espacio plano no menor de 40 metros.

3.6.2. Resistencia 600 m. Martínez (2002). Capacidades físicas condicionales

Objetivo: Medir el nivel de resistencia aeróbica.

1.- Descripción y realización: El alumno corre o trota una distancia de 600 metros.

2.- Medición: Se registra el tiempo empleado durante el recorrido en minutos y segundos.

3.- Indicaciones generales: La prueba deberá realizarse en un área adecuada, de preferencia en una pista de atletismo olímpica, el aplicador deberá indicar al alumno que en caso de presentar fatiga, podrá bajar la intensidad de la carrera, caminar o retirarse de la misma.

3.6.3. Conducción de balón de fútbol en zig zag Martínez (2003). Agilidad, coordinación motriz y Formación deportiva básica.

Objetivo: Observar la conducción y control del balón, observando su agilidad y coordinación motriz.

1.- Descripción y realización: Trotando, el alumno conduce un balón con la parte interna de los pies por espacio de 25 metros. Entre 8 obstáculos en zigzag colocado a 3 metros. Uno del otro. Después del último obstáculo tira a una portería con la parte interna del pie.

2.- Medición: Se registra la fluidez de la conducción; si conduce el balón con la parte interna sin detenerse, si no toca o derriba algún obstáculo y si no pierde el balón. Llegando a la portería realizará el tiro con el pie que guste, si anota en la portería se anota el tiempo en segundos.

3.- Indicaciones generales: La prueba debe realizarse en un espacio plano y sin declives, de preferencia en una cancha de basquetbol, La portería se coloca a una distancia de 4 metros del último obstáculo y se habilita con 2 conos en el suelo con una separación de 2 metros.

Se realizarán tres intentos y se toma el mejor tiempo.

Materiales para aplicación de los test: Báscula, estadiómetro, cronómetro, cinta métrica, aros, cuerdas para saltar, balón de fútbol del número cuatro y conos.

Figura 3.6.3.1. Test físico inicial del grupo de control



Figura 3.6.3.2. Test físico final del grupo de control



CAPÍTULO IV.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Es momento de analizar los datos obtenidos dentro de esta investigación. Es una de las actividades esenciales para emitir comentarios acerca del tema de trabajo y determinar el alcance obtenido de los objetivos planteados al inicio de este proceso para revisar detalladamente la información recopilada. Los datos que se muestran enseguida, son el resultado de la problemática expuesta. Por lo tanto en este capítulo se procederá a dar respuestas a las preguntas de investigación a partir de los datos obtenidos y de las interpretaciones teóricas correspondientes.

4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

En esta investigación se pretende obtener los resultados al aplicar los test de evaluación a las dos escuelas participantes en donde se aplicaran los programas de trabajo correspondientes para obtener los resultados.

El grupo de control estará integrado por siete alumnos que son el total de la población de la escuela primaria Emiliano Martínez Mejía, se aplicará el programa actual de CONAFE durante un ciclo escolar y se realizará un test de evaluación inicial y final a todos los alumnos.

El grupo experimental estará integrado por 24 alumnos que son el total de la población de la escuela primaria Benito Juárez, se aplicará el programa de actividades lúdicas para escuela unidocente durante el ciclo escolar, se aplicará el mismo test de evaluación inicial y final a una muestra de 14 alumnos elegidos aleatoriamente.

Las características descriptivas de los dos grupos de trabajo son presentadas a continuación:

Tabla 4.1.1. Datos de los alumnos del grupo de control. Escuela Primaria Emiliano Martínez Mejía

N°	Nombre	Edad	Peso	Altura
1	Brandon Jared Guzmán González	6	32	1.38
2	Margarita Vázquez Martínez	7	27	1.31
3	Alexandra Guerrero González	8	30	1.44
4	Jorge Luis Vázquez Avilés	8	32	1.42
5	Mariana Vázquez Avilés	10	37	1.52
6	Pedro Ronaldo Vázquez Avilés	12	36	1.55
7	Ronaldo Miguel Vázquez Martínez	11	62	1.61

Tabla 4.1.2. Datos de los alumnos del grupo experimental. Escuela Primaria Benito Juárez.

N°	Nombre	Edad	Peso	Altura
1	Evelin Campos Herrera	6	20	1.11
2	Elizabeth Cipriano Flores	7	20	1.11
3	Naomi Gámez Gutiérrez	8	33	1.26
4	Daniela Campos Herrera	7	26	1.27
5	María Xóchitl Ramírez Mejía	10	34	1.42
6	Isabel Ramírez Rodríguez	9	34	1.48
7	Citlalli Martínez Alberto	11	44	1.49
8	Guadalupe Gaspar Reyes	11	43	1.61
9	Juan De Dios Méndez Cortes	6	21	1.21
10	Carlos Daniel Cruz Caamaño	8	23	1.22
11	Orian De Jesús Rosas Cortez	8	24	1.23
12	Joshua Arael Baltazar Riley	6	24	1.24
13	Francisco Sánchez Reyes	6	22	1.27
14	Fernando Herrera Montés	6	34	1.29
15	Juan Marcos Cruz Caamaño	9	29	1.30
16	Juan David Castillo Baltazar	7	25	1.33
17	Juan Carlos Reyes Ramírez	10	29	1.37
18	Guillermo Ramírez Mejía	9	30	1.38
19	Pedro Reyes Rangel	10	30	1.42
20	Patricio Velázquez Castelán	11	40	1.43
21	Alexis Ramírez Herrera	11	30	1.45
22	Luis Pascasio Cruz Caamaño	12	34	1.46
23	Cuitláhuac Baltazar Herrera	11	47	1.50
24	Francisco David Pérez Cortez	11	73	1.50

Tabla 4.1.3. Datos descriptivos del grupo de control. Escuela Primaria Emiliano Martínez Mejía

N° = 7	Mínimo	Máximo	Media	Dt
Edad	6	12	8.86	2.03
Peso	27	62	36.57	10.85
Altura	1.31	1.61	1.46	0.10

N° = Número de participantes; Dt; = Desviación típica

Tabla 4.1.4. Datos descriptivos del grupo experimental. Escuela Primaria Benito Juárez.

N° = 24	Mínimo	Máximo	Media	Dt
Edad	6	12	8.75	1.98
Peso	20	73	32.04	11.33
Altura	1.11	1.61	1.34	0.12

N° = número de participantes; Dt = Desviación típica

Se les pedirá que se le extienda a través de una unidad médica de salud pública un certificado de salud a cada uno de los niños participantes de esta investigación.

A los padres de familia se les pedirá el consentimiento por escrito de sus hijos para sea mencionado en su trabajo de investigación, que participará en los diferentes test de evaluación física, así como en el programa del libro de juegos CONAFE en el caso del grupo I y el programa de actividades lúdicas en las clases de educación física para el caso del grupo II.

Comparación de la edad de los alumnos en los dos grupos.

Figura 4.1.1 Grupo de control. Escuela Primaria Emiliano Martínez Mejía.

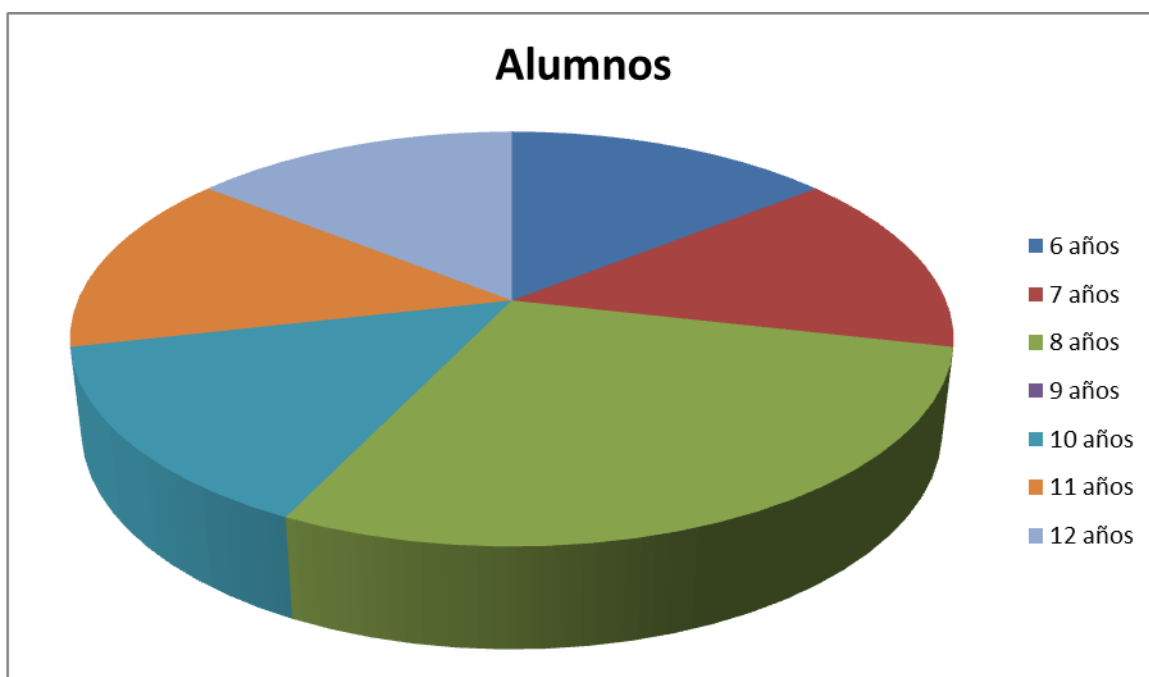
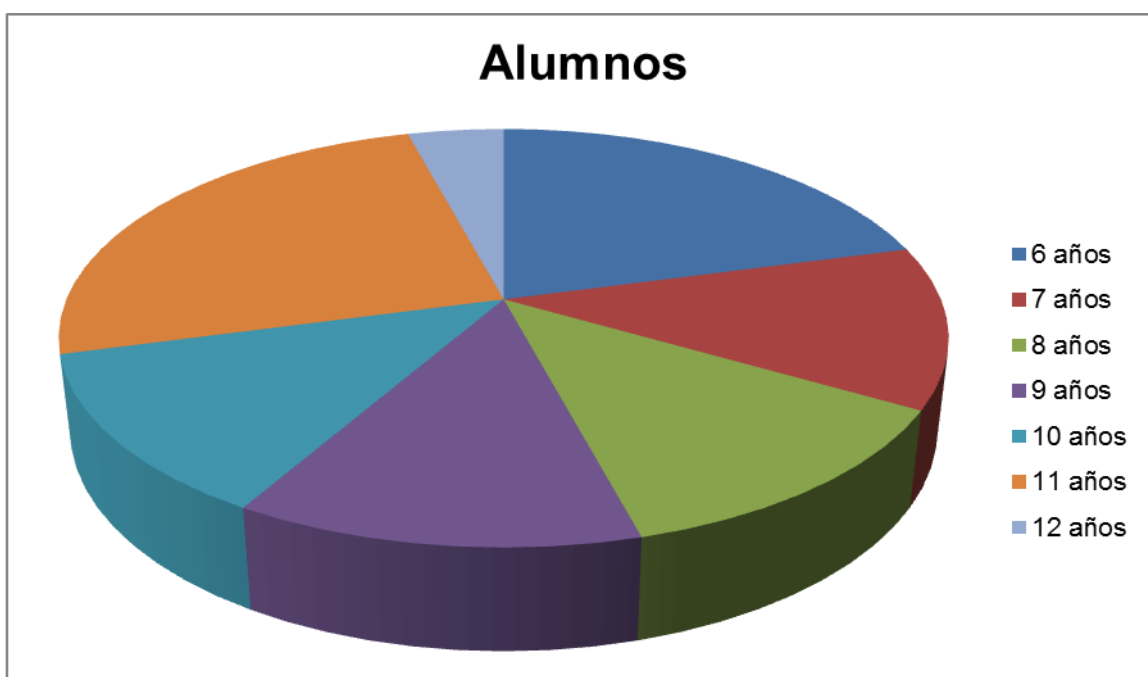


Figura 4.1.2 Grupo experimental. Escuela Primaria Benito Juárez.



4.2. SISTEMA DE TRABAJO DEL CONAFE.

Se visitaron las oficinas del CONAFE y se programo una reunión para informarnos la manera en que se trabaja en este sistema educativo a nivel nacional,

las personas reunidas son las siguientes en orden jerárquico: Lic. Eliazar Hernández Ramírez; auxiliar en operación de la región de Acatlán de Osorio Puebla, Lic. Belén Reyes Bravo; asistente educativo, Verónica Leticia Ramos Balmes; capacitador tutor y Guadalupe Guzmán Tapia; instructor comunitario, en donde nos explicaron que la región se divide en tres microrregiones dirigidos por tres asistentes educativos, y cada una de ellas se divide nuevamente en tres dirigidos por un capacitador tutor para cada uno de ellos que tiene a su vez a su cargo varias escuelas primarias CONAFE donde labora un instructor comunitario. Ellos se reúnen tres días al mes y en todo el mes el verano para capacitarse e instruirse para que de esta manera lleguen preparados a las aulas escolares donde aplicaran la enseñanza aprendizaje a los alumnos.

Se explico cómo está diseñado el programa de estudios para este sistema educativo, en donde se encontró que el asesor educativo trabaja con tres manuales del instructor comunitario, el primero que se titula “Dialogar y descubrir I y II” en donde el alumno obtiene los aprendizajes acerca las ciencias, el medio ambiente, la física, la historia, la anatomía, costumbres y tradiciones, matemáticas, español, etc., el segundo manual del instructor se titula “Dialogar y construir III”, aquí el alumno obtiene los conocimientos relacionados con las ciencias, enfermedades, el universo, historia antigua y colonial de México, las maquinas, ecosistemas, matemáticas, y español entre otros temas. Y por último el tercer manual que se titula “Dialogar y descubrir Libro de juegos” aquí es donde el instructor comunitario y el alumno realizan las actividades jugando con las ciencias naturales, la historia, la geografía, las matemáticas, y el español, en este manual el alumno realiza diferentes y variadas actividades cognoscitivas a través de juegos de mesa que el mismo crea y elabora, pero estas actividades son juegos pasivos y unos cuantos activos, y se sabe que desde luego tienen muchos aprendizajes cognitivos de todas las materias y ciencias requeridas y las actividades físicas y motoras son pocas para desarrollar e incrementar sus habilidades, capacidades y destrezas motrices que debe recibir un alumno para obtener una educación integral.

Se explica que en las escuelas con menos de 22 alumnos se capacita solo a un instructor comunitario, y solamente cuando rebasa esa cantidad serán dos los que realizarán la obra educativa en esa comunidad.

Figura 4.2.1. Reunión de información con el Lic. Eliazar Hernández Ramírez, Auxiliar en operación de las escuelas CONAFE de la región de Acatlán de Osorio Puebla.



Figura 4.2.2. Asesoría con la Lic. Belén Reyes Bravo asistente educativo de una de las tres subregiones de las escuela CONAFE de la región de Acatlán de Osorio Pue.



4.3. RESULTADOS OBTENIDOS.

En el presente apartado se dan a conocer los resultados de las tres aplicaciones de test físico inicial y final a los alumnos de los dos grupos de la investigación obteniendo los siguientes datos.

Los datos registrados en la presente investigación fueron procesados y analizados con el programa estadístico SPSS 17.0, utilizándose los siguientes datos descriptivos; mínimo, máximo, media y desviación típica.

Confirmada la homocedasticidad y normalidad de la muestra mediante test de Shapiro Wilks y análisis interferencial de T student, junto con la confirmación de estos datos con aplicación ANOVA de medidas repetidas con factor de correlación post hoc de Bonferroni de $p < 0,05$.

Tabla 4.3.1. Resultados descriptivos del grupo control y experimental

	Variable	T1	T2	% modif
Grupo de control	t 30 m (s)	6.53±0.61	6.53±0.37	=
	t 600 m (s)	208.29±7.87	204.29±14.44	↓ 1.9 %
	t zig zag (s)	25.57±6.80	23.86±3.85	↓ 0.7 %
Grupo experimental	t 30 m (s)	6.08±0.80	6.04±0.75	↓ 0.6 %
	t 600 m (s)	210.86±67.61	196.21±28.60	↓ 7.4 %
	t zig zag (s)	29.21 ±14.21	19.07 ±8.41 *	↓ 53.1 % *

Sig. $p < 0.05$

Figura 4.3.1. Resultados descriptivos de la variable t30m.

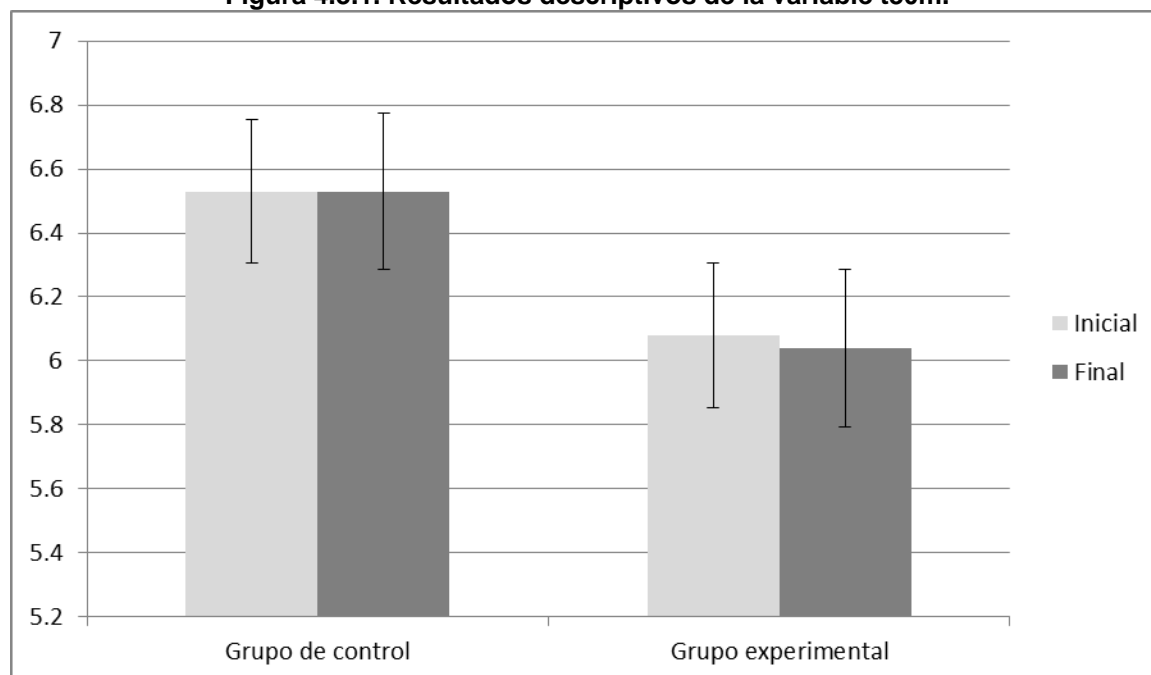


Figura 4.3.2. Resultados descriptivos de la variable t600m

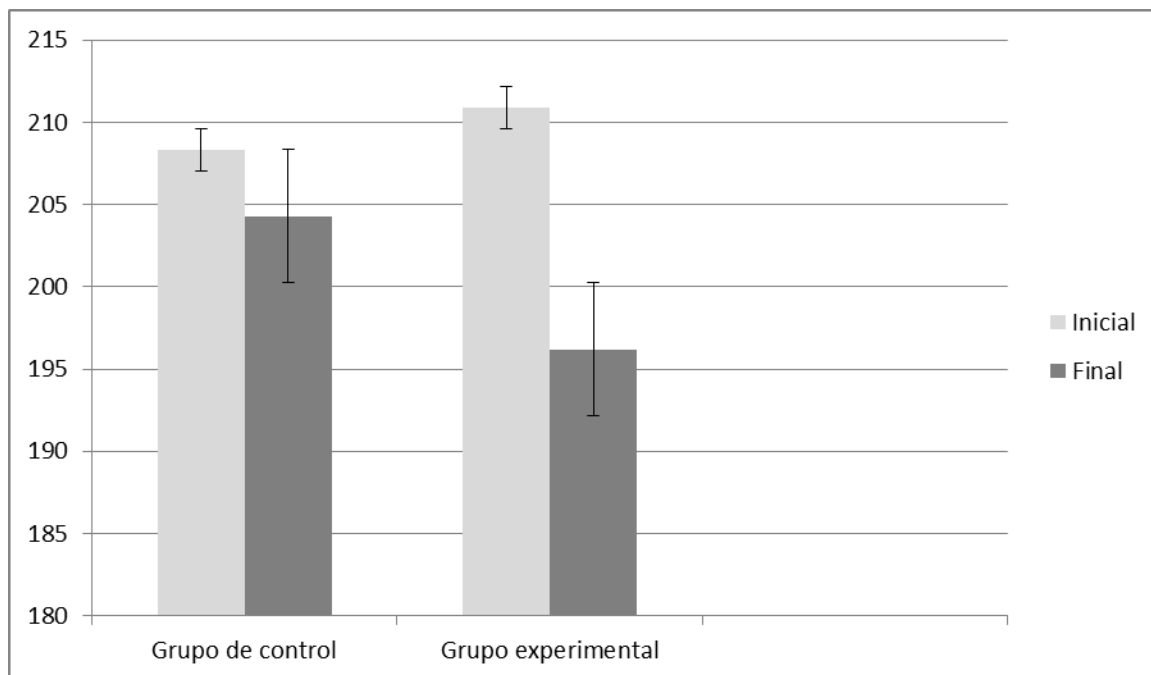
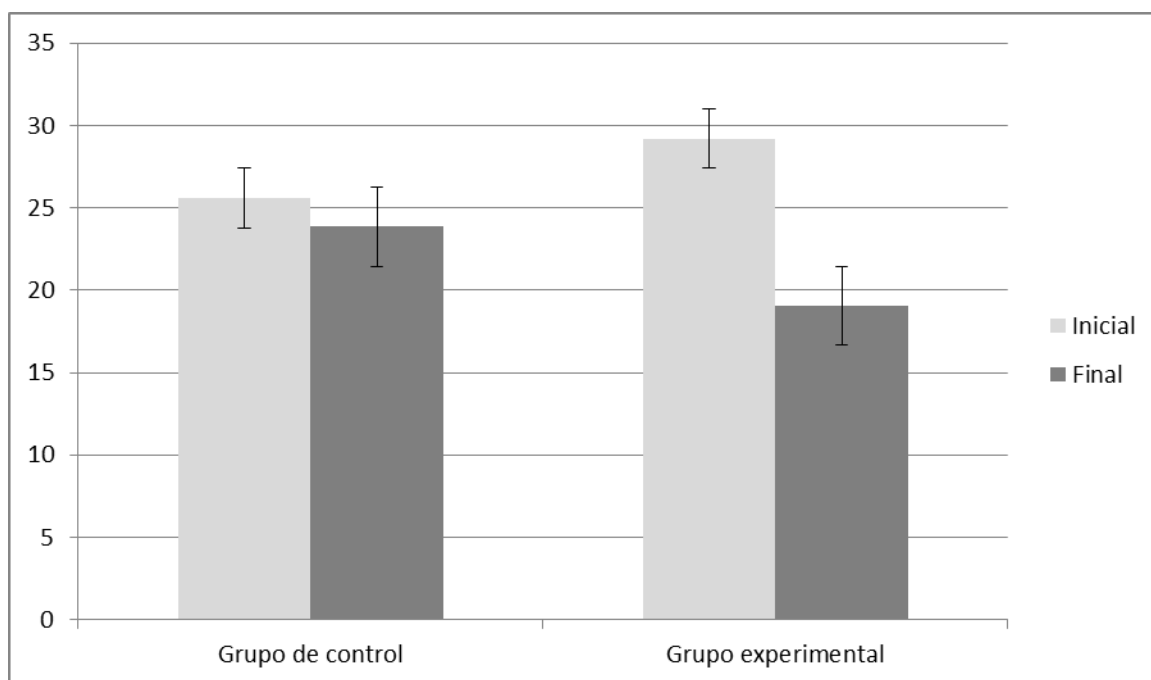


Figura 4.3.3. Resultados descriptivos de la variable tzigzag25 m.



4.4. RESPUESTA A LA PREGUNTA PRINCIPAL.

¿Sí los alumnos de la escuela unidocente obtienen los aprendizajes esperados a la par a una escuela de organización completa?

Los resultados obtenidos en el grupo de control en el primer test no hubo cambios y en el segundo y tercero los cambios fueron mejorados ligeramente.

Los resultados obtenidos en el grupo de experimentación en el primero y segundo test de capacidades físicas condicionales fueron mejorados ligeramente y el tercero se vio mejorado con una significación positiva como lo describimos con anterioridad.

Posiblemente los resultados serian mejorados positivamente si se utilizaran otros parámetros distintos a los empleados en la presente investigación, tales como: capacidades coordinativas, habilidades y destrezas entre otras.

Para el mejoramiento de capacidades físicas condicionales son necesarias otras investigaciones y propuestas diferentes que permita obtener resultados diferentes a la propuesta de esta investigación.

En este estudio se observo mayor relevancia al grupo experimental en la prueba de conducción en zig zag, ya que se mejoró con una significación positiva del 53.1 por ciento. Donde intervinieron las habilidades físicas, activando de manera rápida sistema el sistema nervioso central y las fibras musculares.

De tal manera que el organismo mejoro su agilidad, al realizar el cambio de dirección a velocidad de reacción. Mejorando su coordinación motriz, ya que en estos procesos interviene la activación del sistema neuromuscular.

De tal manera que el organismo mejoro su agilidad, al realizar el cambio de dirección a velocidad de reacción. Mejorando su coordinación motriz, ya que en estos procesos interviene la activación del sistema neuromuscular.

Los resultados obtenidos en el grupo de control en el primer test no hubo cambios y en el segundo y tercero los cambios fueron mejorados ligeramente.

Los resultados obtenidos en el grupo de experimentación en el primero y segundo test de capacidades físicas condicionales fueron mejorados ligeramente y el tercero se vio mejorado con una significación positiva como lo describimos con anterioridad.

Posiblemente los resultados serian mejorados positivamente si se utilizaran otros parámetros distintos a los empleados en la presente investigación, tales como: capacidades coordinativas, habilidades y destrezas entre otras.

Para el mejoramiento de capacidades físicas condicionales son necesarias otras investigaciones y propuestas diferentes.

.

CAPÍTULO V.

PROPUESTA METODOLOGICA.

5.1. INTRODUCCIÓN.

La conducta humana y motriz, son dos aspectos a consolidarse; desde la infancia el niño construye su propia personalidad y desde luego que la educación es el medio social mas adecuado para ello.

Por lo tanto, es necesario sistematizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que rigen sus conductas; en la educación básica, la educación física contribuye a este propósito.

El presente programa es para alumnos de escuela primaria unidocente, para niños de 6 a 12 años de edad, en donde los alumnos de diferentes edades trabajan en conjunto para alcanzar los propósitos requeridos en su enseñanza-aprendizaje para su educación integral.

Se pretende favorecer las experiencias motrices de los niños, sus gustos, sus motivaciones, aficiones y necesidades de movimiento, canalizadas tanto en los patios y áreas definidas en las escuelas primarias unidocentes del país, como en todas las actividades de su vida cotidiana.

Esto implica por lo tanto, organizar la estructura de su enseñanza a partir de las competencias para la vida; que hagan significado lo aprendido y pueda ser utilizado a través de sus respuestas motrices y formas de convivencia basadas en el respeto, en la equidad de género, en diferencia de edades, la inclusión, y sobretodo en la comprensión de un país diverso como lo es el nuestro.

Tres ámbitos circunscriben la intervención del docente en el presente programa: ludo y psicomotricidad, promoción de la salud, y competencia motriz.

La sesión de educación física debe privilegiar al niño y a sus intereses por la acción motriz, la convivencia diaria, la vivencia del cuerpo y por lo tanto, el ejercicio de su corporeidad; con ellos se puede hacer la sesión de la fiesta del cuerpo, se trata de revitalizar la educación física en la escuela primaria y hacer de sus practicas

pedagógicas una opción importante de vinculación con la vida cotidiana de los alumnos.

5.2. ENFOQUE DEL CURSO O ACTIVIDADES LÚDICAS.

Se basa en una educación por competencias que es un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y las manifiesta en su desempeño ante situaciones y en contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana.

Una competencia no se adquiere de manera definitiva, es necesario mantenerla en constante desarrollo a través de actividades de reforzamiento, de este modo podemos incidir en su construcción, por lo tanto, el programa abarca situaciones didácticas durante la sesión, permitiendo que los alumnos; propongan, distinguan, expliquen, comparen y colaboren para la comprensión de sus propias acciones motrices.

Las competencias a desarrollar son las siguientes:

1.- Manifestación global de la corporeidad: Es formar al alumno competente en todas las actividades cotidianas, dentro y fuera de la escuela, es decir una formación para la vida, que pueda adquirir la consciencia sobre si mismos y sobre la propia realidad corporal, es una realidad que se vive y se juega en todo momento, es el cuerpo vivido en sus manifestaciones mas diversa cuando juega, baila, corre, entrena, estudia o trabaja.

2.- Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices: Orienta hacia la importancia de la expresión como forma de comunicación e interacción en el ser humano, el propósito es que el alumno establezca relaciones comunicativas a través de las diversas posibilidades de la expresión motriz, el alumno se manifiesta a través de estos medios teniendo como resultado la exteriorización de percepciones, emociones y sentimientos traducidas en movimientos gestuales, ya sean expresivos o actitudinales.

3.- Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa: El propósito central de esta competencia es que el alumno sea capaz de controlar su cuerpo a fin

de producir respuestas motrices adecuadas ante las distintas situaciones que se presentan tanto en la vida escolarizada como en los diferentes contextos de la vida

5.3. EJES PEDAGÓGICOS.

1.-La corporeidad como centro de su acción educativa: La corporeidad se concibe como una expresión de la existencia humana que manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas y acciones, que expresan alegrías, enojo, satisfacción, sorpresa y entusiasmo, se propone educar al cuerpo y hacerlo competente para conocerlo, desarrollarlo, sentirlo, cuidarlo y aceptarlo.

2.- El papel de la motricidad y su acción motriz: Se manifiesta en diversos ámbitos de la expresión, la comunicación, lo afectivo, lo emotivo, y lo cognitivo, la motricidad esta vinculada con la corporeidad, por ejemplo al correr tras un balón, patearlo y sonreír, la acción y la expresión, la motricidad y la corporeidad.

La motricidad debe concebirse como la vivencia de la corporeidad

3.- La educación física y el deporte en la escuela: El deporte es una manifestación de la motricidad mas buscada por los alumnos de la primaria, en donde se manifiestan distintas habilidades físicas específicas, a través del deporte educativo se pueden obtener un sinnúmero de aprendizajes que van mas allá de la técnica, la táctica o la competencia misma, como por ejemplo; conocimiento de las reglas, desarrollo de la ética del juego limpio, mejorar la autoestima, mejorar la salud, establecer las relaciones interpersonales, construcción de la personalidad, incrementar su competencia motriz, etc.

4.- El tacto pedagógico y el profesional reflexivo: Se trata de ver al docente como un profesional reflexivo, que recapacita sobre su propia practica y no solamente como un simple aplicador de actividades físicas, sino que debe ser creador, transformador que fomente hábitos, habilidades, destrezas, técnicas, etc.

5.- Valor, género e interculturalidad: El educador físico al trabajar debe tener presente en todo momento la educación de valores, tomar en cuenta que trabaja con niños y niñas de diferentes edades y que se acepten unos entre otros con sus diferentes formas de pensar y cultura, donde debe haber una relación de igualdad,

con el principio de equidad, sin menospreciar al compañero, ni juzgarlo, ni menospreciarlo.

5.4. DISEÑO DE LA PROPUESTA METOLÓGICA.

En todo proceso educativo se debe verificar los avances y las expectativas del logro de los propósitos establecidos. Este proceso educativo nos permite observar dichos avances en la implementación de estrategias dirigidas hacia las tres vertientes del proceso; 1.- los alumnos, a través de verificar el aprendizaje obtenidos y los indicadores que demuestren el dominio o adquisición de las competencias en construcción. 2.- el docente quien observa la enseñanza como forma de intervención pedagógica, reflexionando sobre los aspectos globales de la aplicación de estrategias didácticas y por ultimo. 3.- el manejo de las competencias expuestas y la planeación de actividades en donde se analiza el cumplimiento o no de los aprendizajes esperados, así como el balance de los elementos que regulan el proceso didáctico en su conjunto.

La evaluación es mucho mas que asignar calificaciones, más bien se observa el aprendizaje de las competencias de aspecto criterial, el cual busca comparar al alumno consigo mismo con criterios de su propia situación inicial.

También se evalúa la enseñanza observando las conductas motrices de los alumnos.

Y la evaluación de la planeación de actividades analizando el cumplimiento de los aprendizajes esperados de las actividades de los contenidos.

Materiales recomendados para la aplicación de las actividades; globos, paliacates, aros, sonajas, reata, cajas de cartón, cuerdas, bastones, ligas, papel periódico, toallas, envases de plástico, tarjetas, pelota con cuerda, costales, dados, taparrosas, red de voleibol, muñecos de trapo, pelotas de vinil, pelotas de esponja, balones de deportes; basquetbol, futbol, voleibol, beisbol, tenis, futbol americano, etc., juguetes tradicionales y modernos, entre otros.

Los contenidos se presentan en 5 bloques de 2 sesiones por 10 meses, es decir durante este ciclo escolar 2011–2012 en el que se presenta esta programa, los cuales se muestra la descripción de los mismos en el apartado de anexos.

CONCLUSIONES.

De acuerdo con los resultados obtenidos de la investigación y aplicación de este trabajo y al término de la misma podemos hacer las siguientes afirmaciones:

El juego como parte de las actividades lúdicas está comprobado que es uno de los mejores medios para alcanzar distintas metas, mejorando un sin número de aspectos entre ellas las físicas, cognitivas y afectivas.

Una vez obtenido un buen estado físico óptimo al terminar su educación primaria se le debe inculcar al alumno a seguir practicando actividades físicas en los grados posteriores y por el resto de su vida, buscando aquellas actividades que no sean una carga sino más bien un placer al realizarlas.

Las clases no deben ser improvisadas por parte de los profesores, sino que deben llevar un programa, una planeación, una metodología así como su respectiva evaluación.

Al realizar las actividades lúdicas el profesor unidocente debe tomar las debidas precauciones con los alumnos ya siempre debe recordar que trabaja con niños de diferentes edades.

Si en otras materias se utilizan las actividades lúdicas como en la educación física los aprendizajes pueden ser muy significativos haciendo la clase más amena y menos aburrida.

La investigación realizada permite afirmar que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

Aplicando juegos en las sesiones de educación física obtienen además satisfacción consigo mismo en ese momento y para la vida.

Lo que sí parece claro es que, de acuerdo con todas ellas, el juego revela en el hombre una manifestación de libertad. La conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de normas, las cuales en ningún modo coartan dicha libertad. El individuo, al abandonarse a la realización de una actividad placentera, olvida sus tensiones y

exterioriza su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones que tomen en cuenta el sistema nervioso central y muscular al aplicar programas de entrenamiento y test físicos.

Realizar investigaciones donde se realicen trabajos enfocados a las escuelas unidocentes.

La realización de investigaciones en la escuela unidocente en otras áreas como: Español, matemáticas, ciencias naturales, geografía, historia, etc.

LIMITACIONES

Algunas de las limitaciones que nos encontramos fueron:

Escuelas ubicadas en comunidades rurales y segregadas y pobreza extrema.

Faltan medios de transporte para llegar a las instituciones

Los caminos para llegar a los centros educativos se encuentran en malas condiciones.

Falta de instalaciones deportivas en las escuelas rurales, por lo que hubo que

Trasladarlos a una pista de atletismo para realizar los test empleados.

RECOMENDACIONES.

En todas las actividades siempre pregunte al alumno:

¿De qué otra manera puedo hacer esta actividad?

¿Con qué otro material puedo hacer esta actividad?

¿Quién puede hacerlo mejor?

¿Cómo llegar a la meta o al propósito? haciéndolo bien sin llegar primero.

En las actividades utilice siempre variantes o distintas formas de hacer el trabajo o el ejercicio.

Que los alumnos tengan el conocimiento que no siempre es el ganador el que llega primero, sino muchas veces es el campeón el que lo haga mejor.

En todos los ejercicios de persecución se les recomienda a los niños observen siempre hacia adelante para no atropellar a un compañero.

En actividades por parejas los alumnos deben buscar un compañero que sea de su misma edad, estatura y peso, sobre todo en ejercicios de velocidad y de fuerza por ejemplo; en juegos de combate, de tracción, de empuje etc.

En algunas actividades pida a los alumnos mayores que ayuden, orienten y cuiden a los alumnos pequeños.

En la elaboración de algunos materiales didácticos los padres pueden ayudar a los alumnos, sobretodo a los infantes.

En los trabajos por equipos al resolver los problemas físicos y cognoscitivos los alumnos más grandes serán líderes para descubrir los resultados y llegar a la meta establecida en cada uno de los trabajos dados para resolver.

En las dinámicas de que se trate de cargar al compañero, un alumno de mayor peso llevará a un alumno de menor peso.

En los juegos mojados que los alumnos traigan calzado zapato tenis de preferencia con suela antiderrapante evitando de esta manera resbalarse en el piso mojado.

En las excursiones y campamentos nombre un consejero por cada 4 o 5 alumnos, que serán los guías en disciplina, orden, responsabilidades, en las actividades programadas.

Las sesiones de Padres en acción se recomiendan se lleven a cabo por lo menos bimestralmente, aprovechando por ejemplo cuando asisten a la firmar las boletas de calificaciones de sus hijos.

En las actividades recreativas, predeportivas y deportivas del voleibol si es posible que participen todos los alumnos, pero es recomendable que lo hagan con pelota de vinil.

En el predeporte si es posible que participen todos los alumnos juntos, pero es muy importante que lo hagan con mucho cuidado.

En el deporte escolar no se logro practicar en conjunto, se tuvo que dividir al grupo para poder realizarlo, participando por secciones; mujeres, hombres, alumnos de 6 a 9 años, alumnos de 10 a 12 años.

Tomemos en cuenta que para que el alumno obtenga los aprendizajes esperados, debe llegar a la escuela con el debido descanso y llevar una nutrición adecuada. Y un estado emocional equilibrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Argudín, V. Y. (2005). La convergencia entre habilidades, actitudes y valores en la construcción de competencias educativas. México: Educar, Sistema Educativo Jalisciense. Recuperado en: <http://educar.jalisco.gob.mx/35/Educar%20No%2035baja.pdf> (18/12/ 2011).

Arnold, P.J. (1991). Educación Física, movimiento y currículum. Madrid: Morata. Ministerio de Educación y Ciencia.

Bravo, C. (1983). Evaluación del rendimiento físico. México: Didáctica moderna, cuarta edición 1988, pp. 219

Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) – México. Recuperado en: www.gobierno.com.mx/conafe.html (20/09/2011)

Dialogar y descubrir (1976). Manual del instructor comunitario niveles I Y II Consejo Nacional de Fomento Educativo. México: vigésima tercera reimpresión 2008, pp. 323

Dialogar y descubrir (1976). Manual del instructor comunitario nivel III Consejo Nacional de Fomento educativo. México: novena reimpresión. 1997 pp. 299

Dialogar y descubrir (1989). Libro de juegos niveles I, II Y III Consejo Nacional de Fomento Educativo. México: decima octava reimpresión. 2005 pp. 263.

Estadísticas de educación (2005). educación básica, media superior y superior, serie boletín de estadísticas continuas demográficas y sociales, Instituto Nacional de Estadística geografía e informática.

Felibertt, J. (2011). la actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la socialización del niño. Recuperado en: www.monografias.com > Educacion. (15/01/2012)

García, A. y Llull, J. (2010). El juego infantil y su metodología. Editex.

Guía didáctica de educación Física (2000). manual de evaluación, secretaria de educación pública. México: comisión nacional del deporte pp. 112

Hernández, S. (2003). Metodología de la investigación. México: Tercera Edición

Hernández, S. y Fernández- Collado, C. (2008). Metodológica de la investigación. México: Mc Graw Hill Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 139 - Diciembre de 2009. (07/03/2012)

Isla, E. (1967). Movimiento y ritmo, juego y recreación, presentación en la edición castellana de Enrique C. Romero Brest. España: Paidós educación física segunda reimpresión 1992 pp. 160

López, V. et al (2006). La evaluación formativa y compartida en educación física. De la crítica al modelo tradicional a la generación de un sistema alternativo. Revisión de 12 años de experiencia. Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 94 - Marzo de 2006

Macías, O. (2010). Formación docente un factor fundamental para el desarrollo de competencias y calidad educativa en el marco de la reforma integral de la educación media superior 2008 en el estado de México (Tesis doctoral). Rosarito Baja California México: pp.216

Martínez, E. (2002). Pruebas de aptitud física. Barcelona España: Paidotribo, , pp.198

Martínez, E. Valoración de la agilidad. Resultados y análisis estadístico en educación secundaria. Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital Buenos Aires - Año 9 - N° 66 - Noviembre de 2003

Manual operativo (1997 – 1999). Gobierno del estado de Puebla, Secretaria de Educación Publica, pp. 290

Medina, M. (2011). Modelo de política educativa para la evaluación de la calidad en la educación básica y media en Colombia. (Tesis doctoral) Tepic Nayarit México: pp. 180

Millán, G. (1987). Juegos y Educación Física. Madrid: Alhambra

- Mockus, A. y otros (1994). Las fronteras de la escuela, Bogotá: Socolpe.
- Monroy, A. y Sáez, G. (2011). Teorías sobre el origen del juego EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 153, Febrero de 2011. Recuperado en: <http://www.efdeportes.com/>
- Montes, I. (2012). Herramienta lúdica para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes que laboran en el centro de educación inicial 'La Paz' de la parroquia Rómulo Betancourt del Municipio Barina. Recuperado en: [EFDeportes.com](http://www.efdeportes.com), Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, Nº 167, (15/04/2012)
- Morales, J. (1994). Manual de recreación física. México: Limusa Noriega, tercera reimpresión pp. 236
- Moyles, J.R. (1990). El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid. Recuperado en: online-psicologia.blogspot.com/.../teoras-y-desarrollo-del-juego.html Teoría Del Juego De Gross. (12/03/2012)
- Paya, A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea (Tesis doctoral), Universidad Barcelona España, pp. 631
- Schiller, de F.V. (1999), Platón: "Las Leyes". Madrid: Editorial Gredos, Biblioteca Clásica Gredos,. Teoría de la Potencia Superflua, pp. 265.
- Programa de educación física 1988 (1991). Secretaria de educación pública segunda edición México pp. 553
- Programa de educación física 1993 (1997). Secretaria de educación pública, segunda edición México pp. 300
- Programas de estudio 2009 (2010). primer grado educación básica primaria, secretaria de educación publica segunda edición México pp. 307
- Programas de estudio 2009 (2010). segundo grado educación básica primaria, secretaria de educación publica segunda edición México pp. 299
- Programas de estudio 2009 (2010). quinto grado educación básica primaria, secretaria de educación publica segunda edición México pp. 381

Programas de estudio 2009 (2010). sexto grado educación básica primaria, secretaria de educación pública segunda edición México pp. 387

Programas de estudio 2011 (2012). primer grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 443

Programas de estudio 2011 (2012). segundo grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 440

Programas de estudio 2011 (2012). tercer grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 481

Programas de estudio 2011 (2012). cuarto grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 533

Programas de estudio 2011 (2012). quinto grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 517

Programas de estudio 2011 (2012). sexto grado, guía para el maestro, educación básica primaria, secretaria de educación pública 2011, México, pp. 493

Rodríguez, M. y Ketchum, M. (1992). Creatividad en los juegos y juguetes, Pax

Yturalde, E. y asociados Latinoamérica, (2011). Programas para desarrollar y fortalecer el trabajo en equipo. Recuperado en: www.yturalde.com/teambuilding.htm. (12/12/2011)

ANEXOS.

LISTADO DE TABLAS Y GRÁFICAS.

Figura 3.6.3.1. Test físico inicial del grupo de control -----	46
Figura 3.6.3.2. Test físico final del grupo de control-----	46
Figura 4.1.1. Grupo de control. Escuela Primaria Emiliano Martínez Mejía -----	50
Figura 4.1.2. Grupo experimental. Escuela Primaria Benito Juárez -----	50
Figura 4.2.1. Reunión de información con el Lic. Eliazar Hernández Ramírez, Auxiliar en operación de las escuelas CONAFE de la región de Acatlán de Osorio Puebla. -----	52
Figura 4.2.2. Asesoría con la Lic. Belén Reyes Bravo asistente educativo de una de las tres subregiones de la escuela CONAFE de la región de Acatlán de Osorio Puebla. -----	52
Figura 4.3.1. Resultados descriptivos de la variable t30m. -----	53
Figura 4.3.2. Resultados descriptivos de la variable t600m -----	54
Figura 4.3.3. Resultados descriptivos de la variables tzigzag25m -----	54
Tabla 2.5.1. Teoría de Jean Piaget -----	27
Tabla 3.4.1. Categorías generales: Escuela unidocente con un programa de actividades lúdicas en comparación con Escuela CONAFE con el programa de Libro de Juegos -----	43
Tabla 4.1.1. Datos del grupo de control. Esc. Primaria Emiliano Martínez Mejía --	48
Tabla 4.1.2. Datos del grupo experimental. Esc. Primaria Benito Juárez -----	48
Tabla 4.1.3. Datos descriptivos del grupo de control. Escuela Primaria Emiliano Martínez Mejía -----	49
Tabla 4.1.4. Datos descriptivos del grupo experimental. Escuela Primaria Benito Juárez -----	49
Tabla 4.3.1. Resultados descriptivos del grupo de control y experimental -----	53

BLOQUE 1.

COMPETENCIA.

Manifestación global de la corporeidad

PROPÓSITO

Que el alumno reconozca su esquema corporal a través de diversas experiencias que promueven el conocimiento de sí mismo mejorando sus acciones motrices a través de actividades lúdicas

APRENDIZAJES ESPERADOS

Reconoce, nombra y ubica diferentes segmentos corporales tanto estática como dinámicamente.

Participa y elabora formas de juegos individuales y colectivos poniendo a prueba lo que sabe y lo comparte.

Identifica distintas velocidades de movimiento con respecto a sus posibilidades y la de sus compañeros.

Utiliza el lenguaje corporal para exteriorizar y comunicar ideas, emociones y sensaciones en las que explora aspectos de su propia identidad y la de los demás.

Recuerde que son actividades son propuestas, el aplicador puede implementar otras similares o diferentes, puede poner variantes o con diferentes materiales.

ACTIVIDADES

Pasando lista; mientras con ritmo aplauden 2 veces con las palmas y 2 veces palmean las piernas entonan esta canción “el profesor, pasando lista, se da cuenta, que falta Carlos” a lo que Carlos responderá “Carlos presente” y así hasta que pasen uno a uno todos los alumnos, también pueden llevar el ritmo de otras formas como por ejemplo; pisadas, palmadas en los hombros, marchando, o los alumnos pueden hacer sus propuestas.

Nos saludamos; saludarse con diferentes compañeros y con diferentes partes de cuerpo y de diferentes formas. Entonando la canción “nos saludamos con las manos con la manos ret set set”.

La estatua; Un alumno pasa al centro inmóvil y los demás lo moldean imaginándose que es una estatua.

El espejo; por parejas los alumnos se colocan de frente y simulan estar parados frente a un espejo, imitando siempre al compañero.

Los globitos; trasladar un globo por parejas de un lugar u otro de diferentes formas y posiciones.

La pesca; se elige a un alumno para ser el pescador y este atrapa uno a uno formando una hilera tomados de la mano imaginándose que es la red hasta atrapar a todos sin soltarse de las manos.

Gallinita ciega; por parejas pasan a la cancha vendados de los ojos en un área determinada, un alumno trata de tocar a su pareja, mientras el otro trata de no ser atrapado.

Timón y Pumba; colocados en el patio por parejas vendados de los ojos tratar de encontrarse hablándose mutuamente por distintos nombres de dos grandes amigos de cualquier dibujo animado, por ejemplo, Batman y Robín, Phineas y Ferb, Tiger y Wini poh, viruta y capulina, etc.

La sombra; En un día soleado por parejas un alumno trata de pisarle la sombra a su pareja el mayor número de veces en un tiempo determinado, primero pasa un alumno y después el compañero, gana quien en su momento lo pise el mayor número de veces.

Los aros; realice ejercicios con aros como; rodarlos, círculos con la cintura, y otras partes del cuerpo, ensartarlos a compañeros a una determinada distancia, colocarse dentro de los aros colocados en el suelo, cambiándose de lugar a una señal mientras quita los aros uno a uno hasta que haya un vencedor, formar un túnel con los aros mientras los alumnos uno a uno van pasando por dentro. Buscar diferentes formas de manipularlo con las propuestas de los alumnos.

El safari; los alumnos se desplazan por el área imitando a diferentes animales de acuerdo a sus capacidades y habilidades físicas, comprendiendo que estos animales que son diferentes en; velocidad, fuerza, resistencia, agilidad, orientación, noción espacio tiempo, etc. como por ejemplo; un jaguar, un rinoceronte, una cebrá, un venado, un ave migratoria, un murciélago respectivamente.

Pájaro sin nido; en un primer momento se pide formar equipos de diferentes número de integrantes de forma rápida, en un segundo momento se pide que se agrupen de tres en la cual dos serán el nido y uno el pájaro, cuando se da la señal pájaro sin nido todos deben de cambiarse, y el alumno que no encuentre nido, dará la señal de cambio.

Caperucita roja; es un cuento que al narrarlo los alumnos lo van escenificando, y personificando, donde cada alumno adopta un personaje como son; caperucita roja, el lobo feroz, el leñador, la abuelita, la mamá, etc.

Blanca Nieves y los siete enanos; es un cuento que al narrarlo los alumnos van escenificando y personificando, donde cada uno adopta un personaje como son; Blanca Nieves, el príncipe, los enanos; enojón, gruñón, tímido, alegre, dormilón, llorón y triste. Ya que cada uno de ellos expresará con su cuerpo los estados de ánimo.

Los tres cochinitos; es un cuento que al narrarlo los alumnos van escenificando y personificando, donde cada uno adopta un personaje como son; el lobo y los tres cochinitos; el de la casa de paja, de madera y de concreto, al expresarlo corporalmente explique la moraleja, de que al hacer algo hay que hacerlo con los cimientos más resistentes.

La herencia; juego pasivo donde todos los alumnos se sientan en círculo que son los que darán la herencia y uno que se aparta del grupo que será el heredero, el profesor le pregunta que mencione un nombre de un alumno del grupo mientras pregunta "quien te hereda esto" haciendo un ademán de; un abrazo, un saludo de mano, un beso, un apretón, un saludo chocando las palmas, etc. Posteriormente se incorpora al grupo donde cada alumno que el eligió le dará lo que le corresponde.

Números en suelo; pida a varios voluntarios pasen al frente de la cancha y en cuclillas simularen realizar la numeración del 0 al 9 con los muslos, pueden pasar otros escribiendo palabras, abecedario, alfabeto, etc.

La sonaja; por parejas en el patio los alumnos serán vendados de los ojos y uno de ellos trata de localizar y atrapar al otro que va sonando una sonaja temporalmente, los demás alumnos cuidaran el perímetro del área para evitar un accidente. Pasaran por parejas hasta que todos participen.

El transportador; un alumno mayor trasladará a uno pequeño de un lugar a otro de diferentes formas, de carretilla; sosteniéndolo de los pies mientras el compañero camina con las manos, de caballito; llevándolo en la espalda bien sujetado, de burrito; llevar al compañero en cuatro puntos de apoyo, de costal; llevarlo en un hombro, de novia; trasladarlo de frente y abrazándolo. Realice carreras de varias parejas con sumo cuidado, recree otras formas de trasladarlo.

El arca de Noé; entonen el canto imitando a distintos animales tanto en movimientos como en sonidos, “en el arca de Noé todos caben, todos caben, en el arca de Noé todos caben tú también, quieres oír como hace el gallo, quieres oír, el gallo hace así”.

La culebrita; dos alumnos sostienen una reata a nivel del suelo moviéndolo como una culebrita mientras los demás pasan tratando de no pisarla para no ser descalificados, gana el último que no pise el implemento.

Tesoros en el jardín; Previamente esconda varios juguetes o dulces en diferentes lugares del área como; dentro de la tierra, arriba de un árbol, entre un matorral, etc. coloque una salida y una meta, forme equipos que busquen los tesoros, estos se encontrarán en orden a determinados metros o pasos y hacia alguna dirección de los puntos cardinales; por ejemplo primer tesoro a 20 metros al norte del lugar de salida, segundo tesoro a 15 metros al poniente, etc., esta actividad pueden realizarla en día especial, como día del niño.

BLOQUE 2.

COMPETENCIA.

Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices

PROPOSITO

Que desarrolle patrones básicos de movimiento participando en actividades lúdicas, en donde construya sus propios desempeños motores participando en actividades de acción motriz mejorando sus capacidades y habilidades físicas.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

Utiliza diferentes tipos de locomoción, manipulación y estabilidad, dentro y fuera de la sesión.

Utiliza habilidades motrices básicas en actividades de confrontación en pequeños o grandes grupos.

Manipula diversos objetos, adaptando sus desempeños a habilidades motrices básicas, como lanzar, atrapar y golpear.

Mejora su coordinación y el control dinámico del cuerpo a partir de diferentes secuencias rítmicas.

ACTIVIDADES

La jungla; formar un círculo con los brazos entrelazados y en secreto ponerse un nombre de un animal, cuando el profesor mencione un animal el que se haya puesto ese nombre se colgará durante 3 segundos mientras los demás lo sostienen.

La tortuga gigante; por equipos se colocan en sus cabezas una caja de cartón simulando ser un caparazón y se trasladan a diferentes áreas del patio.

Cocodrilo dormilón; un alumno simula ser el cocodrilo en una esquina, y el resto del grupo le gritará cocodrilo dormilón despiértate y correrán a un refugio, este perseguirá a sus compañeros que al ser tocados ayudarán al cocodrilo a atrapar a más niños.

Circuito o estaciones; coloque 5 materiales como son; cuerdas, aros, reata, bastones, ligas, en diferentes estaciones en donde por equipos los alumnos realizarán ejercicios durante un minuto, y contarán con medio minuto para cambiar de estación.

Ollitas de barro; dos alumnos trasladan de los brazos a otro alumno en cuclillas con las manos entrelazadas por debajo de las piernas hasta un determinado lugar o mecerlo contando los meses del año.

Vuelta al mundo; se forma un círculo y se coloca algunos materiales en el centro y se enumeran los alumnos del 1 al 4, cuando el alumno escuche su número y la dirección en la que ha de dar la vuelta ya sea izquierda o derecha al círculo llegando a su lugar de salida y tomar 1 de los 3 objetos que está colocado en el centro, los objetos pueden ser bolas de periódico.

Gavilán pollero; se forman cuatro filas en dirección al centro que serán los pollos y un gavilán que estará en el centro tratando de tocar a último de la fila de cada equipo para llevárselo a su nido. Tenga mucho cuidado con los niños pequeños ya que estarán al final de las filas.

Tren veloz; se forman varios equipos de igual número de integrantes, el primer alumno de cada equipo llegará a un punto determinado del otro extremo del área y retornará por el segundo alumno, así hasta que todos pasen tomados de la mano, obteniendo la victoria el equipo que termine primero. De preferencia los niños pequeños que pasen al último y sosténgalo fuertemente.

Colitas de chango; cada alumno se pondrá un pañuelo en la parte posterior simulando ser una cola y a una señal le quitarán el implemento a sus compañeros que se descuiden, cuando un alumno se quede sin pañuelo es descalificado, obtiene el triunfo el alumno que se quede con su pañuelo y aquel que haya arrebatado más pañuelos, después pueden participar al jugar todos contra todos, también se puede jugar entre dos equipos de contrincantes, los niños pequeños hay que perseguirlos con cuidado, recomiende siempre mirando al frente.

Cinco ratoncitos; se forma un círculo con un alumno en el centro que será el gato, este perseguirá a todos los demás cuando terminen de entonar la siguiente canción; “cinco ratoncitos de colita gris, mueven las orejas mueven la nariz, 1 2 3 4 salen al rincón, por que viene el gato a comer ratón”. El cual atraparé a uno o dos ratoncitos, posteriormente pasará otro alumno a tener el papel del gato, al cantar la canción bailen y realicen los ademanes, recuerden hacer las variantes a creatividad de los alumnos y del instructor comunitario.

Los listones; los alumnos se clasificarán en un vendedor, un comprador y listones de diferentes colores y dirán las siguientes frases; comprador; tan tan, vendedor; quien es? comprador; la vieja Inés, vendedor; que quería? comprador; un listón, vendedor; de que color, comprador; mencionara un color y el alumno que sea de ese color escapara de ser tocado mientras su compañero trata de darle alcance.

Hoyitos; juego tradicional en la cual en la tierra se hacen una fila de hoyitos de 15 centímetros de radio uno para cada alumno y se colocan todos atrás a una distancia de 2 metros, un alumno lanza una pelota de esponja hacia los hoyitos y el dueño del hoyito donde caiga la pelota perseguirá a los demás tratando de tocarlos con la pelota en un recorrido de ida y vuelta a la zona de inicio, quien sea tocado lanzará la pelota hacia los hoyos.

Juguetes tradicionales; una sesión anterior pida a los alumnos traigan uno o varios juguetes tradicionales y pasen a exponer y a utilizar sus juguetes; por ejemplo primeramente pasan los alumnos que trajeron trompo, posteriormente yoyo, balero, canicas, traca traca, etc.

Cable humano; se forman dos filas de frente y tomándose de la cintura, los dos alumnos que están adelante se entrelazan de las muñecas y a una señal tiran con fuerza tratando de llevar al equipo contrario a su área establecida, gana el equipo que mayor número de veces jale a el equipo adversario.

Carrera de cifras; se les proporciona a los alumnos tarjetas numeradas del 0 al 9 de diferentes colores y se forman dos equipos al inicio de la cancha, el profesor mencionará cifras numéricas que los alumnos por equipo las mostrarán al final de la cancha. Gana quien lo haga bien y a velocidad de reacción.

La canica; juego autóctono del El Jehuital, comunidad de la mixteca poblana. Primeramente los niños van a las orillas del río después de la época de lluvias y buscan una piedra redonda de aproximadamente 45 centímetros de circunferencia y con otra piedra a manera de cincel la redondean lo más posible, posteriormente se reúnen y juegan de la siguiente manera; esconden en la tierra cada uno de los participante una moneda de un peso, y a una distancia aproximadamente de cinco metros cada niño va tirando su piedra tratando de descubrir las monedas y eliminando a los demás pegándole piedra con piedra a la del compañero, ganan los que descubran las monedas o el que elimine a los demás para dejar el campo libre y descubrir las monedas ya sin adversarios.

Enseñame a jugar; se les pide a los alumnos previamente traer un juego y un juguete, la finalidad consiste en que exista una enseñanza recíproca y socializarse con sus compañeros en la cual deben interactuar al momento de explicárselo a los demás,

Juego de los dados; se le proporcionará a cada alumno un dado que lanzaran a una señal colocándose en distintos puntos de apoyo según caiga el dado

Los números y los colores; se les proporciona a los alumnos dados de diferentes colores y se colocan en el patio tarjetas numeradas del 1 al 6 y 6 aros de diferentes colores y a una señal se lanza los dados hacia arriba esperando ver que puntuación obtiene cada dado, posteriormente se agruparán en las tarjetas numeradas de acuerdo al mismo número de su dado, alterne esta actividad colocándose dados y aros del mismo color e intercambiase los dados temporalmente.

La suerte; por parejas lancen sus dados y el que obtenga el punto más alto varias veces obtendrá el triunfo.

BLOQUE 3.

COMPETENCIA.

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

PROPOSITO.

Que resuelva problemas que impliquen el dominio de sus habilidades motrices básicas, las aplique en situaciones de juego colectivo, realizando una valoración previa de sus propios desempeños, asociado con sus capacidades físico-motrices que a su vez desarrolle la autoconfianza y el respeto hacia los demás.

APRENDIZAJES ESPERADOS.

Reconoce como valiosas las aportaciones que le hacen sus compañeros ante las situaciones que se le presentan.

Distingue y resuelve situaciones de juego en el trabajo colaborativo, así como las relaciones sociales y afectivas.

Incrementa su experiencia motriz de modo que pueda transferirla a situaciones problemáticas que se le presenten

ACTIVIDADES.

Pelotas locas; son pelotitas pequeñas de goma en donde el alumno realizará ejercicios tales como; botar a diferentes lugares, perseguirla, rodarla, lanzarla y atraparla, que bote un determinado número de veces, etc., y trabajando su coordinación, entre otros aspectos.

Zona cero; se forman dos equipos en la cancha de basquetbol y en 2 esquinas tendrá un círculo de dos metros de diámetro en donde estará situado un integrante que esperará que le llegue la pelota de parte de sus compañeros, los adversarios impedirán que lleguen a la zona cero a la vez que intentaran llegar a la suya donde ya los estará esperando su compañero.

Juegue a los quemados; un alumno persigue a los demás tratando de alcanzarlo con una pelota de vinil, ya sea en la cancha o en una pared, descalificando a todos los alumnos que sean tocados hasta que quede uno, este será el victorioso.

Lanzamiento de calzado; se forman dos equipos de diferentes edades, y de una línea en el suelo lanzar el calzado uno por uno con adversarios de edad similar, el participante que llegue mas lejos tendrá un punto, pasan varias rondas y se suman los puntos por equipos.

Los gallitos con globos; cada uno de los participantes se amarran un globo en cada agujeta de su calzado, el juego consiste en reventar los globos de los demás, siendo eliminado cuando se quede sin globo, obtiene la victoria el que mantenga su globo sin ser explotado.

Los apaches dormilones; el juego es parecido al juego de las sillas, una fila de alumnos simulan ser las chozas y los otros bailan alrededor de la fila al ritmo de la música, cuando esta se detenga todos abrazan a un compañero y el que quede solo es descalificado, hasta que quede uno que será el vencedor, el alumno estático solo permitirá ser abrazado por el que llegue primero.

Encostalados; trasladarse en costales de diferentes formas y a diferentes lugares, también realice carreras de velocidad.

El remolino; previamente se introduce una cuerda a una pelota de esponja por el centro hasta atravesarla, posteriormente un alumno en el centro le dará vueltas mientras los demás alumnos en círculo saltan de diferentes formas librando la pelota, el alumno que obstaculice el paso de la cuerda con la pelota es descalificado hasta que quede un victorioso.

¿Adivina quien es?; se forma un círculo y a cada alumno se le proporciona un globo, uno a uno pasará al centro y dirá las características de un compañero, cuando alguien del grupo adivine quien es, este pasará y ambos romperán el globo en un apretado abrazo.

Changuito saltador; dos alumnos le dan vuelta a la reata, mientras los demás van saltando en ella uno a uno cantando esta canción; "chango changuito salta la cuerquita, chango changuito yo ya la salte" contando el número de veces que logre saltar.

El ciempiés; todos los alumnos se toman de la cintura formando una fila y avanzan hacia la dirección que desee mientras entona esta canción; "el ciempiés es un bicho muy raro, parecen ser muchos bichos atados 1 2 y 3 cuento hasta el 100, 1 2 y 3 empiezo otra vez". Se pueden intercambiar posiciones

El patito feo; es un cuento que al narrarlo los alumnos van escenificando, donde cada uno adopta un personaje como son; el patito feo, los demás patos, la mamá, el perro, el gato, la gallina, expresando corporalmente los personajes.

Ricitos de oro y los tres osos; es un cuento que al narrarlo los alumnos van escenificando, donde cada uno adopta un personaje como son; ricitos de oro, papá oso, mamá osa, osito hijo, expresando con entusiasmo los personajes y el rol familiar, todo con expresión corporal.

El lobo y las siete cabritas; es un cuento que al narrarlo los alumnos van escenificando, donde cada uno adopta un personaje, expresando corporalmente, de a conocer la moraleja explicado que no debemos confiarnos de los extraños caso a los extraños.

La excursión; realice una excursión en donde el alumno haga una caminata pasando por un río, subiendo una cima, y que admire la flora y la fauna de su región haciendo comentarios en como conservar la ecología para el futuro, al retornar que realice un dibujo colorido de lo que mas le agrado de este paseo. Nota: Las actividades sugeridas las podemos ver en el itinerario de la excursión que se encuentran mas adelante.

Jalar la reata; se forman dos equipos del mismo número de integrantes en cada lado de la cancha y a una señal jalan con fuerza una reata tratando de hacer pasar al otro equipo a su área.

Subiendo la reata; se amarra una reata a un área elevada como una estructura metálica o una rama de un árbol y se coloca un pañuelo en la parte de arriba, los alumnos intentaran subir hasta tocar el pañuelo demostrando sus habilidades y técnica para trepar, se toma en cuenta quien lo hizo fácilmente y en menos tiempo.

La calculadora; se les proporcionan a los alumnos tarjetas numeras del 0 al 9 de diferentes colores y el profesor tendrá las tarjetas con los cuatro operaciones matemáticas -suma, resta, multiplicación, división-, a una señal el profesor mencionará una operación matemática mostrando un signo y los alumnos darán a conocer el resultado, gana quien de más rápido la respuestas correcta y a la velocidad reacción, cuando pasen los alumnos pequeños utilice las primeras dos operaciones matemáticas y cifras sencillas, y a los alumnos mayores emplee las operaciones matemáticas mas complejas con cifras de mayor número de dígitos.

El túnel; forme dos filas y con las piernas separadas a una señal se pasaran una pelota de vinil por debajo de los pies y cuando le llegue al ultimo niño, esté se coloca adelante realizando el mismo ejercicio, también se puede pasar por arriba, por el lado izquierdo y derecho, el equipo en el que pasen todos lo más rápido posible y sin dejar caer la pelota será el triunfador.

Matrogimnasia, Se realizaran sesiones de educación física, donde participaran el padre o madre con el alumno, realizando diferentes y variadas actividades propias de la educación física, para desarrollar competencias en los participantes. Nota: Las actividades sugeridas las podemos ver en la clase con padres de familia en hojas posteriores.

EL Juguete aeróbico: Se le pedirá a los alumnos previamente traer un juguete y lo llevaran a la sesión de educación física, este lo utilizaran para realizar una actividad física, el juguete pude ser por ejemplo un triciclo, bicicleta, patines, patineta, scooter, avalancha, etc. en donde con sumo cuidado y con protección realizaran y demostraran sus habilidades, podrán intercambiar y prestar su juguete.

BLOQUE 4.

COMPETENCIA.

La corporeidad como manifestación global de la persona.

PROPOSITO.

Que desarrolle los recursos necesarios que le permitan comunicarse con los demás por medio de diversas formas, exteriorizando las diversas expresiones corporales y motrices que demuestren que es autentico.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Percibe y mueve su cuerpo entendiendo el significado y la intención de sus acciones.

Reconoce la correcta actitud postural en diversas acciones motrices.

Desarrolla los recursos comunicativos, con el fin de hacer uso de un código con el cuerpo como herramienta principal al resolver actividades motrices.

ACTIVIDADES.

Soplando burbujas; se prepara una cubeta con jabón y aros de alambre forrados con estambre de diferentes tamaños y realice pompas de jabón, la finalidad consiste en que los alumnos experimenten distintas formas de respirar variando la intensidad y la velocidad, y los diferentes tamaños, alturas, y tiempo de vida de la burbuja, también pueden perseguirlas.

Pasar la reata; dos alumnos sostienen la reata a una distancia alta y los demás alumnos van pasando por abajo al compas de la música, poco a poco se va bajando la distancia y se van descalificando a los alumnos que la toquen hasta que haya un vencedor, realizarlo ahora saltando y la reata empieza ahora a nivel del suelo y va subiendo continuamente.

Víboras enredadas; se forman dos hileras tomados de la mano, los alumnos serán enumerados, el instructor mencionara un número y un extremo, ya sea lado derecho o izquierdo, el alumno mencionado levantara los brazos sin soltarse de los demás, los cuales pasaran por debajo de su brazo llegando a su lugar de origen, deberán realizarlo sin soltarse y a velocidad, gana el equipo que lo realice primero y quien lo haga mas veces obtendrá la victoria.

El diluvio y el arca de Noé; a los alumnos por parejas se les ponen nombres de animales y se forman dos círculos uno interno y otro externo y giran en sentidos contrarios y a una señal se buscan entre ellos tomando en cuenta que su pareja esta del otro lado del circulo, una vez que hayan localizado a su pareja, la toman de la mano y se dirigen a un área determinada, el último en llegar será levemente mojado con un aspersor de agua.

Torre de babel; se forma al grupo en 2 equipos en los extremos de la cancha, y a cada alumno se le pondrá un nombre, por ejemplo de países, flores, o frutas, con los mismos nombres en los dos equipos, es decir cada alumno tendrá su pareja en el otro equipo, a una señal todos se dirigen al centro del área gritando su nombre hasta encontrar a su pareja, cuando esto suceda se sientan en el suelo obteniendo el triunfo.

Lluvia de taparrosas; se forman varios equipos al final del patio y en el otro extremo se esparcen un sinnúmero de taparrosas de muchos colores, el profesor lanzará un dado y mencionara un color y

en ese momento un cada participante de los equipos pasará a traer el color y el número de materiales llevándolos a su área ubicada, obtiene la victoria quien mas veces gane.

Bolatoalla; se forman dos hileras cada alumno con su pareja y sosteniendo una toalla, a una señal deben pasarse la pelota con la toalla de pareja en pareja de ida y de regreso varias veces sin que toque el piso, gana a quien se le caiga el balón el menor número de veces.

Basta atrapado; Primeramente se escogen diferentes temas como; nombres de personas, animales, frutos, países, ciudades, objetos, etc. los alumnos pasan en fila debajo de una red que sostienen dos niños mientras todos pronuncian el abecedario, posteriormente se suelta la red y en la letra que se hayan quedado el alumno atrapado mencionará un tema elegido que empiece con esa letra.

El robot; se entona una canción con movimientos corporales varias veces y en cada ocasión se le va restando la voz a cada frase, hasta que el canto sea expresado con solo el movimiento corporal. El canto es el siguiente:

“Yo tengo un robot, muy inteligente, con ojos de vidrio que miran a la gente, prenden y apagan sus luces de colores, mueven sus brazos en todas direcciones”

Doña Blanca; juego tradicional, en donde se forma un círculo de alumnos y se coloca dos alumnos, uno adentro y otro afuera, el de exterior perseguirá al del interior por toda la cancha, no olvidemos previamente cantar esta canción “Doña Blanca esta cubierta de pilares de oro y plata, romperemos un pilar para ver a doña Blanca, quien es ese Jicotillo que anda en pos de doña Blanca, yo soy ese jicotillo que anda en pos de doña Blanca”

Actividades con globos; realizar ejercicios variados con globos como; lanzarlo al aire y atraparlo, conducirlo a un área determinada con los pies y con diferentes partes del cuerpo excepto las manos, volar entre todos sin dejarlo caer, carrera de velocidad por parejas y reventar el globo sentado en una silla en el otro extremo del patio, etc. Implemente los alumnos y el instructor otras actividades.

Coctel de frutas peloterías; se forman en círculo y se les proporciona a unos alumnos pelotas pequeñas de vinil de diferentes colores simulando ser frutas, el profesor mencionará las frutas y el que la tenga tendrá que deshacerse de la pelota lanzándosela a otro compañero. Cuando se mencione coctel de frutas deberán lanzar todas las pelotas.

El campamento; traslade a los alumnos a un área determinada donde se instalara el campamento y enséñele con la ayuda de los alumnos a instalar la tienda de campaña tomando en cuenta la orientación, también que no este cerca de un árbol y realizando las canaletas por si amenazara la lluvia, demuestre las herramientas primordiales que tiene que llevar como por ejemplo; una lámpara, un espejo para hacer señales, un martillo de madera, un cuchillo multiusos, un radio de pilas, una brújula, también demuestre como purificar el agua y la proporción con que se desinfectará el agua antes de tomarla, realice una fogata enseñando la manera correcta de iniciarla y apagarla, evitando incendios. Todos cuenten anécdotas, historias, leyendas, entonen cantitos. Nota: Las actividades sugeridas las podemos ver en el itinerario del campamento las podemos ver mas adelante.

Muñeco de trapo; previamente pida a los alumnos realice un muñeco con tela de desecho y relleno de material suave, posteriormente realice entre otras las siguientes actividades; trasladarlo a diferentes lugares, por ejemplo; a una portería, a un cono, a un árbol, y de diferentes formas, por ejemplo; con

un brazo, con los dos brazos, en los hombros, de cangurito transportándolo dentro del short, de burrito, y de otras formas que los alumnos propongan.

Juegos mojados: Realice estas actividades en época de primavera o verano, pida a los alumnos un día antes traer una muda de ropa extra y una toalla

Tiros de agua; forme dos equipos distribuidos en la cancha cada uno de ellos en media cancha y con pistolas de agua llenadas previamente o envases de plástico haciéndole un agujero, dispárense tratándose de mojar.

Relevos de esponjas; se colocan cubetas de agua al final de la cancha y cubetas vacías al inicio de la cancha y los alumnos tendrán que trasladar el agua de la cubeta con agua a la cubeta sin agua con una esponja y en carreras de relevos.

Granadas de agua; previamente se llenan globos con agua y se forman dos equipos que a una señal arrojaran globos a los adversarios, primeramente cada equipo en su media cancha y posteriormente en persecución por todas las áreas disponibles.

BLOQUE 5.

COMPETENCIA

Actitudes, habilidades y conocimientos del deporte escolar.

PROPOSITOS

Expresión de sus habilidades deportivas con valores y respeto a sus compañeros.

Que enriquezca sus habilidades motrices ante situaciones de juego a partir del trabajo cooperativo y el correcto manejo de los patrones básicos de movimiento, introducir habilidades y destrezas motrices a la iniciación deportiva.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Utiliza la combinación de distintos patrones básicos de movimiento dándoles un sentido propio al participar en actividades de iniciación deportiva.

Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento.

Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.

Diseña y organiza eventos deportivos y recreativos en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido en diferentes contextos.

ACTIVIDADES

Ejercicios con pelotas de vinil; lanzar, volear, botar, pegar, dominar con diferentes partes del cuerpo, conducir con diferentes partes del cuerpo, patear, tirar a gol, encestar.

Actividades con pelotas de esponja; solo y por parejas; lanzar, botar, pegar, botar en una pared, rodar el implemento.

Gallitos; juego de combate en la cual dos alumnos colocados en un solo pie tratan de que el adversario pierda el equilibrio empujando levemente o quitándose cuando el contrincante ataque ganando de esa manera el desafío.

Mosquito; juego de combate entre dos compañeros, se colocan de frente uno con las palmas pegadas al frente y el otro con las manos en las rodillas, este segundo tratara de tocar las manos del compañero, el adversario quitará las manos para que no lo toque, se intercambian los papeles.

Circuitos de pelotas; se colocan cinco estaciones en diferentes lugares y de igual forma se integran cinco equipos de alumnos, en cada estación se colocan pelotas de diferentes deportes; basquetbol, futbol, voleibol, beisbol, futbol americano, tenis. Los alumnos al llegar a cada estación realizarán la actividad que gusten durante cinco minutos. Hasta pasar por todas las estaciones.

Gallitos con globo; todos los alumnos se amarran un globo a la agujeta de cada calzado, y en el patio todos contra todos se tendrán que romper los globos hasta que quede un alumno, que será el campeón, a los que le ya no tengan globos quedarán descalificados.

Futbeis; en un espacio amplio se juega similar al beisbol con sus cuatro bases pero con una pelota de vinil y en lugar de batear tendrán que patear la pelota.

Futbeisbasquet; en media cancha de basquetbol se juega similar al beisbol pero con una pelota de basquetbol y en lugar de batear tendrán que patear la pelota y avanzar las cuatro bases sin detenerse hasta llegar a la cuarta base, y el equipo adversario realizará el aut encestando a la canasta de basquetbol antes que su adversario termine su recorrido.

Volitoalla; se juega un partido de voleibol pero con toallas tomados por parejas y en lugar de balón se utiliza globos llenos de agua. También se puede realizar con los globos llenos de agua

Burrito futbolero; se colocan los alumnos en circulo y con las piernas separadas, se introduce un balón pequeño de futbol en el centro y todos tendrán que pegarle con las manos tratando de anotar gol entre las piernas de cualquiera de sus compañeros, hágalo mas divertido introduciendo un segundo balón, el alumno que mas goles anote obtendrá el triunfo.

Boliche; se colocan varios conos en forma de triangulo y a un distancia de 10 metros el alumno lanzará una pelota pequeña de futbol tratando de tumbar en tres intentos todos los conos que pueda.

Quemados; en una cancha de voleibol y con la red a metro y medio, se divide al grupo en dos equipos, uno en cada lado del área y con una pelota de vinil trataran de pegarle al adversario eliminándolo de esta manera, gana el equipo que descalifique al mayor número de integrantes del equipo adversario.

Juegos deportivos; explique la historia, las reglas básicas, las señales arbitrales y la practica deportiva de los siguientes deportes; futbol, basquetbol, voleibol, balonmano, tochito, tenis y ajedrez.



SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
ESCUELA PRIMARIA OFICIAL BENITO JUAREZ
C.C.T.21EPRO732U

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR
UN PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA

La C. directora: Profesora Reina Baltazar Méndez directora de la escuela primaria oficial "Benito Juárez" del barrio de La Trinidad municipio de Acatlán de Osorio Pue.

A través de este documento autoriza al Maestro Federico Ramos Gómez la aplicación del "Programa de actividades lúdicas para las sesiones de educación física en las escuelas unidocentes". Que se aplicará los días miércoles y viernes de 9:00 a 11:00 horas a partir del mes de septiembre de 2011 y culminando el mes de junio de 2012

Así como de la aplicación de la batería de evaluación física en sus dos momentos como parte de la realización de la tesis doctoral en la carrera de "Doctorado en educación y ciencias del deporte" del centro de estudios universitarios de Baja California Campus Tepic Nayarit. El cual se aplicara en dicha institución en este ciclo escolar 2011 – 2012.



ESTADO LIBRE Y SOBERANO
DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
PRIMARIA
ESC. PRIM. EDO. MAT
"BENITO JUÁREZ"
LA TRINIDAD, ACATLÁN, PUE.

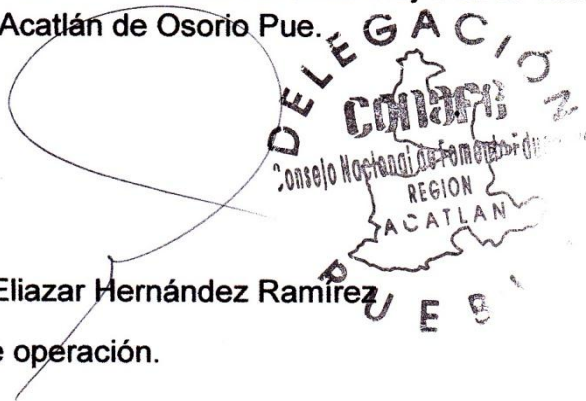
Directora profr. **Reina Baltazar Méndez.**

Acatlán de Osorio Pue. a 1 de septiembre de 2011

SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ESCUELA PRIMARIA CONAFE: EMILIANO MARTINEZ MEJIA
C.C.T. 21KPRO729R
ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN
DE UNA BATERIA DE EVALUACIÓN FÍSICA

El C. Lic. Eliazar Hernández Ramírez auxiliar en operación de las escuelas CONAFE de la región de Acatlán de Osorio Pue.

A través de este documento autoriza al Maestro Federico Ramos Gómez la aplicación de la batería de evaluación física en el ciclo escolar 2011 – 2012 en dos momentos, primera aplicación en el mes de septiembre y segunda aplicación en el mes de junio, todo esto como parte de la realización de la tesis doctoral en la carrera de "Doctorado en educación y ciencias del deporte" del centro de estudios universitarios de Baja California Campus Tepic Nayarit. El cual se aplicará en la escuela primaria: Emiliano Martínez Mejía de la comunidad Col. 3 de mayo de la región de Acatlán de Osorio Pue.



Atte. Lic. Eliazar Hernández Ramírez
Auxiliar de operación.

Acatlán de Osorio Pue. a 5 de septiembre de 2011

c.c.p. Belén Reyes Bravo; asistente educativo

c.c.p. Verónica Leticia Ramos Balmes; capacitador tutor

c.c.p. Guadalupe Guzmán Tapia; instructor comunitario

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA**

PLAN DE CLASE ESCUELA PRIMARIA BENITO JUAREZ. C.C.T. 21EPRO732U

Unidocente bloque III Competencia: La corporeidad como manifestación global de la persona

Título de la clase: Desarrollamos diferentes habilidades y destrezas motrices en compañía de nuestro tutor

Propósito de la clase: Mejorar sus habilidades motrices básicas y su competencia de acción motriz en actividades lúdicas y su acción creativa a través de la resolución de problemas con el apoyo de su tutor

Contenidos: Conceptual .- Reconocer su expresión corporal al realizar sus actividades motrices Procedimental .- Utilizar sus habilidades motrices al resolver sus problemas psicomotores. Actitudinal.- Valorar la importancia de la actividad física como parte del fomento a la salud y su desarrollo motor.

Aprendizajes esperados: Mejorar sus competencias motriz Buscar soluciones de sus posibilidades básicas de movimiento Mejorar su acción locomotriz a través actividades lúdicas.

Materiales: Pañuelos, pelotas de esponja

Metodología y técnicas de aprendizaje: Mando directo, monitor, Resolución de problemas, descubrimiento guiado.

Inicio 8 min.

Presente al alumno y al padre las actividades a realizar, así como las metas a alcanzar y los propósitos de la sesión. Realice una rutina de estimulación fisiológica, cantando y con movimientos corporales mientras realiza el calentamiento con el canto El robot; se entona una canción con movimientos corporales varias veces y en cada ocasión se le va restando la voz a cada frase, hasta que el canto sea expresado con solo el movimiento corporal. El canto es el siguiente: "Yo tengo un robot, muy inteligente, con ojos de vidrio que miran a la gente, prenden y apagan sus luces de colores, mueven sus brazos en todas direcciones"

Desarrollo 34 min.

Encontrando a mi padre; se vendan los ojos a todos los alumnos y a una señal busquen a su padre guiándose con la voz de este. Encontrándolo con mucho cuidado, se pueden invertir los papeles.

En la ronda; en dos círculos girando inversamente interno y externo se colocan alumnos y padres respectivamente, y cuando termine la música localizaran con mucho cuidado a su tutor colocándose en una posición o llegando a un lugar.

El transportador; el padre cargará a su hijo en diferentes formas, de caballito, de carretilla, de toro, de burrito, de una área a otra, explicando a ver quien lo hace mas bonito. (no son carreras de velocidad)

Jugar la pelota; realizar diferentes ejercicios con las pelotas de esponja, como; lanzar, rodar, botar, etc. por parejas padre – hijo.

Torre de Babel; Torre de babel; se forma al grupo en 2 equipos en los extremos de la cancha, y a cada alumno se le pondrá un nombre, por ejemplo de países, flores, o frutas, con los mismos nombres en los dos equipos, es decir cada alumno tendrá su pareja en el otro equipo, a una señal todos se dirigen al centro del área gritando su nombre hasta encontrar a su pareja, cuando esto suceda se sientan en el suelo obteniendo el triunfo.

Final 8 min.

Masaje; se darán masaje suavemente a dúo,

La sorpresa; el alumno le obsequiará a su padre o madre un dibujo que realizo con una semana de anticipación expresándole, su cariño.

Evaluación

Observar el grado de integración padre - hijo al realizar las actividades.
Prestar la atención en la capacidad para organizarse en equipos y como resuelven la competencia motriz.
Observar de manera permanente su creatividad y participación familiar y social.



Maestro: Federico Ramos Gómez
NOMBRE Y FIRMA DEL DOCENTE



ESTADO LIBRE Y SOBERANO
DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
PRIMARIA
ESC. PRIM. EDO. MAT
"BENITO JUÁREZ"
C.C.T. 21EPRO732U
LA TRINIDAD, ACATLÁN, PUE



Profesora: Reina Baltazar Méndez
NOMBRE Y FIRMA DE LA DIRECTORA

Acatlán de Osorio Pue. a 17 de febrero de 2012

ITINERARIO DE LA EXCURSIÓN

Competencia: Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

Propósito: Mejorar sus habilidades motrices, desarrollar su resistencia, adquirir conocimientos, concientizar sobre el cuidado de la flora y fauna para mejorar nuestra ecología del medio ambiente, interacción social y cooperación al realizar las actividades.

8:00 punto de encuentro en las instalaciones de la escuela para dar las instrucciones correspondientes.

9:00 partida de la escuela caminando por la vereda del río, enseñándoles a purificar el agua.

10:00 llegada al destino "cerro de los hobos" y realizar el almuerzo compartiendo los alimentos y el agua.

11:00 retorno a la escuela observando y tomando fotos de la flora y fauna de este ecosistema, ver con mucho cuidado la apicultura de esta zona.

12:00 retorno a las instalaciones de la escuela, comenten u opinen todos sobre esta salida y que efectos obtuvieron, realice un dibujo de lo que observaron y lo que piensan de este evento.

13:00 retirada de los alumnos a sus hogares.

Evaluación

Observar la cooperación al realizar las actividades.
Verificar sus aprendizajes de Ecología.
Prestar atención a su capacidad física de resistencia



ESTADO LIBRE Y SOBERANO
DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
PRIMARIA
ESC. PRIM. EDO. MAT
"BENITO JUAREZ"
C.C.T. 21EPRO732U
LA TRINIDAD, PUE.

Maestro: Federico Ramos Gómez
NOMBRE Y FIRMA DEL DOCENTE

Profesora: Reina Baltazar Méndez
NOMBRE Y FIRMA DE LA DIRECTORA

Acatlán de Osorio Pue. a 10 de enero de 2012

10:00 enseñanza de algunas actividades; la forma de usar un espejo para realizar las señales s.o.s., realizar diferentes tipos de nudos y su utilidad, realizar una brújula casera con una aguja, hoja de cuaderno y un balde de agua, como usar un silbato si se esta perdido, forma de usar la radio de pilas, la forma de usar el botiquín, lectura de un mapa, como utilizar la navaja multiusos, la utilidad de la cuerda y del pañuelo como por ejemplo; mojándolo y poniéndolo en la cabeza si a alguien le da un golpe de calor, para recoger frutas, para un torniquete, o para inmovilizar a un lesionado.

12:00 recreación acuática en el rio, realizando actividades, y observándolos en todo momento.

14:00 levantar el campamento y trasladarse a la escuela,

15:00 retirada de los alumnos a sus hogares.

Evaluación

Observar la cooperación al realizar las actividades.

Verificar sus aprendizajes de Ecología.

Prestar atención a su capacidad física de resistencia



ESTADO LIBRE Y SOBERANO
DE PUEBLA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
PRIMARIA
ESC. PRIM. EDO. MAT
"BENITO JUÁREZ"
C.C.T. 21EPRO732
LA TRINIDAD, ACATLÁN, PUE.

Maestro: Federico Ramos Gómez
NOMBRE Y FIRMA DEL DOCENTE

Profesora: Reina Baltazar Méndez
NOMBRE Y FIRMA DE LA DIRECTORA

Acatlán de Osorio Pue. a 19 de abril de 2012

ESCUELA PRIMARIA “EMILIANO MARTINE MEJIA”

CARTA RESPONSIVA DEL PADRE O TUTOR

A través de este documento autorizo y acepto que mi hijo

Sea mencionado en su trabajo de investigación, que participe en los diferentes test de evaluación física y que participe en el programa del libro de juegos del CONAFE en las clases de educación física impartida por profesor Federico Ramos Gómez como parte de la investigación de su tesis doctoral, en el Doctorado en Educación y Ciencias del Deporte de la Universidad de Baja California, campus Tepic Nayarit. El cual será aplicado en esta institución los días martes y jueves de 13:30 a 14:30 horas durante el ciclo escolar 2011 – 2012

Deslindándolo de cualquier responsabilidad; como accidentes o enfermedades a causa del ejercicio físico.

Nombre y firma del padre o tutor _____

Col. 3 de Mayo Acatlán de Osorio Puebla a 8 de septiembre de 2011

ESCUELA PRIMARIA “BENITO JUAREZ”

CARTA RESPONSIVA DEL PADRE O TUTOR

A través de este documento autorizo y acepto que mi hijo

Sea mencionado en su trabajo de investigación, que participe en los diferentes test de evaluación física y que participe en el programa de actividades lúdicas en las clases de educación física impartida por profesor Federico Ramos Gómez como parte de la investigación de su tesis doctoral, en el Doctorado en Educación y Ciencias del Deporte de la Universidad de Baja California, campus Tepic Nayarit. El cual será aplicado en esta institución los días miércoles y viernes de 8:00 a 9:00 horas durante el ciclo escolar 2011 – 2012

Deslindándolo de cualquier responsabilidad; como accidentes o enfermedades a causa del ejercicio físico.

Nombre y firma del padre o tutor _____

La Trinidad Acatlán de Osorio Puebla a 7 de septiembre de 2011

Grupo de control. Aplicación del programa del libro de juegos.



Grupo experimental. Aplicación del programa de actividades lúdicas.



Grupo experimental. Aplicación del programa de actividades lúdicas.



Grupo experimental. Aplicación del programa de actividades lúdicas.

