

INSTITUTO SUPERIOR DE CULTURA FÍSICA
"MANUEL FAJARDO"

Trabajo de Diploma

**Para optar por el Título de
Licenciada en Cultura Física**

Propuesta de un Sistema de Actividades para Favorecer la
Motivación por la Clase de Educación Física.

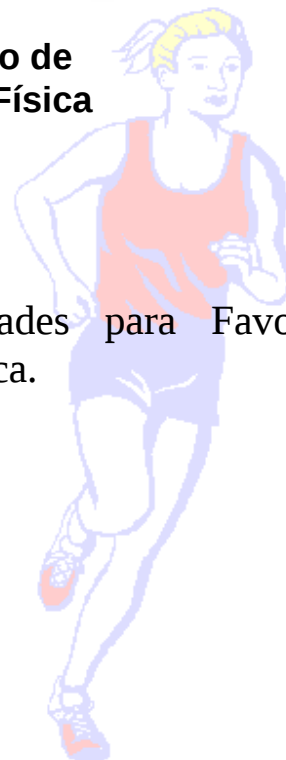
Autora

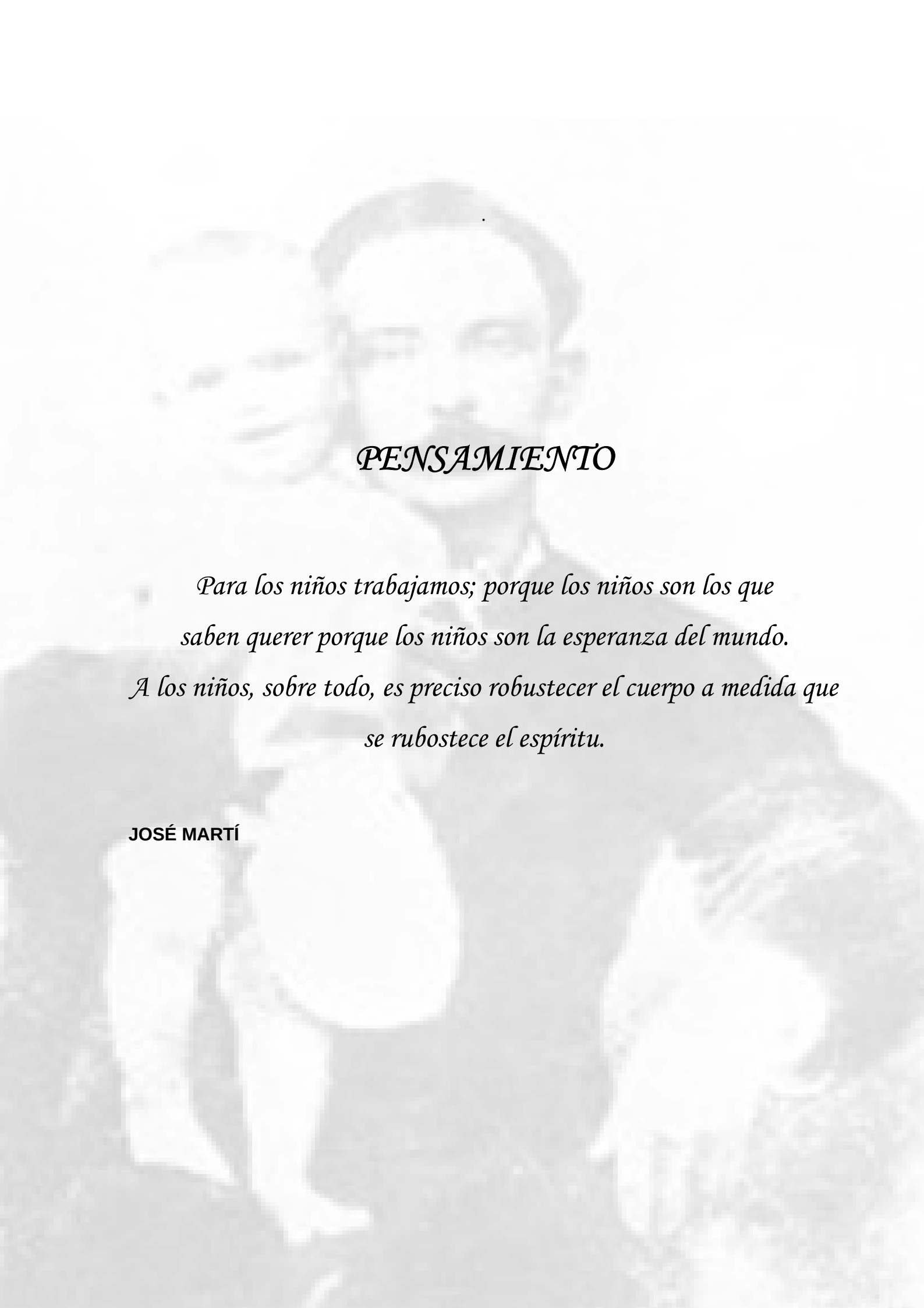
Adonai Pérez Rodríguez

Tutor

DrC. Osmani Mena Rodríguez

**Cienfuegos
2008**





PENSAMIENTO

*Para los niños trabajamos; porque los niños son los que
saben querer porque los niños son la esperanza del mundo.
A los niños, sobre todo, es preciso robustecer el cuerpo a medida que
se robustece el espíritu.*

JOSÉ MARTÍ

RESUMEN:

En esta investigación las técnicas aplicadas han demostrado que en los momentos actuales existen dificultades en las habilidades motrices y capacidades en los alumnos. Por ello nos dimos a la tarea de investigar acerca de esta situación y hacer lo posible por resolver el problema, el cual persigue como objetivo validar una propuesta de actividades que aborda la elaboración de juegos menores para primer grado de la Escuela Camilo Cienfuegos con el objetivo de utilizar la misma en las clases de Educación Física en los juegos participativos y los tiempos de deporte en la (unidad2) por la cual fueron empleados diferentes indicadores para ver el aumento de motivación en los juegos donde se aplicaron métodos del nivel teórico, como análisis-síntesis, inducción-deducción, concreción generalizadora, histórico lógico. Del nivel empírico encuesta, entrevista, la observación, la tabulación de errores. La aplicación de esta propuesta de actividades propicio la motivación de los niños en la participación de las clases.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi esposo, a mis padres, a mis hermanos por brindarme apoyó, aliento y fuerza para seguir adelante y no decaer en los momentos finales de mi preparación en esta carrera que nuestro Comandante ha puesto a nuestra disposición.

*A mi tutor Dtr. Osmani Mena que me brindó la orientación
requerida en todo momento y la ayuda incondicional de mi hermana
Lic. Alina por ser parte de esta tesis.*

DEDICATORIA

*Dedico este trabajo investigativo a mis hijas y a todas las personas,
que de una manera u otra me han apoyado para enfrentar esta
investigación que de tal forma ponemos a disposición de todos los
niños.*

Universidad de Cienfuegos

"Carlos Rafael Rodríguez"

Facultad de Cultura Física

Hago contar que el presente trabajo fue realizado en la Universidad de Cienfuegos como parte de la culminación de los trabajos en la especialidad Cultura Física; autorizado a que el mismo sea utilizado por la institución para los fines que estime convenientes, tanto de forma parcial como total y que además no podrá ser presentado en evento ni publicado, sin la aprobación de la Universidad.

Firma del autor

Los abajo firmantes certificamos que el trabajo ha sido revisado según acuerdos de la dirección de nuestro centro y el mismo cumple los requisitos que debe tener un trabajo de esta envergadura, referido a la temática señalada.

Inf. Científico - técnico

Nombre y Apellidos Firma

Computación

Nombre y Apellidos Firma

Sistema de Doc. De Proyecto

Nombre y Apellidos Firma

Firma del tutor

Nombre y Apellidos Firma

INDICE

I Introducción	Pág.
1.1. Introducción.....	1
1.2. Problema.....	3
1.3. Fundamentación.....	3
1.4. Objetivos.....	5
1.5. Hipótesis.....	5
1.6. Definición del trabajo.....	5
II Desarrollo	
2.1. Resumen Bibliográfico.....	7
2.2. Metodología.....	22
2.2.1. Selección del sujeto.....	22
2.2.2. Método y Procedimiento.....	23
2.2.3. Análisis de los resultados.....	40
III Conclusiones	
3.1 Conclusiones.....	45
3.3.2. Recomendaciones.....	46
IV Bibliografía	
4.1. Bibliografía.....	47
V Anexos	
5.1. Anexos.....	49

I.- INTRODUCCION

1.1. - Introducción

Vivimos en un mundo globalizado y competitivo, donde la sociedad se desarrolla a pasos agigantados, caracterizado por transformaciones que repercuten en la formación de la personalidad de sus individuos, sin embargo no constituye un secreto que aún tiene mucho que mejorarse en diferentes aspectos, dentro de ellos la Cultura Física como componente importante en el desarrollo del ser humano.

La Cultura Física está estructurada por distintas áreas y dentro de ellas las asignaturas que tributan directamente a la formación de la personalidad de sus practicantes como la Educación Física. La Educación Física Escolar contribuye al mejoramiento de la salud física y la salud mental, la recreación, el bienestar general de sus practicantes, desarrollándole los músculos del cuerpo y del alma. Las personas que realizan ejercicios sistemáticos fortalecen la salud y se rejuvenecen.

Cuba, que tiene un sistema educacional donde toda la sociedad puede considerarse una gran escuela, ha mantenido la premisa que la Educación General y la Educación Física son derechos de todos, comprendiéndolas como componentes de la formación del hombre que vive en una sociedad, donde la cultura general integral será un elemento enriquecedor permanente del espíritu. Es un país poblado de escuelas, instalaciones e instituciones deportivas y culturales al servicio del pueblo, por lo que siempre será la cuna de una población feliz.

Muchos investigadores han reconocido el papel de la motivación en las actividades humanas *Rubinstein, S. L, (1946). Asieiev, B. G (1976) escriben "Los fenómenos dinámicos descritos por Lewin, de ninguna forma son leyes generales de la motivación y son características sólo para un campo pequeño, precisamente el campo de los impulsos del nivel estructural genético e inferior."*

La Revolución predica por la aplicación de la ciencia en el porvenir de su pueblo e insiste en atender aquellos componentes que propicien el bienestar de sus integrantes. En Cuba (González Serra, González Rey, F. (1982:86), Marta Cañizares Hernández (2004), han reconocido la importancia del estudio de la motivación para garantizar el

rendimiento académico, Fernando González Rey, la reconocía como el conjunto de impulsos que mueven el ser humano, actuar con una buena motivación por la práctica de las actividades físicas deportivas, siendo la causa fundamental para mantenerse en forma, mejorar el aspecto físico y mental, los índices de salud y calidad de vida, todos estos elementos socializadores, contribuyen a que las personas se reúnan, y desarrollen entre si valores como la amistad, solidaridad, colectivismo y la ayuda mutua. En el plano escolar los niños se socializan unos con otros, entre grados, entre escuelas, donde se hacen competencias de base, municipal y provincial, logrando que los niños confeccionen sus propios implementos deportivos, pelota rústica, bate rústico, batón rústico, etc.

En el área de la actividad física deportiva la motivación ha sido uno de los componentes psicológicos primarios en los estudios realizados por Bratus, B. S. (1980) A.T.H, Whiting (1989), P. A. Rudk, (1990:60).

No siempre ha ocupado la Educación Física el mismo lugar en los sistemas educacionales, originalmente en los tiempos antiguos; la Educación Física consistía en la gimnasia para aumentar la fuerza, agilidad, flexibilidad y resistencia. Los griegos consideraban el cuerpo humano como un templo que encerraban el cerebro y el alma, y la gimnasia era un medio para mantener la salud y funcionalidad del cuerpo. Eventualmente se abandonaba la gimnasia estructurada y los ejercicios corporales a favor del deporte.

Hoy la Educación Física conjuntamente con la formación politécnica, intelectual, estética y moral, apunta hacia la educación integral del ser humano, y como proceso pedagógico es la asignatura que proporciona a los alumnos las habilidades y capacidades motrices. Se enseña en las escuelas cubanas desde los círculos infantiles hasta el nivel universitario y está en relación con los deportes organizados, la gimnasia y la danza. Dentro de sus contenidos se encuentran los juegos que fomentan la competencia y estimulan la conducta deportiva los que se usan a menudo como medio para posibilitar a los alumnos la comprensión y la práctica de habilidades físicas de modo que eleven sus niveles de salud y bienestar; también requieren la cooperación

entre los miembros para aprender y se consideran adecuados para potenciar las habilidades del trabajo en equipo.

Tanta es la importancia de la Educación Física que la organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) consideran los programas de Educación Física una parte importante de su misión. En Cuba estos programas poseen un diseño cerrado, considerados por muchos muy completos, que ofrecen a los profesores una guía para su trabajo diario y posibilitan ciertas modificaciones en dependencias de las condiciones reales de las escuelas, de los alumnos y los medios con que se cuentan.

Al problematizarse la realidad educativa de la escuela “Camilo Cienfuegos” del municipio de Cienfuegos, para determinar las contradicciones entre lo real y lo deseado, se revisaron los documentos normativos; Programas y Orientaciones Metodológicas, en los que se pudo constatar que los niños comienzan desde el Programa Educa a tu hijo el trabajo con los juegos y ya en sexto grado deben tener logradas las habilidades motrices en cada una de las unidades, sin embargo se debe seguir perfeccionando estas habilidades y capacidades, buscar nuevas vías que propicien, la acumulación de experiencias sociales, motrices y cognoscitivas, e influyan a su vez en el desarrollo físico y mental, debiendo aumentar la variedad de actividades lúdicas que se ofrecen, para consolidar los hábitos motores y nuevas habilidades en un clima de alta motivación que permita al profesor cumplir los objetivos del programa.

1.2.- Problema Científico

¿Qué juegos menores favorecen una alta motivación por las clases de Educación Física en los alumnos de primer grado de la escuela Camilo Cienfuegos?

1.3.-FUNDAMENTACIÓN

En esta investigación utilizamos diferentes juegos menores con el objetivo de desarrollar diferentes capacidades y habilidades motrices en los niños como: rapidez y correr, donde estas constituye un movimiento natural integral, mediante ella se desarrollan y se perfeccionan las capacidades físicas: rapidez que contribuyen en sus variadas formas, a la fuerza de las piernas y el abdomen, al ritmo, a la agilidad y por

otra parte, a la habilidad de correr y sobrepasar obstáculos y donde además ejercen gran influencia en la respiración. La carrera se realiza con el cuerpo inclinado un poco hacia al frente, la cabeza y el tronco en línea, sin levantar los hombros. El apoyo se hace en la parte anterior de los pies (punta o metatarso), elevando las rodillas y con movimientos sincronizados de los brazos y piernas, para lograr la coordinación, efectividad y armonía en el desplazamiento.

El salto es un movimiento natural. Con el se desarrollan los músculos del cuerpo principalmente los de las piernas, de la cintura pélvica y de la columna vertebral así como, la rapidez, el equilibrio y la coordinación de los movimientos se educan la valentía y la decisión. En este grado se desarrollan los saltos variados de forma natural. Es importante enseñar a los niños a caer suavemente sobre los pies y con los pies ligeramente flexionadas.

Lanzamiento y atrape: Se realizan por encima de los hombros llevando el brazo atrás semiflexionado y lanzando la pelota por encima de la cabeza. Al atrapar, el niño debe recibir con las manos en forma de copa y llevar los brazos a la altura del pecho.

En estas habilidades se utilizaron medios de enseñanzas como: banderas con diferentes colores ya sean rojas, azules u otro color requerido por el alumno o por el profesor para medir el terreno lo cual estos colores incitan a los niños a realizar mejor las actividades, el batón, pelotas de trapos, suiza, sogas y tarjetas con combinaciones de actividades variadas de su enseñanza en las asignaturas para darle una mejor motivación a las actividades del juego. Otro juego llevado a la clase de educación física es el juego: Doble con dos donde se utilizan las piezas de ajedrez que es la asignatura priorizada a nivel mundial con el objetivo que el niño sepa conocerlas y organizarlas. Todo esto conlleva a un medio indispensable en la formación de la personalidad de los niños donde los incitan a dar al máximo de esfuerzo en su práctica.

Es por esto que los juegos menores es la actividad rectora los cuales se representan como ejercicios físicos independientes y placenteros para todas las personas desde edades preescolar hasta la más avanzada la cual ayuda a desenvolver al niño con menos dificultades. Estos juegos son un estimulante maravilloso para los estudiantes el

cual se hace hábil, diestro, ligero, rápido y fuerte etc. Alcanzando todo esto alegremente. Las actividades del juego permiten varias repeticiones hasta que los mismos logren aprendérselo, teniendo una pausa para el descanso y corregirles sus errores recordando siempre el nombre del juego para que se le grave y lo pueda jugar en otros momentos.

Mediante estos juegos menores se vieron excelentes resultado en estas actividades ya que se vio un gran avance en la motivación de los niños ofreciéndoles variedades de medios de enseñanzas para estimular la actividad.

En estos juegos se tomó en cuenta la distancia que fueron de 10m, 15m, 20m y 30m que es lo que el niño debe lograr antes de que se acabe el curso que son los 30m, pero se tienen en cuenta la de 10m y 15m para que el niño en su actividad tenga más repeticiones en el juego, aprovechando mejor el tiempo requerido y teniendo en cuenta las condiciones del terreno donde se realizan la observación de cada niño tomando los errores de cada juego y el nivel de motivación de cada uno de ellos.

1.4.- Objetivo

Proponer un conjunto de juegos menores que favorezca la motivación por las clases de Educación Física de primer grado la escuela primaria “Camilo Cienfuegos” de la provincia de Cienfuegos.

1.5.- Hipótesis

Si se aplican un conjunto de juegos menores, teniendo en cuenta las condiciones reales de la escuela Camilo Cienfuegos, los alumnos de primer grado alcanzan una alta motivación por las clases de Educación Física.

1.6.- Definición del trabajo

Motivar mediante una Propuesta de Actividades un conjunto de juegos menores que favorezcan las clases de educación física en los niños de primer grado. Donde fueron utilizados los indicadores para medir o determinar la motivación:

- Indicador Disposición

Dimensión

- Realiza el ejercicio ante una sola orden .Evaluación alta.
- Realiza el ejercicio después de dos ordenes. Evaluación media.
- Realizar el ejercicio después de tres ordenes. Evaluación baja.

- Indicador Alegre:

Dimensión

- Siente placer al realizar Tres ejercicios. Evaluación alta.
- Siente placer al realizar dos ejercicios. Evaluación media.
- Siente placer al realizar un ejercicio. Evaluación baja.

- Indicador Apático:

Dimensión

- No necesita estimulaciones. Evaluación alta.
- Necesita Menos estimulaciones al realizar el ejercicio. Evaluación media.
- Necesita estimulaciones constantes. Evaluación baja.

1.7.- Tareas Científicas

- ❖ Revisión bibliográfica nacional y extranjera actualizada relacionada con el tema de estudio.
- ❖ Aplicación de los instrumentos para constatar la realidad.
- ❖ Diseño de la propuesta de juegos menores.
- ❖ Aplicación de la propuesta de juegos menores.
- ❖ Elaboración, presentación y defensa del Informe Final.

II.- DESARROLLO

2.1.- Resumen Bibliográfico

“Educar es todo. Educar es sembrar valores, es desarrollar una ética, una actividad ante la vida. Educar es buscar todo lo bueno que pueda estar en el alma del ser humano.”
(Martí .P. J 2004:92)

2.1.1.- La actividad afectiva en los seres humanos

Las personas que integran una sociedad interactúan con un medio natural y cultural que constituye, en líneas generales un denominador común para todos ellos. En esa interacción con personas y objetos, cada individuo se apropia de la cultura y extrae de ella los conocimientos, a la vez que se produce en las vivencias de esa interacción, para integrarse ambas en el contenido de sus psiquis.

Las vivencias afectivas son el resultado de los procesos psíquicos afectivos. Las vivencias afectivas constituyen la expresión subjetiva de cómo los objetos y fenómenos de la realidad se relacionan con la satisfacción o insatisfacción de la esfera motivacional.

Toda vivencia afectiva posee un contenido objetivo, dado por aquel aspecto de la realidad al cual se refiere. Por ello, la vivencia afectiva puede estar vinculada tanto con algo que existe fuera del sujeto como consigo mismo. Y, por otra parte, la dimensión subjetiva de la vivencia afectiva se manifiesta en que no está determinada por el contenido mismo, sino por la relación en que éste se encuentra con las necesidades del sujeto y además en qué vivencias afectivas adquieren en cada sujeto una forma peculiar de expresión. (Rudik P. A. 1990:60)

Las emociones no son más que un acontecimiento afectivo dado, que se libera frente a una circunstancia dada. Los sentimientos no son más que el yo que se refleja dentro de las personas en la mente. Donde el autor(Rudik P.A:60) plantea que:

“Las emociones son un proceso psíquico afectivo que se desencadena frente a una circunstancia o persona, objeto o situación y hace posible una vivencia afectiva que sirve de señal del grado de correspondencia entre la circunstancia desencadenante y las necesidades o los motivos.

Los sentimientos son procesos psíquicos afectivos propios de los humanos y no dependen de la inmediatez de una circunstancia. Por tanto son procesos psíquicos más estables y duraderos, que dependen mayormente de su existencia, las posibilidad del desarrollo ulterior y, a menudo, con las que puede provocar placer o sufrimiento. Los sentimientos del hombre radican en las más diversas necesidades naturales y culturales. Los intereses de los más caros valores sociales por el sentido personal y los intereses del yo, que a su vez actúan como mecanismo de regulación de la personalidad sobre la vida afectiva y la conducta”.

Los estados afectivos en el hombre se encuentran socialmente condicionados con toda la actividad psíquica. El proceso de socialización y de formación de la personalidad deja una huella en el proceso emocional de un individuo dado. Existen culturas que tienden a que el sujeto inhiba la expresión de algunos o de todos sus estados afectivos, y que esta sienta pena o vergüenza de conocer su existencia.

Los estados afectivos y la actividad cortical, con la cual mantiene una interacción constante, son decisivos en la vida del hombre, la afectividad propicia la necesidad de motivación y energía para encauzar nuestra acción hacia la solución de nuestras necesidades, esfuerzo placentero o displacenteramente de la relación con los fenómenos que nos rodean, y nos permiten de este modo, con esta función señalizadora, orientarnos en la vida. Donde los estados de atención pueden afectar nuestra salud física y mental.

El proceso de educación de la afectividad comienza desde época muy temprano en la vida de un niño, y en tareas conjuntas de las diferentes instituciones sociales: la familia, la escuela y el estado. La educación de la afectividad se relaciona muy estrechamente con la educación de las motivaciones y la necesidad del niño. De acuerdo con los valores de la sociedad.

El maestro experto plantea igual exigencias a todos los niños, pero vigila atentamente las particularidades del cumplimiento de dichas exigencia por los diferentes niños. Ellos ayudan a mirar tras la fachada de su conducta y a comprender sus verdaderas cualidades psicológicas. Tras solo la base de tal estudio de los niños se puede elegir una u otra forma concreta para influir sobre ellos, para alcanzar el objeto consciente en inculcar en todos los alumnos del primer grado la costumbre de comportarse de forma tranquila y con medida en las lecciones de observar el ritmo general de la clase, de ser diligente en las respuestas a las observaciones del maestro, todo esto se reduce a la educación de la confianza del maestro y su acciones.

2.1.2.- La motivación dentro de la estructura de la personalidad del individuo

En los seres humanos la motivación engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes. La teoría de la motivación en psicología, establecen nivel de motivación primario, que se refiere a la satisfacción de las necesidades elementales como respirar, comer o beber y un nivel secundario referido a las necesidades sociales, como el logro o el afecto.

Se supone que el primer nivel debe estar satisfecho antes de plantearse los secundarios. El psicólogo estadounidense Abrahán Maslow (1972) diseñó una jerarquía motivacional en sus niveles que, según él, explica la determinación del comportamiento humano. Este orden de necesidades sería el siguiente:

- 1.- Fisiológico
- 2.- Seguridad
- 3.- Amor y sentimientos de pertenencia
- 4.- Prestigio, competencia y estima social
- 5.- Autorrealización
- 6.- Curiosidad y necesidad de comprender el mundo circundante

La reciente teoría cognitiva de la motivación describe a los seres humanos intentando optimizar, ante que eliminar, su estado de estimulación con ellos, estas teorías resultan

más eficaces para explicar la tendencia humana hacia el comportamiento exploratorio, la necesidad o el gusto por la variedad, la reacción estéticas y la curiosidad.

Fox y Biddle (1988) desarrollan la teoría de las Recompensas, según la cuál, en un extremo nos encontramos con recompensas intrínsecas. Como podría ser el gusto por el movimiento o el reconocimiento de la maestría y de la competencia motriz, y, en el otro, con las extrínsecas, que están representadas por los premios y recompensas que se obtienen. Ganar y ser bueno, puede acercarse a las recompensas intrínsecas, cuando ello conlleva una superación personal, o bien situarse próximo a las recompensas extrínsecas, cuando se realiza meramente para impresionar a los demás.

Estos mismos autores coinciden al afirmar que si lo que se pretende es crear unos hábitos deportivos entre los niños y adolescentes, habría que fomentar los factores intrínsecos Físico-deportivos gracias a los avances de su habilidad Física, su autoestima y su bienestar.

La esfera motivacional es una formación compleja. Los motivos que entran en ella se diferencian no solo por el contenido, sino también por el nivel de libertad y conciencia. Los motivos pueden ser arbitrarios o espontáneos directamente dados o mediatizados por la intención donde estos pueden ser conscientes o inconscientes.

En la estructura motivacional entran también los motivos casuales, los ocasionales y los estables que actúan constantemente en la esfera motivacional organizada de tal modo que permite al hombre someter arbitrariamente sus móviles espontáneos a los objetivos conscientemente planteados, dirigir su conducta. La cual constituye la base de la personalidad madura. Mientras que se desarrolle la personalidad, los motivos arbitrarios que encabeza la jerarquía pueden convertirse directamente en necesidades.

Para enseñar a los escolares menores a cumplir bien el encargo social o cualquier tarea compleja con un plazo de realización no sólo es imprescindible que el niño acepte la tarea, refiera a sí mismo y quiera realizarlo (esfera motivacional), sino también enseña al niño toda una serie de habilidades especiales. En primer lugar para comprender la tarea del alumno debe prepararla, pensar, imaginar los modos de su realización.

Segundo lugar, planear sin demora el trabajo: fijar el plazo exacto de la realización, distribuir el trabajo por días e incluso horas. Determinar el resultado de cada parte del trabajo.

2.1.3.- Conceptos de motivación

Diferentes han sido los conceptos aportados por los investigadores y psicólogos sobre este componente psicológico.

Motivación: motivo que impulsa al ser humano a realizar una o varias actividades ya sea activa o pasiva.

La motivación en el terreno: La motivación es el factor o conjunto de factores que intervienen como causa de la conducta o móvil de acción (Diccionario Enciclopedia Universal). *Escarti y Cervello (1994) explican que es la dirección del comportamiento humano y la energía con las que nos empleamos en una conducta existen motivaciones primarias como el hambre, la sed o la sexualidad que nos impulsan a actuar. Los seres humanos estamos conscientes de estas necesidades que nos invitan a actuar, y aunque son innatas, la forma de satisfacerlas o inhibirlas, se aprenden.*

Para L.B. Itelson(1972:268) es *“la causa de comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada. En la motivación aparecen fuentes exteriores que la determina la estructura de las condiciones sociales de la actividad del hombre, estas fuentes de actividades se denominan incitaciones; tales incitaciones a la actividad pueden ser las exigencias, esperanzas y posibilidades”.*

Las exigencias: *son las influencias de la sociedad que obligan al individuo a determinados tipos y forma de actividades y conductas (el padre exige del niño a comer, a sentarse en la silla, etc.)*

Las esperanzas: *son actividades de la sociedad hacia el individuo, carácter ligado a los rasgos de conducta y forma de actividades, ellas se consideran normales en el individuo. (tener esperanza de que el niño empiece a andar).*

Las posibilidades: condiciones objetivas de determinada actividad que existen en el medio en que vive el hombre (un buen terreno que incite al juego).

Unas acciones son adecuadas para la asimilación de cualquier material didáctico, otros para el trabajo dentro de la asignatura dada. Cuando las acciones son dirigidas por el objetivo consciente de asimilar determinados conocimientos, hábitos, habilidades y formas de conductas y tipos de actividades; deben considerarse adecuadas para la asimilación. La utilización de los estímulos exteriores se expresa en la coacción (exigencias), confianza (esperanza), ofrecimiento de las condiciones oportunas, medios de información (posibilidades).

Para Kart Lewin.(1982:85) “La motivación se convierte en factores que intervienen en la conducta humana, esta surge de la necesidad e impulsa al hombre a realizar actividades para satisfacerlas. Las necesidades crean tensiones psicológicas que requieren del objeto para ser satisfecha; estos objetos se convierten así en motivos para la conducta, y se llama motivación a la carga afectiva que nos producen estos motivos”.

El hombre como ser social, inmerso en una cultura determinada, va aprendiendo durante su proceso de socialización que para cumplir con la regla de ese grupo humano y alcanzar seguridad y prestigio no le basta con realizar actividades para conservar la vida, y así, junto con la necesidad biológica surge las motivaciones sociales. Mientras que las necesidades biológicas son muy pocas, las motivaciones sociales son incontables.

El hombre siempre siente una necesidad; se despierta en él una motivación que lo impulsa a la actividad para la búsqueda y obtención del objeto (motivo) que satisface dicha necesidad; si lo logra quedaría satisfecho, sino lo logra sufrirá una frustración al quedar insatisfecho. Podemos añadir a este esquema inicial que, en ocasiones, la duda sobre que objeto satisface mejor la necesidad o si vale la pena el “precio” que hay que pagar para satisfacerla, poner al sujeto en la situación de conflicto. Que de no resolver,

le impidiera realizar las actividades que podía satisfacer la necesidad en cuestión y aparecerá la frustración.

Las motivaciones, en relación con la importancia que el individuo le conceda a estas necesidades, no tienen la misma intensidad y obviamente, tampoco la misma prioridad. Es por ello que cada cual que a partir de su aprendizaje social, tiene una escala de motivaciones que lo orientan a decidir la satisfacción de a cuál va a dirigir su actividad en cada momento, y a cuales dedicará un tiempo mayor.

A medida que el niño crece aparecen nuevos motivos. El niño puede ser motivado por el deseo de sobrepasar a un hermano de mayor de edad en la escuela, o por el deseo de impresionar a los compañeros de juego de su vecindad. Seguramente, la necesidad fisiológica presente en el niño todavía lo motivan (periódicamente debe de comer y dormir).

La herencia es importante para determinar la capacidad individual para ajustarse en su medio ambiente. La situación de maduración y la experiencia pasada debe también debe ser tomada en cuenta, así como las circunstancias de la vida. Las características de la conducta motivación es un término amplio utilizado en la psicología para comprender las condiciones o estado que activan o dan energía al organismo que lleva a una conducta dirigida hacia determinado objeto. Los motivos e impulsos como se le llama con frecuencia, pueden ser primordialmente innatos en su naturaleza.

Además de activar al organismo algunos motivos también desempeña una función de indicación que influyen sobre la dirección de la actividad (Hebb, 1958:137). *Las motivaciones algunas veces como resultado entran amistad. El psicólogo (Tsai) ha demostrado en diversos experimentos que los "enemigos naturales" pueden convertirse en "buenos amigos" por medio de las motivaciones adecuadas (Loh Seng Tsai) puede ser satisfecho; sin embargo Hebb considera sólo los aspectos del despertar de los sucesos sensitivos para que se trate de concertar motivadores.*

La teoría de la atribución describe el papel de la motivación en el éxito o el fracaso escolar. El éxito en un examen, por ejemplo podría ser atribuida a buena suerte o al

esfuerzo, la teoría predice el comportamiento de los alumnos en función de su respuesta.

Para Bernardo el fracaso de muchos educadores radica en que no motivan convenientemente su clase. Por consiguiente, “La motivación es una de las preocupaciones graves que tienen ahora los profesores” (Gallego, 1990:175). En su investigación Montero y otros (1992) confirma que este problema condiciona los aprendizajes escolares del alumno y que supone un reto docente de muchas asignaturas. Igualmente Vonk (1983:149) concluye su investigación diciendo que “La mayoría de los profesores principiantes no están preparados para tratar con niños desmotivados”.

Vienman (1984:120) presenta una recopilación de numerosos estudios sobre los problemas del profesorado y la dificultad para motivar aparece en segundo lugar. Uno de los pedagogos de esta área de conocimiento lo plantea de Villar (1993:60) cuando expone como esta motivación llega a ser muy elevada o debido a la necesidad vital de movimiento que tiene los niños, por lo que se hace complicado canalizar esta excesiva demanda en una estructura organizativa eficaz. Continúa este autor afirmando que sólo cuando se consigue el control del grupo es posible diseñar organizaciones eficaces que derivaron en una mayor participación de los alumnos y por tanto, en el aumento de la motivación. Es entonces cuando se presenta las condiciones ideales para conseguir los aprendizajes.

En la escuela existen incentivos positivos o negativos, siendo la calificación de una motivación externa que pueda estimular la participación en la clase (Bakker y otros (1993:145), sin embargo, este y otros autores recomiendan utilizarla en positivo y nunca como amenaza. Siguiendo a Escarti y Cervello (1994:90), en las primeras edades podemos aplicar numerosos refuerzos tangibles (trofeos, regalos, etc) o psicológicos (autoestima, prestigio, etc).

2.1.4.- Lugar de expresión de la motivación. La actividad física.

La actividad se denomina a la conducta del hombre, determinada por la experiencia histórica que él acumula y por las condiciones sociales en que se desarrolla la vida. La

cual se caracteriza por determinados motivos, es decir los que mueven al hombre a alcanzar uno u otros objetivos, en virtud de los cuales realizan sus acciones. La fuente de motivos de la actividad del hombre es la necesidad, inherente a la naturaleza humana.

La actividad es el carácter objetual. Las formas de análisis del movimiento de la actividad y de las formas de los reflejos psíquicos que estas generan. En la actividad deportiva, aparecen preferentemente en forma de procesos de reacción. Se llama reacción a la acción consciente de respuesta, sin la que el deportista conoce de antemano las excitaciones que debe experimentar y se prepara previamente para responder a ellas de cierta manera. Puede servir de ejemplo del proceso de reacción la arrancada en la carrera. El juego al prepararse para la arrancada se imagina anticipadamente no sólo la finalidad de sus acciones, sino también los medios para alcanzar tal finalidad. Él sabe cuál será la señal y la espera conscientemente. A la vez sabe con qué movimiento debe responder, a esa señal habiendo aprendido y entrenado tal movimiento previamente. En ese momento está completamente preparado para realizar el movimiento cuanto antes y en la mejor forma posible.

Como campo particular del movimiento humano, no relacionado con el trabajo, sino aquellos que en términos más o menos precisos aparece enunciada en diferentes documentos públicos, que van conceptualizaciones teóricas hasta cuerpos jurídicos como la actividad física realizada espontáneamente o bajo dirección especializada, en el tiempo libre o en el tiempo profesional, dirigida a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades de movimientos corporales de variado nivel técnico y desarrollo de capacidades físicas, que contribuyen al desarrollo físico, la formación integral, la satisfacción espiritual y la salud de las personas que lo realizan, debido a fenómenos sociales históricamente determinados.

La actividad física es un producto social de los hombres y como tal se encuentra regulada por la ley general del desarrollo de la sociedad y el carácter de sus relaciones de la producción. La Educación Física debe pues garantizar el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades físicas que posibiliten el aumento de la capacidad de trabajo de los estudiantes y de esta forma puede acometer con mayor eficiencia sus tareas en

la producción a los servicios y de igual modo participar en competiciones deportivas o poder hacer mejor uso de su tiempo libre.

En el logro de estos propósitos la Educación Física se vale de medios fundamentales de trabajo: Los juegos como parte de ambos contenidos, la Preparación Física Profesional.

Esta no es más que un proceso especializado y dirigido al desarrollo de las capacidades físicas y psíquicas y de los hábitos motores en los alumnos, lo que resulta imprescindible para elevar su efectividad en las actividades prácticas y asegurar una futura capacidad de trabajo profesional alta y estable.

2.1.4.- La Educación Física como forma de actividad humana

Originalmente en los tiempos antiguos la Educación Física consistía en la gimnasia para aumentar la fuerza, agilidad, flexibilidad y resistencia. Los griegos consideraban el cuerpo humano como un templo que encerraban el cerebro y el alma, y la gimnasia era un medio para mantener la salud y funcionalidad del cuerpo.

Eventualmente se abandonaban la gimnasia estructurada y los ejercicios corporales a favor el deporte. La esencia de las tareas motrices es el movimiento humano, y en el ámbito de la Educación Física suponen el instrumento por el que el individuo desarrolla sus potencialidades educativas. *El término "tarea motriz" lo define Famose (1981), citado por Delgado (1993:83), como la actividad auto sugerida o sugerida por otra persona que motiva a la realización de una o varias acciones motrices siguiendo unos criterios precisos de éxito. Sánchez Bañuelos (1986) considera que el conjunto de tareas motrices a enseñar define los contenidos generales de nuestra materia.*

Para Parlebás (1981:141), citado por Famose (1992), "la tarea motora es el conjunto organizado e condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización necesita el empleo de conductas motoras de uno o varios participantes. Las condiciones objetivas que presiden el cumplimiento de la tarea son a menudo impuestas por consignas o reglamentos".

Vamos a considerar si la tarea como el juego, el ejercicio o la actividad que presentamos a

los alumnos en una clase de Educación Física.

La Educación Física posee una gran parte de conocimientos cuyo valor radica en establecer medios más juiciosos, adaptarlos al alumnado y permitir una enseñanza significativa. Son tantas las variables que influyen en su enseñanza que tornan su estudio extremadamente complejo. La enseñanza adecuada depende más de competencias que de conocimientos (Piéron, 1985).

La Educación Física ha sido la base para el deporte en nuestro país en varias disciplinas deportivas. Ya que ha aportado infinidad de talentos a las PRE- EIDE y áreas deportivas, mediante la prueba de eficiencia física también han surgido talentos deportivos, han surgido buenos profesores de Educación Física y buenos deportistas.

2.1.5.- El Rendimiento dentro de las clases de Educación Física

El rendimiento en la clase de Educación Física se mide de acuerdo al dinamismo con que se trabaja en la misma de forma tal, que puedan realizarse varias repeticiones en los diferentes ejercicios, algunos requieren de 3 a 4 repeticiones en las actividades que se realizan en los juegos y actividades. Para esto deben contar el profesor con una buena base material de estudio. Los implementos que vayan a utilizarse en la clase deben estar en buenas condiciones, si el profesor no tiene estos medios deben ser confeccionados.

Para el rendimiento la clase debe tener una buena motivación para que el alumno pueda trabajar más tiempo en la clase. Los profesores de Educación Física han confeccionado medios de enseñanza creados por sus propios esfuerzos que les han servido para realizar actividades y ejercicio en diferentes deportes.

2.1.6.- Necesidades materiales para garantizar la calidad de la clase de Educación Física

En la Educación Física es necesaria la presencia de ciertos implementos deportivos, como son balones, aros, net, porterías, etc; así como otros medios de enseñanzas, de los cuales depende la calidad del proceso. Existen centros que no tienen las

condiciones mínimas para impartir clase, unos pelean la situación a partir de la elaboración de estos implementos y medios de forma rústica, otros sustituyen sus clases por otras formas de docencia, pero por mucho que se intente modificar las condiciones nunca se impartirá una clase donde el objetivo sea cumplido de igual manera que con la presencia de aquellos medios e implementos que requiere el programa.

2.1.7.- El juego dentro de las clases de Educación Física

Los juegos por su gran valor biológico y pedagógico constituyen un medio indispensable para la formación de la personalidad del niño. Ofrecen gran diversidad de movimientos e incitan a los niños a dar el máximo de esfuerzo en la práctica, labor que se realiza con espíritu emulativo.

Mediante los juegos, los niños aplican y consolidan los conocimientos y las habilidades motrices y contribuyen una vía para el desarrollar la capacidades físicas. Presentan una estructura sencilla y equilibrada, se aprenden rápidamente y su duración y la participación en ellos no están sometidas a estimulaciones oficiales de competencias. Las reglas se pueden modificar de acuerdo con las condiciones, o adaptarlas a determinados propósitos pedagógico. Se pueden realizar grupos pequeños de niños, en espacios reducidos y los materiales son de fácil confección y manipulación. Según los juegos o tareas, el número de jugadores y de equipos puede variar, en correspondencia con la cantidad de alumnos. No requieren mucho tiempo de explicación para iniciar su ejercitación y se pueden jugar y repetir según el gusto o interés de los educandos.

Se le dan continuidad a las acciones motrices y la incorporación de nuevas tareas encaminadas al mejoramiento de las capacidades y rendimiento físico y el desarrollo de las habilidades motrices

Este debe ser organizado y dirigido por el maestro, esto propicia conocer mejor a sus alumnos, lo que es muy importante le permite estimular y darle mayor participación a los más tímidos.

La organización del juego depende de:

- Tipo de juego.
- Edad de los niños.
- Momento en que se ejecuta.

En su ejecución existen tres etapas:

- Preparación
- Realización
- Valoración por los niños del desarrollo y los resultados.

Ninguno de ellos constituye momentos formales ni obligados, porque dejaría entonces de ser juego. Es necesaria una selección balanceada en los distintos juegos que requieren mayor acción con los de menores movimientos y darle siempre una solución educativa, a situaciones que surjan de acuerdo con las condiciones psicológicas de los niños. Para los escolares de primer grado resultan fundamentales los juegos de roles, los didácticos y los de movimientos.

2.1.8.- Papel de la actividad lúdica en la formación psicológica del alumno

El juego busca educar los valores de la personalidad del niño como responsabilidad, voluntariedad, independencia y colectivismo, astucia y valentía, dentro de otros muchos.

Proporciona al niño a través de un camino creador, lleno de sorpresas, emociones y descubrimientos la comunicación con el mundo que se va develando ante él, mediante las vivencias y experiencia adquiridas a través de su relación con la familia, el desarrollo de la vida social (con otros niños y adultos) y su aprendizaje en la escuela.

Aprendizaje del cual debe formar parte importante su posibilidad de expresión mediante el lenguaje sonoro, gráfico corporal y gestual.

El juego se presenta como vía idónea para la creación y apreciación de imágenes verbales y extraverbales desde la más temprana edad, con imagen de las cosas, transmite el efecto que sobre él producen determinadas situaciones de la vida diaria.

Al poner la imagen en juego, el niño disfruta mucho más lo que hace y se convierte en sujeto activo de su aprendizaje, los profesores serán entonces los facilitadores del proceso, siempre sin olvidar que para ello deben integrarse al juego como participantes también, respetando la individualidad e independencia de cada niño. Estas acciones lúdica y juego creativos- cooperativos, aunque no se incluye las competencia, damos más importancia a los juegos que requieren del intercambio de ideas y la coordinación de esfuerzos. Todo juego se transforma, se enriquece a propuesta de los mismos niños.

Para garantizar la realización de estas actividades se deben estimular a los niños a la búsqueda de materiales de desecho. Es decir reconocimiento y aprovechamiento de los recursos del contexto, todo sirve para jugar, una caja, tiras de papel o tela para banderas, mangueras para oros, hasta nuestra propia imagen.

El juego es una importante vía para la educación de los niños en los primeros grados, por lo que se dedica un tiempo semanal en el horario de clases. Para el niño el juego es una necesidad. Le permite desarrollar el pensamiento, habilidades, actitudes y fuerza; enriquece sus sentimientos y emociones, contribuye a transformar su conducta y favorece la formación de hábitos de disciplinas y convivencias social.

El juego constituye unos de los campos más interesantes de la ciencia educativa. Psicológicamente considerado, el fenómeno del juego se caracteriza por una conciencia de actividad libre con un fin propio, unida a una fuerte de anhelo de placer. El juego es una tendencia de carácter espontáneo familiarizada con los impulsos y resulta así una actividad tan antigua como el hombre. El juego es un estimulante maravilloso por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, y alcanzan todo ello alegremente.

Para los niños el juego, o imagen de la acción social, exige una disciplina, una división del trabajo, pero el esfuerzo tiene su recompensa.

Debe aceptarse así, en Educación Física, la necesidad de jugar de los muchachos tal como ella se nos presenta, como un sistema de movimiento liberadores y como una manifestación de la actividad motriz sin fines útiles ni reales.

El juego no es un pasatiempo, es una función que responde a una exigencia fundamental de la vida para el educado, el placer es siempre un fin; para el educador, el placer del juego es un medio. Suscita variaciones cualitativas en la psiquis del niño: en él se colocan bases de actividades de estudio que será la actividad principal en los años escolares, estas necesidades la empiezan a satisfacer en el juego, en el cual reproduce no sólo en la vida laboral, sino también en las relaciones sociales, adaptándose el papel de adulto. El pequeño descubre por primera vez las relaciones que existen objetivamente entre las personas, empiezan a comprender que la participación de cada actividad exige del hombre el cumplimiento de una determinada obligaciones y da una serie de derechos. En el juego los niños aprenden rápidamente la posibilidad de sustituir un objeto por un juguete o un objeto casual. La acción de sustituir los objetos reales el niño lo aprende del adulto.

La actividad lúdica contribuye al desarrollo de la atención y la memoria voluntaria. En condiciones de juego los niños se concentran mejor y retienen las cosas mejor en la memoria que en las condiciones de la experiencia de laboratorio, el objetivo consiste en concentrar la atención, retener en la memoria y recordar; el niño lo distingue antes y más fácilmente en el juego. Las mismas condiciones de juego exigen de los participantes concentración en los objetos inclusive en la situación lúdica, en el contenido de las acciones que se representan en la trama.

El juego ejerce una gran influencia sobre el desarrollo del habla. La situación lúdica exige de cada niño determinada capacidad de comunicación. Si el niño no es capaz de emitir claramente sus deseos con respecto a la marcha de juego, si no es capaz de comprender las instrucciones verbales de su compañero de juego sus coetáneos estarán molestos con él. Resulta necesario lograr que los alumnos superen las dificultades de las tensiones físicas y nerviosas, de esfuerzo volitivos dirigidos a superar los obstáculos externos en los juegos. El niño debe estar dispuesto psíquicamente para los juegos con las manifestaciones integrales de la personalidad.

2.2.- METODOLOGÍA

2.2.1.- Caracterización de los alumnos.

Debe ofrecer una representación de todos los aspectos de la personalidad del alumno en toda su variedad, carácter típico y singularidad. A las caracterizaciones del problema se recurren en aquellos casos en que la personalidad del alumno o en el trabajo con él se tiene una dificultad específica, que es imprescindible entender, o cuando al pedagogo le interesa una cuestión especial por ejemplo el carácter de su actitud hacia el trabajo social, el nivel de dominio de hábitos de trabajo, de estudio, etc.

Tabla 1

Características de la muestra de los niños.

Grado	Edad	Curso	Cantidad
Escolar de 1er grado.	6 – 7	2007- 2008	20

La muestra No. 1 está integrado por 20 niños de ellos. Tienen una edad promedio de 6 a 7 años. El 70% de la muestra presentan dificultades en el salto, el 55% en la carrera, en la rapidez para un 75% y en el lanzamiento un 65%. Hay una prevalencia del 55% del sexo masculino sobre el femenino.

Tabla 2

Características de la muestra de la comisión

Comisión	Profesores	Jefe de grupo	total
1	2	1	4

La muestra No. 2 está integrado por un Metodólogo, dos profesores de experiencia y un jefe de grupo. Para así tener en cuenta los criterios de cada uno en nuestra investigación de cómo influye la motivación de los niños acerca de los juegos menores en la clase de Educación Física. Donde se recoge las opiniones, criterios y evaluación de cada estudiante de primer grado.

2.2.2.- MATERIAL Y METODOS

Métodos de investigación:

Nivel Teórico

Se encontrarán en todo el proceso de investigación, desde la elaboración del diseño de investigación hasta la presentación del informe final. Permiten realizar razonamiento, inferencia, conjeturas y presunciones necesarias acerca de lo que establece la teoría sobre el objeto de estudio y lo que cumple la práctica educativa, intervenir en la interpretación de los datos empíricos así como contribuir y desarrollar la teoría científica.

Se utilizaran:

- **Análisis – Síntesis:** Se basa en los procesos cognoscitivos y permite la descomposición del fenómeno o proceso que se estudia en los principales elementos que lo conforman para determinar sus particularidades y simultáneamente mediante la síntesis se integran permitiendo descubrir relaciones y características generales.
- **Inductivo – Deductivo:** Se combina el movimiento de lo particular a lo general (inductivo) que posibilita establecer generalizaciones como el movimiento de lo general a lo particular (deducción).
- **Concreción – Generalización:** Trata de comprender la complejidad de un caso concreto en un contexto particular. Teniendo en cuenta los datos obtenidos adecuadamente procesados, que pueden generalizarse por medio de una lógica inductiva, a todos aquellos miembros de un grupo afín que participan en un mismo tipo de actividades.
- **Histórico – Lógico:** Se establece el estudio y antecedentes de los fenómenos objeto de investigación en su devenir histórico, a la vez que se delimitan cuáles son las leyes generales del funcionamiento y desarrollo del fenómeno.

Nivel Empírico

Permitirán la comprensión de la realidad, la recogida de información, los logros, desaciertos, así como las transformaciones ocurridas a partir de la aplicación de la propuesta permitiendo además recoger datos necesarios para verificar la hipótesis.

Se utilizarán:

- **Observación:** Mediante este método es que conocemos las observaciones diarias de los alumnos, se tendrán en cuenta durante la clase la forma en que se realizan los juegos en equipos. Teniendo en cuenta las observaciones entre ellos mismos, ya que estos nos darán la información más cercana en cuanto a la efectividad de los mismos.

- **Encuesta:** Este método se utilizó en dos momentos durante la investigación, al inicio y al final, primero con el objetivo de conocer el estado inicial de la muestra para así trazarnos las pautas de tratamiento, cuando lo utilizamos por segunda oportunidad ya buscábamos la medición de los resultados.

- **Entrevista:** Este método se utiliza de una manera frecuente pues en cada clase el profesor debe relacionarse con los alumnos de una forma directa, antes de comenzar se entrevistará con ellos con el objetivo de conocer el estado actual del grupo. Se analizará si alguno de los presentes no debe realizar actividad física por encontrarse eximido u otro problema. De ser necesario se realizarían entrevistas personales para conocer sobre temas específicos, como cambios en el estado de ánimo o si tiene algún problema de índole personal que pueda afectar su rendimiento en la clase logrando con esto un intercambio alumno - profesor muy importante para la asimilación de las actividades que se realizarán en clase.

PROPUESTA DE JUEGOS MENORES QUE CONTRIBUYAN A LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS.

2.1 JUEGOS

Actividad # 1

Nombre: Doble con dos

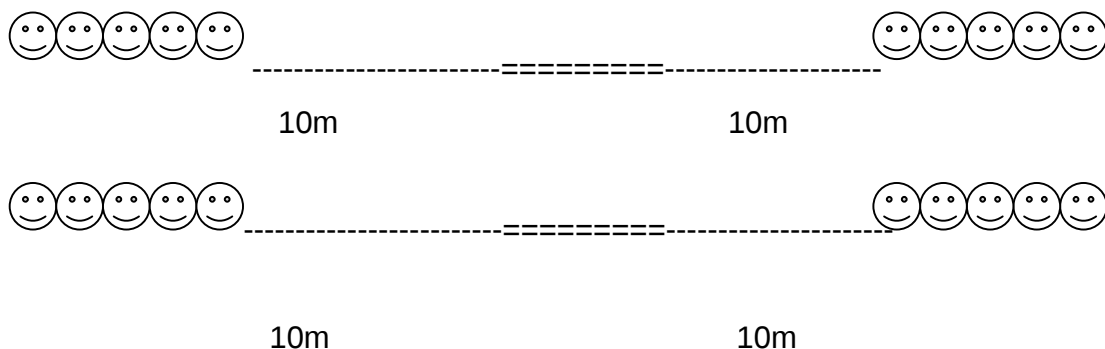
Objetivos: Mejorar la agilidad en la carrera

Materiales: Pieza de Ajedrez, tablero, banderolas, cajones

Numero de jugadores: 10-10 equipos mixtos

Organización: Se juegan dos equipos de a 10 –10 estos se dividen en dos equipos a una distancia de 10 metros cada uno y en el centro de esto un cajón y encima de este un tablero de ajedrez con sus piezas a un lado.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer alumno de cada equipo corre hacia donde está el tablero y coloca una pieza de ajedrez del color que le corresponda negra o blanca, gana el equipo que mas rápido logre poner las piezas completas en el tablero. Obtiene 10 puntos el equipo que mejor coloquen las piezas.



Regla: Los niños deben colocar las piezas correctamente.

Los niños deben jugar según le corresponda.

Actividad # 2

Nombre: La búsqueda del zapato

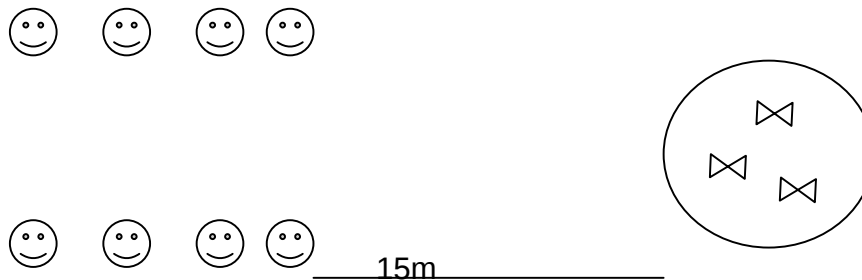
Objetivos: Rapidez

Materiales: un zapato, pelota pequeña u otros objetos.

Numero de jugadores: 8 a 14 por círculo

Organización: Se forman dos hileras a una distancia de 15 m donde los jugadores se quitan los zapatos y lo colocan dentro de un círculo.

Desarrollo: A la señal del profesor los jugadores de cada hilera salen corriendo a ponerse los zapatos que van a estar dentro de un círculo a una distancia de 15 m. Gana el equipo que terminen en el menor tiempo posible.



Regla: El niño debe ponerse los zapatos.

No pueden salir hasta que el niño no llegue a la línea inicial.

Actividad # 3

Nombre: El caballo y la señorita

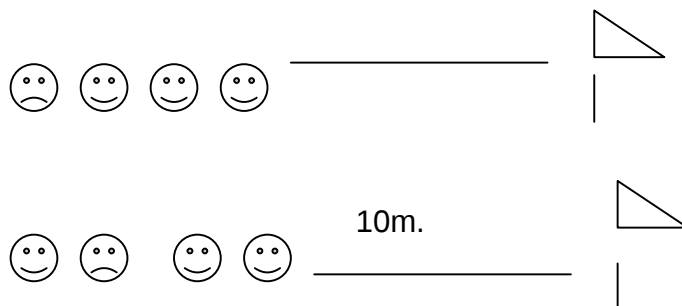
Objetivos: Rapidez

Materiales: tiza, banderolas,

Numero de jugadores: 10- 10

Organización Se forman dos hileras. A una distancia de 10 m se colocan los niños. Unos haciendo el galopar del caballo y el otro haciendo el paso de la señorita.

Desarrollo: A la señal del profesor salen los dos equipos al mismo tiempo, uno haciendo el galopar del caballo y el otro el paso de la señorita donde no se puede pasar de la distancia marcada, dándole la vuelta a la bandera hasta llegar a la salida inicial. Gana el equipo que mejor haga la actividad en el menor tiempo posible.



Regla: El profesor debe marcar bien el terreno.

Los niños tienen que ser el galopeo de caballo y el paso de la señorita.

Actividad # 4

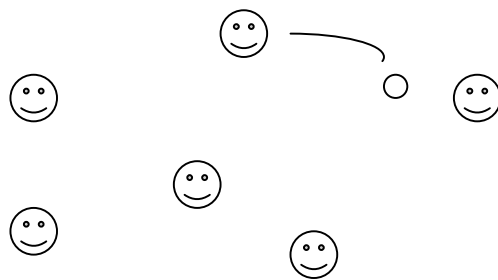
Nombre: Pelota de cazadores

Objetivos: Ejercitar la habilidad de lanzar de diferentes formas.

Materiales: Tiza o banderitas, pelota de trapo, pancarta

Organización: Se forman dos equipos, uno A-B que se desplaza por todo el terreno donde se lanza la pelota a un compañero del mismo equipo.

Desarrollo: A la señal del profesor el compañero que se le entregó la pelota tratará de lanzarle la pelota al compañero del equipo contrario este logrará atraparla este se la lanza a otro compañero y así sucesivamente. Gana el equipo que más pelotas haya atrapado.



Regla: La pelota debe ser de trapo

Los equipos deben estar dispersos o en filas.

Actividad # 5

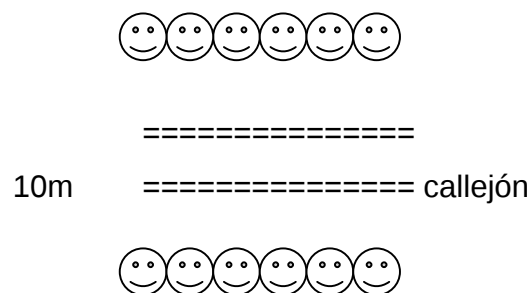
Nombre: Lanzamiento en el callejón

Objetivos: Ejercitar la habilidad de lanzar.

Materiales: Pelota de trapo, banderola, pancarta pintada con árboles

Organización: Juegan de 20 a 30 jugadores en forma de callejón a una distancia de 10 m entre sí con 20 o más pelotas.

Desarrollo: A la señal del profesor los niños del equipo azul lanzan la pelota al equipo rojo, este trata de atrapar la pelota del equipo contrario donde se le dice al niño que la pelota no puede caer en el medio del callejón. Gana el equipo con mayor puntuación.



Regla: La pelota no debe caer en el medio del callejón.

En el terreno debe estar marcado el callejón.

Actividad # 6

Nombre: ¡Cambien de Árboles!

Objetivos: Ejercitar la rapidez.

Materiales: tiza, banderolas, aros, Pancartas.

Números de jugadores: de 6 a 20.

Organización: Los jugadores distribuyen irregularmente sobre el área de juego por una distancia entre si de 3 a 5m. Cada uno traza un pequeño círculo en torno suyo. Estos círculos se consideran como árboles. Un jugador sin puesto, situado en el centro.

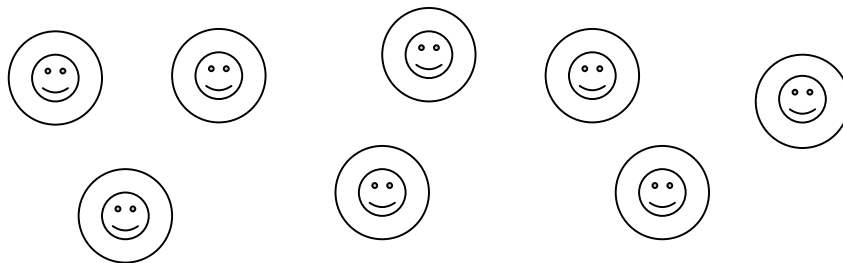
Desarrollo: A la señal del profesor el niño que se encuentra en el medio dice “¡Cambio de árboles!” al cual todos los jugadores abandonan su círculo para buscar un nuevo puesto. Pero también el jugador del centro corre con el mismo profesor. Después de que cada uno haya conquistado un nuevo puesto, sobra uno que hace las voces del jugador central e inaugura la próxima vuelta.

Si en el patio de una escuela hay suficientes árboles, o al encontrarse en un bosque o en un parque, es posible incluir los árboles, como lo indica el nombre del juego indiferentes variaciones.

Modificación de la traslación: brincar con uno o varios pies.

Modificación de la proposición de la partida en cuclillas o sentado en círculos.

Modificación de la forma de los grupos: si en un campo no se dispone de suficientes árboles, pueden apartarse dos o tres jugadores junto a un árbol. Pero en tal caso el jugar no ha de ser muy estrecho.



Regla: Se puede ser el juego para marcar el terreno con pelota o cubitos.

Actividad # 7

Nombre: Zarpazo del oso.

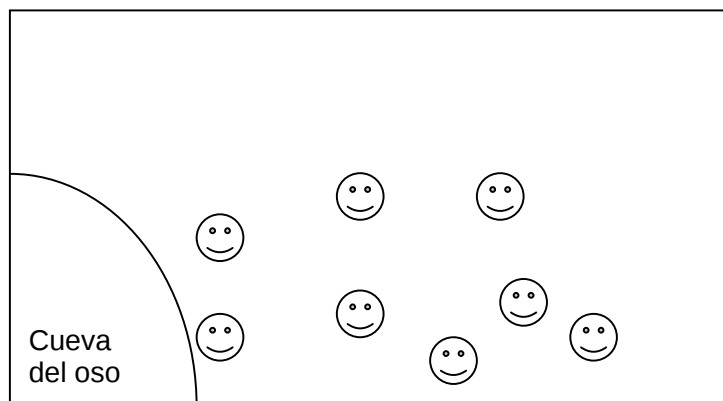
Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr.

Números de jugadores: de 10 a 30.

Materiales: tiza, banderolas, pancartas.

Organización: Los jugadores se distribuyen sobre el área; Un jugador, el oso; se encuentran, en la cueva. El oso sale al área con las manos estrechadas para darle, en esa posición, el golpe de toque a uno o varios corredores.

Desarrollo: A la señal del profesor el niño que hace de oso corre a golpear al jugador contrario. Cuando logre atrapar a uno lo trae a la cueva golpeándole suavemente por los glúteos. Ganan con 10 puntos los niños que en un tiempo no sean atrapados por los contrarios.



Regla: Los niños no deben salir del área marcada.

Los niños atrapados deben quedarse en la cueva del oso.

Actividad # 8

Nombre: Derriba la cuerda.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: banderolas, sogas o suiza.

Números de jugadores: 10 a 20.

Organización: Se forman dos equipos de 10 a 15 jugadores en forma de fila. Del equipo contrario aguantan la soga o suiza por cada punta.

Desarrollo: A la señal del profesor los niños que tiene la soga o suiza por la punta empiezan a moverla y el primer equipo empieza a saltar sobre la soga. Gana el equipo que logre mantener más niños en la cuerda otorgándole 10 puntos y al supuesto perdedor se le hacen diferentes preguntas de Matemática o Español como por ejemplo:

Matemática

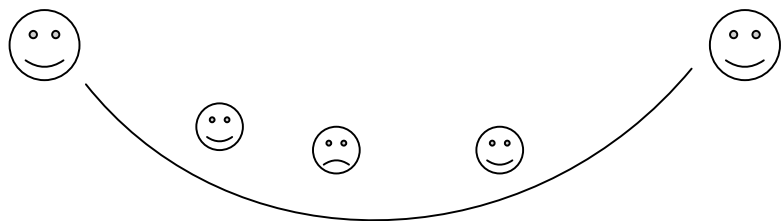
$$2+2=4 \quad , \quad 5+6=11 \quad , \quad 8+2=10 \quad , \quad 7+2=9$$

Español

Dividir en sílabas las palabras como:

Último – úl – ti – mo.

Saltar - sal – tar.



Regla: Los niños deben saltar con las dos piernas unidas para no caerse.

Se pueden utilizar para saltar objetos en las manos.

Actividad # 9

Nombre: Rana saltadora.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: Banderolas, tizas, tarjetas, aros.

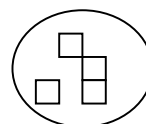
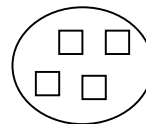
Números de jugadores: 10 a 20

Organización: Se forman dos equipos en hilera a una distancia de 10 m donde se encuentra un obstáculo con diferentes tarjetas.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer niño de cada hilera sale saltando hacia donde está la tarjeta que el profesor le indique. Este regresa a su puesto saliendo el jugador siguiente así sucesivamente gana el equipo que mayor acumulación de tarjeta tenga.

¿Cuántos saltos hemos dado en clase?

¿Cuántos lanzamientos ustedes conocen?



Regla: Pueden saltar de diferentes formas.

Los niños pueden coger la cantidad de tarjetas que quieran.

Actividad # 10

Nombre: Corre y anota un punto.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr.

Materiales: Banderolas de distintos colores.

Números de jugadores: 6 a 20

Organización: Se forman dos o tres equipos a una distancia de 10 o 20 m, se encuentra unas banderas.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer alumno de cada equipo sale corriendo hacia donde esta la bandera, le da una vuelta a esta y rápidamente se incorpora al final del equipo sale después el compañero que le sigue y así sucesivamente. Gana el equipo que primero termine.



Regla: Los niños no deben salir antes de tiempo.

Deben mantenerse en la formación que le corresponda.

Deben poner un nombre al equipo. Ejemplo: rojo o azul.

Actividad # 11

Nombre: Pelota al cesto.

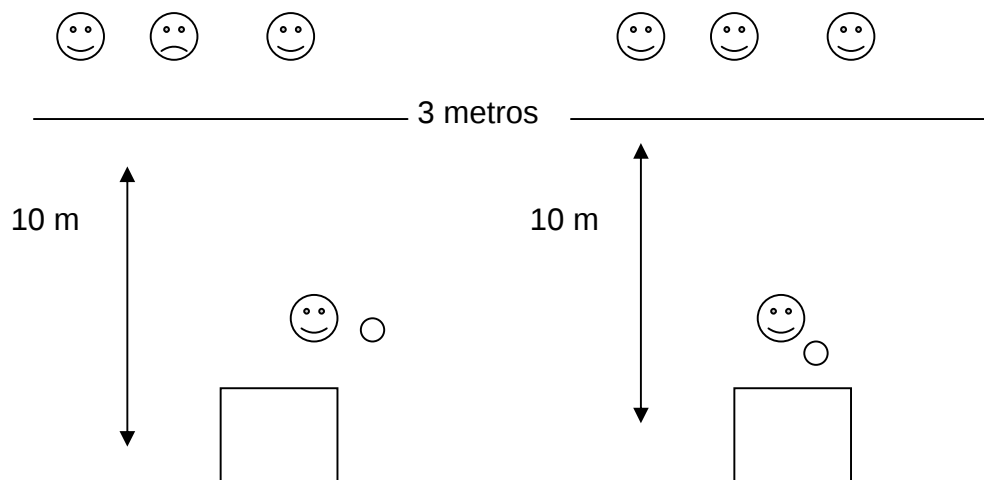
Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr.

Materiales: Cesto, banderas, tiza, aro, pelota.

Números de jugadores: 10 a 20.

Organización: Se forman dos filas una al lado de la otra ambas con una pelota a una distancia 10 a 20 m, donde se coloca un cesto.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer niño de cada equipo sale corriendo hasta donde está el cesto, deja la pelota y se incorpora en su posición inicial, saliendo así el otro compañero. Gana el equipo que logre transportar más rápido sus pelotas.



Regla: El niño debe correr hasta el cesto y colocar la pelota dentro de él.

No debe salir hasta que no llegue el compañero a la línea inicial.

Actividad # 12

Nombre: La vuelta al árbol.

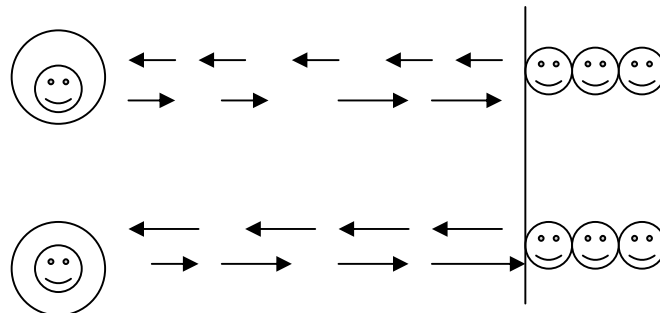
Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: Banderas, tiza, distintivos de colores. Silbato.

Números de jugadores: 10 a 20.

Organización: Se forman dos hileras frente a cada equipo, se coloca un niño que hace de árbol.

Desarrollo: Al sonar el silbato, los jugadores de cada hilera van saltando hacia el niño que hace de árbol con las manos en la cintura y en un solo pie, dándole dos vueltas a este y regresan a su posición inicial. Gana el equipo que no se haya soltado en todo el trayecto del salto.



Regla: Los niños deben de darle la vuelta dos veces.

Actividad # 13

Nombre: Cazador de fortuna.

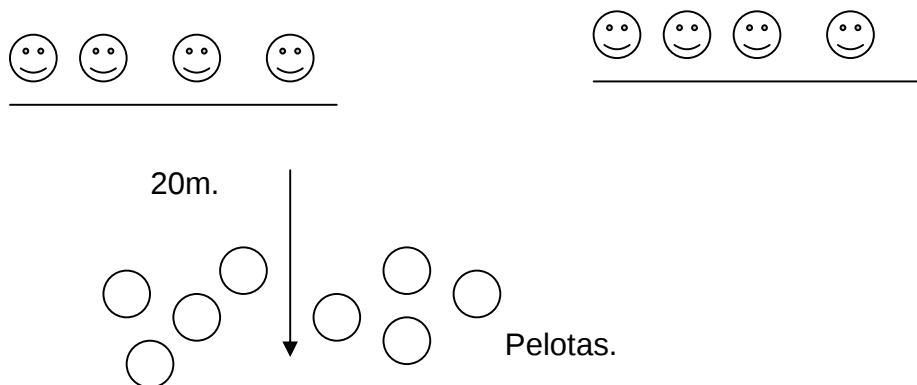
Objetivo: Ejercitar la habilidad de correr.

Materiales: Pelotas, cubitos de colores, banderas, pancartas, aros. etc.

Números de jugadores: 10 a 30.

Organización: Se forman dos filas una al lado de la otra y a una distancia de 20m, se colocan varias pelotas.

Desarrollo: A la señal del profesor todos los niños van corriendo a donde esta el bando de pelotas a tratar de coger lo más posible que pueda, cada jugador del equipo, el equipo que menos pelotas haya alcanzado en un tiempo determinado se le hacen varias preguntas de Matemática y Español. Gana el equipo que más pelotas haya alcanzado.



Regla: Deben correr todos los niños al mismo tiempo.

Se pueden utilizar otros tipos de formaciones.

Actividad # 14

Nombre: La brújula saltadora.

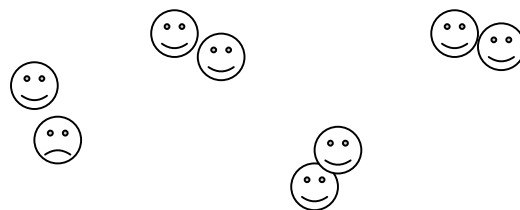
Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: banderolas, suiza, pancartas.

Números de jugadores: 10 a 30.

Organización: Se forman parejas de dos a tres saltando al contrario de la manecilla del reloj.

Desarrollo: A la señal del profesor las parejas o tríos se dan las manos sin soltárselas y empiezan a saltar al contrario de las manecillas del reloj, dándoles 10 puntos a los niños que no se hayan soltado las manos ni hayan saltado correctamente.



Regla: Los niños no deben soltarse de las manos.

Actividad # 15

Nombre: Zunzún a volar.

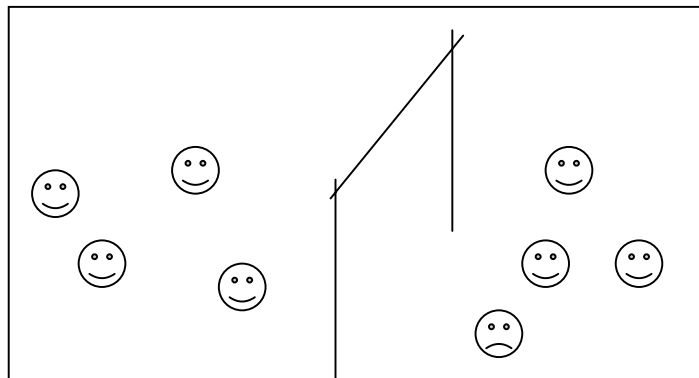
Objetivo: Ejercitar la habilidad de lanzar.

Materiales: pelota, soga, banderolas, parabán, mangueras.

Números de jugadores: 10 a 20.

Organización: Se forman dos equipos a una distancia cada uno de 20m. Con un parabán que los divide en el medio, ambos grupos poseen una pelota que usarán en el juego.

Desarrollo: A la voz del profesor cada niño lanza la pelota por encima del parabán a tratar que el equipo contrario coja las pelotas, gana el equipo que más pelotas haya atrapado.



Regla: Deben ganar los niños que más pelotas hayan atrapado.

La pelota debe ser de trapo.

2.2.3.- ANALISIS DE LOS RESULTADOS.

Una vez aplicado los diferentes métodos de investigación se observa los criterios que tienen los especialistas de las necesidades actuales en nuestras áreas del centro escolar y los que atribuyen a los resultados actuales del niño.

Tabla 3

Criterios de especialistas.

Especialista	Opinión
Comisión	Problemas de materiales, métodos y pocos juegos participativos.
Profesores	Por falta de implementos y condiciones de la escuela e instalaciones, y pocos juegos participativos.
Jefe de grupo	Poca motivación hacia la práctica del juego, poca participación en competencia y juegos participativos, mal estado del terreno del centro y falta de medios de enseñanza.

En esta tabla se puede apreciar que todos los especialistas coinciden en el criterio que el programa y las condiciones actuales de la escuela no posee los requisitos básicos para la realización de una clase de Educación Física a las exigencias actuales de la educación cubana, la escasez de recursos, implementos y condiciones propician una baja motivación hacia dicha actividad, por lo que se corre el riesgo de no cumplir con aquellos objetivos declarados.

Esta afirmación coincide con los criterios expresados por (Piéron,1985). Quien declaró “La Educación Física como una gran parte de conocimientos cuyo valor radica en establecer medios más juiciosos, adaptarlos al alumnado y permitir una enseñanza significativa. La enseñanza adecuada depende más de competencias que de conocimientos.

Los recursos necesarios para una buena clase de Educación Física pueden ser buscados por los mismos practicantes, lo que estimularía a elevar su motivación en la posterior actividad práctica, utilizando para ello recursos de diferentes tipos.

Este criterio es coincidente con (Villar 1993)“*Para garantizar la realización de estas actividades se deben estimular a los niños a la búsqueda de materiales de desecho. Es*

decir reconocimiento y aprovechamiento de los recursos del contexto, todo sirve para jugar, una caja, tiras de papel o tela para banderas, mangueras para aros, hasta nuestra propia imagen”.

En la tabla No. 4 se observa la importancia que tiene para la comisión la preparación psicológica y lo necesario que representa para ellos la motivación en cuanto a la relación profesor -alumno.

Tabla 4

Criterios de especialistas sobre la preparación psicológica y motivación

Criterio	cantidad	%
Creen importante la preparación psicológica del alumno.	4	100%
Es importante la motivación respecto a la relación profesor alumno.	4	100%

En esta tabla se van recopilando datos acerca de lo que ocurre con el niño, cuyo desarrollo lo dirige el profesor ya que éste utiliza métodos suficientemente capaces de establecer todas las variaciones posibles que se produzca en ellos, las acciones predeterminadas y las imitaciones más simples de sus propios movimientos y los ajenos, de ello se descubren diferentes manifestaciones llevando a cabo en el grupo a mayor preparación la que nos lleva apoyarnos en todos los logros psíquicos del desarrollo del niño como las acciones de materiales: La actividad manipulativa propia de su infancia. Diferentes autores como A . I Guiertisen indicaba que en los niños no sólo ejercen influencia los conocimientos del profesor, sino también su personalidad misma, las cualidades de su alma. Estas idea coinciden con K. D. Ushinski y quien consideraba que en la educación todo debe basarse en la personalidad del educador, que ningún reglamento ni programa pueden sustituir su personalidad en lo referente a la educación.

Tabla 5 Resultados por aspectos de la aplicación antes del sistema de influencia.

N = 20

Grupo	A	AP	D
1er grado	6	8	6

A = Alegre.

Ap. = Apático.

D = Disposición

Tabla 6 Resultados por aspectos de la aplicación después del sistema de influencia.

N = 20

Grupo	A	AP	D
1er grado	9	2	9

A = Alegre.

Ap. = Apático.

D = Disposición

En las tablas (5,6) antes y después del sistema de influencia se tuvo en cuenta tres indicadores muy importantes para el desarrollo de los niños hacia las actividades. En la tabla 5 se ven los resultados obtenidos por los estudiante viéndose pésima motivación con respecto a los juegos con el indicador alegre 6 niños con dificultad, apático 8 y disposición 6. En la tabla 6 después del sistema de influencia se lograron mejores resultados con respecto a estos mismos indicadores en el alegre 9 niños, apático 2, disposición 9. Donde se aprecia como los profesores motivan los alumnos mediante juegos. Algo muy importante que se debe tener en cuenta en cada actividad es que ellos se sientan satisfechos con lo que están realizando, la motivación del profesor y de los niños es necesaria, desde la hora que se comienza esta unidad hasta el final de la clase.

Tabla 7

Opiniones de los especialistas de cómo motivar al niño

Opiniones	Cantidad	Por ciento
Conversatorios	4	100%
Chistes, bromas, poniendo su ejemplo	4	100%

En la tabla 7 se presenta la opinión de cada uno de los especialistas para lograr un aumento de la motivación. Según ellos las clases pueden variar en correspondencia con la cantidad de alumnos, ya que estas actividades no requieren de mucha explicación. Se hizo un conversatorio donde se ven muy buenos resultados en la motivación del niño empleando cuentos, chistes, adivinanzas poniendo sus propios ejemplos lo que esto resulta en la clase de Educación Física una actividad agradable ya que ellos son niños de primer grado y les gusta pensar y desarrollar sus propias mentes.

Para el doctor V.V. Dauydou. La revelación de la reserva del desarrollo de los escolares menores el aprovechamiento de estas permitirá preparar más eficazmente a los niños para ulterior actividad de estudio y laboral. Lo que nos propusimos con estas opiniones y conversatorios fue utilizar estas actividades para que los niños se motiven y pierdan su timidez .

Tabla No. 8

Motivación hacia los diferentes tipos de Juegos antes del sistema de influencia

N = 20.

Tipo de Juego	Nivel de Motivación					
	Bajo		Medio		alto	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
De Rapidez	15	75%	5	25%	-	-
De lanzamiento	13	65%	5	25%	2	10%
De Carrera	11	55%	6	30%	3	15%
De Saltar	14	70%	2	10%	4	20%

Después de la aplicación de los diferentes métodos y técnicas de investigación se obtuvieron los siguientes resultados: En la **tabla 8** antes del sistema de influencia del nivel de motivación se pudo apreciar un bajo porcentaje de actividades físicas por la poca estimulación hacia la práctica del juego por falta de implementos y condiciones de la escuela e instalaciones y que de hecho revisten gran importancia para su conducta, donde el niño puede mejorar y desarrollar cualquier misión que se le encomiende, sin embargo, no tiene una adecuada concepción de su rol en la vida diaria y de las cualidades morales que deben caracterizar y donde el escolar se siente insatisfecho consigo mismo.

tabla No. 9

Motivación hacia los diferentes tipos de Juegos después del sistema de influencia

N = 20.

Tipo de Juego	Nivel de Motivación					
	Bajo		Medio		alto	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
De Rapidez	-	-	5	25%	15	74%
De Lanzamiento	-	-	4	20%	17	85%
De Carrera	-	-	3	15%	17	85%
De Saltar	-	-	4	20%	16	80%

En la **tabla 9** después del sistema de influencia del nivel de motivación se observa que todos estos escolares comenzaron muy temprano a participar en todas las actividades de la escuela, en ellos se formaron rápidamente valores y sentimientos políticos y morales. La mayoría de los niños obtuvieron excelentes resultados en las distintas habilidades en el juego presentando una conducta destacada y buena relación con sus compañeros, además se motivaron al realizar los juegos, a pesar de que la escuela presenta graves dificultades con el área del terreno, pero si se ofertaron medios de enseñanza como las pelotas de trapos , banderolas de diferentes colores, juegos de ajedrez ,cajones, donde el niño se sintió satisfecho consigo mismo.

III.- Conclusiones

3.1.- Conclusiones

- Con la aplicación de estos juegos menores se pudo observar mayor motivación por parte de los estudiantes al hacer un uso eficiente de las pocas posibilidades que brindan los medios de enseñanza para realizar los juegos.
- Los principales aspectos que han influido negativamente en la motivación es la falta de medios de enseñanzas y la falta de implementos y condiciones de la escuela como: área deportiva o terreno para elevar la motivación en estos juegos en general.
- Con esta Propuesta de Juegos Menores el profesor de Educación Física cuenta con medios de enseñanza la cual le permite orientar actividades diferenciadas a los alumnos de acuerdo al nivel alcanzado.
- Para la aplicación de este trabajo se utilizó diferentes indicadores con sus dimensiones alegre, apático, disposición.

3.2.- RECOMENDACIONES

- Divulgar la propuesta de Juegos Menores para uso de 1er grado de otras escuelas primarias del territorio.
- Profundizar en el estudio del problema objeto de investigación para posibles transformaciones.
- Realizar talleres metodológicos en las escuelas sobre las posibilidades de utilización de cada juego atendiendo a las características y contenidos específicos de cada uno, donde participen todos los profesores de las escuelas.

IV.- Bibliografía

- 1- Bello Dávila, Zoe y Julio César Cásales Fernández. (2003) Psicología General. La Habana, Editorial Félix Varela.
- 2- _____ (2003) Psicología Social. La Habana, Editorial Félix Varela.
- 3- Cuba. Instituto Nacional de Educación Física.(2001)Enseñanza primaria. Programa y orientaciones metodológicas de la Educación Física. Ciudad de la Habana, Editorial Deportes.
- 4-DELGADO, M. A. (1993). Las tareas en la Educación Física para Enseñanza Primaria. En A. A. VV. Fundamentos de la Educación Física para Enseñanza Primaria. Barcelona, Vol. 1. INDE. [CD- ROOM]
- 5-Dobler, Erika y el Don Hugo Dobler, (1980) Juegos Menores. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- 6-Estévez,Cullell y col. (2004) La investigación Científica en la Actividad Física: Sus Metodología. La Habana, Editorial Deportes.
- 7- Enciclopedia Encarta @, 2004.
- 8- Fernández Núñez de Villavicencio,Prorro [y otros].(2006) Psicología de la Salud. La habana, Editorial Ciencias Médicas.
- 9-González Rey, Fernando Luis. (1982). Motivación Moral en Adolescentes y jóvenes. La Habana, Editorial científico. Técnico .
- 10- _____(1985) Comunicación, personalidad y desarrollo. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

- 11- López Rodríguez, Alejandro.(2003) El proceso enseñanza aprendizaje en Educación física. Hacia un enfoque integral físico deportivo. Ciudad de la Habana,Editorial Deporte.
- 12- MACAZAGA, A. (1989). Habilidad, destreza y habilidad motriz. Clasificaciones generales, análisis de las tareas motrices, Disponible en:(A.A.V.V. Bases para una nueva Educación Física). [CD- ROOM]
- 13- Martí Pérez, José (2004). Aforismo La Habana, Centro de estudios Martianos.
- 14-Martínez de Osaba, A. Juan. (2004) Cultura Física y Deportes: Génesis, Evolución y Desarrollo (hasta la Inglaterra del Siglo XIX). Cienfuegos, Editorial Deportes.
- 15-Petrovsky, A. V. (1980) Psicología General: Manual didáctico para los institutos de pedagogía. 3era ed. La Habana, Editorial Progreso.
- 16-_____ (1988) Psicología Pedagógica y de las edades. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- 17-RUDIK, P. A. (1990) Psicología General y del Desarrollo. Moscú, Editorial Planeta.
- 18-Rumbaut Lindenmeyer, C. M. - Banco de juegos creativos. Ciudad de la Habana, Casas de Cultura Banco Nacional.
- 19- Valdés, H. y col. (1987) Introducción a la investigación científica aplicada a la Educación Física y el Deporte. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- 20- WHITTAKER, J. Psicología. Segunda Edición.

V.- Anexos**Anexo # 1: Encuesta a 20 alumnos de 1er grado de la ENU: Camilo Cienfuegos.**

Objetivo: Comprobar el estado de habilidades de ejercicios básicos precedentes a 1er grado a través de un diagnóstico inicial.

1- ¿Qué juegos conocen?

___ Derriba el bolo.

___ Corre más que la pelota.

___ Pelota al aire.

___ Mar y arena.

___ Salta y llega con un pie.

2-¿Les gustaría conocer otros juegos?

Si ___ No ___

3- ¿Sus padres participan con ustedes en los juegos?.

Si ___ No ___

4- ¿Donde les gustaría jugar?

___ En la calle.

___ Patio de la escuela.

___ En sus casas

Anexo # 2: Entrevista a profesores de Educación Física.

Objetivo: Conocer la preparación de los profesores de Educación Física acerca de los diferentes juegos para una buena motivación en los niños.

Cuestionario

1- Como profesor de educación física ¿Qué juego te resulta más difícil?

_____ Salto.

_____ Lanzamiento y atrape.

_____ Carrera.

2-¿Has utilizado medios de enseñanza para impartir los juegos?

¿Cuáles?

Si _____ No _____

3- ¿Se pueden relacionar los juegos con los programas de la Revolución?

Si _____ No _____

4- ¿Has utilizado algunos de los programas de la computación para impartir clases?

Si _____ No _____

5-¿Conoces cuál es el contenido específico de cada uno de esos programas?

Si _____ No _____

6- ¿Qué conoces acerca del software " La historia entre Medallas?

Si _____ No _____

a)¿Qué te brinda este software?

Anexo # 3

Guía de observación.

Objetivo: Constatar en diferentes clases la preparación de los profesores en la motivación en los niños de primer grado.

Aspectos a tener en cuenta:

- La motivación de las clases y otras actividades donde el niño mediante las clases de Educación Física se sienten con una buena motivación en los juegos y en las diferentes actividades que realizan como: , juegos participativos, juegos deportivos, juegos de competencia entre otros.
- Empleo de los medios de enseñanza para favorecer un aprendizaje desarrollador como: pelotas de trapo y cuero, banderas hechas de telas, cubitos, batón hechos de tubos plásticos, como otros implementos.
- Utilización de los medios en diferentes clases: donde estos se utilizan desde la parte inicial hasta la parte final de la clase.
- La utilización de diferentes indicadores con sus dimensiones apático, alegre, disposición.
- Variedad de ejercicios en función del niño: se hicieron diferentes juegos como de lanzar y atrapar, saltos, correr, rapidez.
- Control del trabajo independiente que facilite estos medios: a través de las actividades realizadas en clase se supervisa la realización correcta de los ejercicios.
- Resultado de los alumnos en la utilización de estos medios: podemos concluir que los estudiantes poseen habilidades y capacidades en las distintas actividades.

Anexo: # 5**Mes: septiembre****Diagnóstico inicial**

No	Rapidez				Lanzar				Correr				Saltar				Total
	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	
1	X				X					X			X				4
2	X				X					X			X				4
3	X				X					X			X				4
4	X				X				X				X				4
5		X				X			X				X				4
6	X						X		X				X				4
7	X				X				X					X			4
8		X				X				X				X			4
9	X				X					X						X	4
10	X				X				X							X	4
11	X						X		X				X				4
12		X			X						X		X				4
13		X			X							X			X		4
14	X				X						X				X		4
15	X					X			X			X	X				4
16		X			X				X			X	X				4
17	X				X				X				X				4
18	X				X				X				X				4
19	X					X				X			X				4
20	X					X				X			X				4
Total	15	5	-	-	13	5	2	-	11	6	2	3	14	2	2	2	

Anexo: # 6**Mes: Noviembre**

Objetivo: Comprobar el desarrollo de habilidades adquiridas en los ejercicios de juego para lograr una mayor motivación en los estudiantes.

No	Rapidez				Lanzar				Correr				Saltar				Total
	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	
1			X		X							X	X				4
2				X	X							X	X				4
3				X		X					X		X				4
4				X			X			X				X			4
5	X						X			X				X			4
6	X							X		X				X			4
7	X							X	X						X		4
8	X							X	X							X	4
9	X						X		X							X	4
10	X						X		X							X	4
11				X			X		X						X		4
12		X			X					X					X		4
13			X		X					X					X		4
14			X		X						X				X		4
15			X		X						X		X				4
16	X				X					X	X		X				4
17				X	X					X			X				4
18		X			X				X				X				4
19	X					X			X				X				4
20	X					X			X				X				4
Total	9	2	4	5	9	3	5	3	8	7	4	2	9	3	5	3	

Anexo: # 7

Mes: febrero

Objetivo: Comprobar el desarrollo de habilidades adquiridas en los ejercicios de juego para lograr una mayor motivación en los estudiantes.

No	Rapidez				Lanzar				Correr				Saltar				Total
	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	
1			X		X							X	X				4
2				X	X							X	X				4
3				X			X				X			X			4
4				X			X			X				X			4
5	X						X									X	4
6		X						X				X					4
7			X					X				X			X		4
8			X					X				X				X	4
9	X						X				X					X	4
10	X						X				X		X				4
11				X			X				X				X		4
12			X					X		X					X		4
13			X				X			X					X		4
14			X					X			X				X		4
15			X					X			X					X	4
16	X							X			X					X	4
17				X	X				X							X	4
18			X		X				X							X	4
19	X						X		X						X		4
20				X			X			X			X				4
Total	5	1	8	6	4	-	9	7	3	4	7	5	4	2	6	7	

Anexo: # 8**Mes: abril**

Objetivo: Comprobar el desarrollo de las habilidades adquiridas en el juego alcanzados por los estudiantes hasta esta etapa del curso.

No	Rapidez				Lanzar				Correr				Saltar				Total
	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	R	B	MB	E	
1			X			X						X		X			4
2				X		X						X		X			4
3				X				X				X				X	4
4				X				X				X				X	4
5		X						X			X					X	4
6			X					X				X				X	4
7			X					X				X				X	4
8			X					X				X				X	4
9		X					X					X				X	4
10		X					X					X		X			4
11				X				X				X				X	4
12				X				X				X			X		4
13				X				X				X			X		4
14				X				X			X					X	4
15				X				X			X					X	4
16		X						X			X					X	4
17				X			X			X						X	4
18				X			X			X						X	4
19		X					X			X						X	4
20				X				X				X		X			4
Total	-	5	4	11	-	2	5	13	-	3	4	13	-	4	2	14	