



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

Trabajo previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora en Educación Básica.

AUTORA

ELVIA INÉS FREIRE OROZCO

TUTOR

MsC. HERNÁN IDROVO

2016

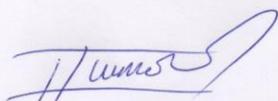
CERTIFICACIÓN

CERTIFICACIÓN

YO, MsC. Hernán Idrovo, TUTOR DE LA TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que la investigación, con el tema: “APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”, realizado por la señora ELVIA INÉS FREIRE OROZCO, estudiante de la carrera de Educación Básica es el resultado de un proceso riguroso, realizado bajo mi dirección y asesoría permanente; por lo tanto, cumple con todas las condiciones teóricas y metodológicas exigidas por la reglamentación pertinente, para su presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondiente.



MsC. Hernán Idrovo

TUTOR

MIEMBROS DEL TRIBUNAL



MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal examinador revisan y aprueban el informe de investigación, con el título, "APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016", trabajo de tesis de la Carrera de Educación Básica, aprobado a nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador de la estudiante EL VIA INÉS FREIRE OROZCO

MsC. Zoila Román

Presidente del Tribunal

MsC. Martha Avalos

Miembro del Tribunal

MsC. Tannia Casanova

Miembro del Tribunal

MsC. Hernán Idrovo

Tutor de Tesis

NOTA FINAL 9.23

AUTORÍA

El presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, es original y basado en el proceso anteriormente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Los criterios en el informe de investigación sobre, “APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”, como también los contenidos, ideas, análisis y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos del mismo le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



ELVIA INÉS FREIRE OROZCO

C.I. 060390527-4

DEDICATORIA

Dedico en primer lugar a Dios por el tiempo y la oportunidad que me ha dado de superarme como persona, a mi familia, en especial a mis hijos Fabian y Fernando, a mi esposo Milton por ser comprensivo. A mi madre por enseñarme a trabajar y ser perseverante para lograr alcanzar lo que uno quiere en la vida, a mi padre que desde el cielo me ha cuidado y protegido, a mis compañeros y docentes que formaron parte de mi proceso de aprendizaje.

ELVIA INÉS FREIRE OROZCO

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas, y en especial a la Carrera de Educación Básica por brindarme las puertas del saber por medio de excelentes Educadores que fueron mi guía en mi formación humana y profesional, conjuntamente con el MsC. Hernán Hidrovo quien aportó significativamente en la orientación de esta investigación.

ELVIA INÉS FREIRE OROZCO

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pág.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMMARY	xii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.4 PREGUNTAS DIRECTRICES	2
1.5 OBJETIVOS	3
1.5.1 Objetivo General	3
1.5.2 Objetivos Específicos	3
1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA	4
CAPÍTULO II	6

2.	MARCO TEÓRICO	6
2.1	ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES	6
2.2	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
2.2.1	Aprendiendo	6
2.2.2	Movimiento	7
2.2.3	Aprendiendo en movimiento	7
2.2.3.1	Concepto	7
2.2.3.2	Importancia	8
2.2.4	La educación física como parte del sistema educativo	8
2.2.5	Bloques temáticos	9
2.2.5.1	Recuperemos los juegos tradicionales	9
2.2.5.1.1	Orientaciones didácticas	10
2.2.5.1.2	Sugerencias para trabajos interdisciplinarios	10
2.2.5.2	Seamos gimnastas (actividades gimnásticas)	11
2.2.5.2.1	Sugerencias para trabajos interdisciplinarios	13
2.2.5.3	Juguemos a ser atletas (correr, saltar, danzar)	13
2.2.5.3.1	Sugerencias para trabajos interdisciplinarios	14
2.2.5.4	Vamos a bailar (Las danzas como propuestas de enseñanza)	15
2.2.5.4.1	Orientaciones didácticas	18
2.2.5.4.2	Sugerencias de trabajos interdisciplinarios	20
2.2.5.5	Armemos un circo (Malabares, equilibrio, acrobacias)	21
2.2.5.5.1	Ejemplos posibles	23
2.2.5.5.2	Sugerencias de trabajos interdisciplinarios	24
2.2.5.6	Juegos con elementos	24
2.2.5.6.1	Orientaciones didácticas	27
2.2.5.6.2	Sugerencias de trabajos interdisciplinarios	28
2.2.6	La interdisciplinariedad	30
2.2.6.1	Concepto	30
2.2.6.2	Importancia de la interdisciplinariedad	32
2.2.6.3	Clasificación de la interdisciplinariedad	33

2.2.7	Actividades para fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento	38
2.3	VARIABLES	45
2.3.1	Variable Independiente	45
2.3.2	Variable Dependiente	45
2.4	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	45
CAPÍTULO III		50
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	50
3.3	NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	51
3.4.1	Población	51
3.4.2	Muestra	51
3.5	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS RECOLECCIÓN DE DATOS	51
3.5.1	Técnicas	51
3.5.2	Instrumento	52
3.6	TÉCNICAS PROCEDIMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS	52
CAPÍTULO IV		54
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	54
4.1	ANÁLISIS E INTERPRE. DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	54
CAPÍTULO V		62
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
5.1	CONCLUSIONES	62
5.2	RECOMENDACIONES	63
BIBLIOGRAFÍA		59
ANEXOS		60

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1	54
Participa en las actividades lúdicas para integrarse con sus compañeros.	
Cuadro No. 2	55
Comparte las actividades recreativas con sus compañeros.	
Cuadro No. 3	56
Interactúa en los juegos de grupo practicando los valores.	
Cuadro No. 4	57
Logra desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas.	
Cuadro No. 5	58
Mejora su estado de ánimo y se encuentra con una adecuada motivación.	
Cuadro No. 6	59
Conoce las reglas de juego impuestas para la ejecución de los mismos.	
Cuadro No.7	60
Trabaja en equipo e individualmente para mayor integración.	
Cuadro No. 8	61
Domina las actividades deportivas sin dificultad	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1	54
Participa en las actividades lúdicas para integrarse con sus compañeros.	
Gráfico No. 2	55
Comparte las actividades recreativas con sus compañeros.	
Gráfico No. 3	56
Interactúa en los juegos de grupo practicando los valores.	
Gráfico No. 4	57
Logra desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas.	
Gráfico No. 5	58
Mejora su estado de ánimo y se encuentra con una adecuada motivación.	
Gráfico No. 6	59
Conoce las reglas de juego impuestas para la ejecución de los mismos.	
Gráfico No.7	60
Trabaja en equipo e individualmente para mayor integración.	
Gráfico No. 8	61
Domina las actividades deportivas sin dificultad	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN

TEMA

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

RESUMEN

El presente trabajo de investigación ayudo a conocer como aprendiendo en movimiento ayuda en el proceso de la interdisciplinaridad de los niños, se planteó objetivos como; analizar las estrategias que se practican de aprendiendo en movimiento, demostrar como la interdisciplinaridad ayuda en la formación de los niños y proponer varias actividades para fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento como una alternativa considerando la interdisciplinaridad para los niños y niñas. La metodología aplicada fue el diseño de la investigación, no experimental es la que se realizó sin manipular las dos variables, tipo de investigación, de campo, se trabajó directamente con los involucrados que son los niños de segundo grado de educación básica, descriptiva donde se identificó las características de la realidad a encontrarse, el nivel de la investigación fue explorativa, eesta ayudó en la investigación sondear el problema que se desconoce, la técnica fue la observación Medinate el instrumento con el cual se trabajó que fue la ficha de observación a los 24 niños, e cual se conoció los problemas presentados llegando a concluir que se debe aplicar actividades donde fomente la práctica deportiva para que los niños mejoren sus habilidades y conozcan reglas de juego impuestas en cada uno de ellos, además motivarles para que practiquen deportes y asi evitar vida sedentaria, malos hábitos donde su mente ocupen en actividades deportivas para mejorar la salud mental y física.

SUMMARY

The present research work helped to know; how learning in movement contributes to the children's interdisciplinary process. The objectives were to analyze the strategies applied in learning in movement, demonstrate how inter-discipline takes place in children's formation, and propose several activities to enhance learning in movement program for boys and girls. The methodology was designed research, non-experimental it east without manipulating the variables. The type of research was field research, since it was worked directly with stakeholders, in this case, the second graders. Descriptive methodology was used to detail the characteristics of the reality. Explorative research helped to probe the unknown problem. Direct observation technique was applied with an observation guide as its principal instrument for the twenty-four students to realize the problem presented among them. As a conclusion, sport and game activities should be applied in order to improve children's skills. Besides, they realize and respect the game rules, they were motivated to practice sport and avoid sedentarily life and improve physic and mental health.

Isabel Escudero

Reviewed by: Escudero, Isabel
LANGUAGE CENTER TEACHER



INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación “APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016” es un tema nuevo ya que no existe antecedentes referentes el cual se busca aportar a la colectividad Penipeña y en especial a los niños que cursan el segundo año, donde se pretende forjar personas emprendedoras, propositivas y principalmente les guste las actividades recreativas, lúdicas, puesto que al realizarlas se pretende que disfruten, se relajen, dispersen la mente, y se alejen del aburrimiento y malos hábitos.

En el juego se mezcla riesgo, aventura, imaginación, libertad, espontaneidad, creatividad, improvisación, colaboración, amistad, respeto a las normas, a los compañeros y a los contrincantes. El juego unifica esfuerzos y el reconocimiento del éxito de los otros.

Además ayuda a los aspectos motrices de estos deportes (gimnasia, deportes, prácticas circenses, acrobacia, movimiento expresivo, juegos tradicionales), el espacio ayuda a comprender sus orígenes, rasgos identitarios, sentidos y aquellas disciplinas que permiten a los niños el disfrute y el bienestar.

Capítulo I Marco Referencial: El problema de investigación, Problematicación, formulación del problema, preguntas directrices, objetivos general y específicos y la justificación.

Capítulo II Marco Teórico: Fundamentación teórica que sustenta el tema que se investigó y la propuesta desarrollada, glosario de términos, variables y operacionabilidad.

Capítulo III Marco Metodológico: Comprende los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, población y muestra que permitió recolectar la información y a la vez cumplir con los objetivos propuestos en la investigación.

Capítulo IV Resultados: Analiza e interpreta los resultados de la ficha de observación realizada a los niños de segundo grado de educación básica.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones: Señala las conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“APRENDIENDO EN MOVIMIENTO PARA EL PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN PENIPE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015-2016”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Nuestro país Ecuador, desea ciudadanos, autónomos, críticos, libres, saludables y que tengan herramientas para mejorar su calidad de vida. El Ministerio de Educación ha emprendido el desafío de abrir los sentidos a los que el mundo de la educación física a nivel internacional sugiere, es decir asumir un enfoque educativo, crítico e inclusivo, pero sobre todo coherente y consistente en el proyecto del país. En el marco actual del proyecto político educativo de nuestro país son varios los desafíos, uno de ellos es superar un preocupante cuadro de sedentarismo y lograr que los niños abracen y apropien significativamente de la educación física.

En la provincia de Chimborazo a la educación física no se le ha dado la debida importancia, por ende, a la actividad de aprendiendo en movimiento tampoco se le brinda mayor interés ya que se considera que es una asignatura que se ubica en segundo plano y no se le da la importancia debida, los docentes debe impartir conocimientos para que la interdisciplinaridad sea aplicada apropiadamente al momento de realizar ya sea una actividad física o juegos tradicionales y de acuerdo a lo sugerido por el Ministerio de Educación, pero esto no se ve reflejado ya que no

cumplen con lo establecido. Esto se debe a la falta de socialización y desconocimiento del programa Aprendiendo en movimiento ya que los docentes no conocen los objetivos de este nuevo proyecto emprendido por el gobierno.

En la Unidad Educativa del Milenio Penipe, esta actividad no se practica apropiadamente donde se sugiere aplicar y les permita recrearse mediante juegos, se logre rescatara las costumbres y tradiciones; mejorar la interdisciplinaridad en los niños, ya que se regirán a normas impuestas por cada actividad deportiva. Además los niños no se sienten motivados porque no existe el apoyo por parte de autoridades y no le dan la importancia que se debe.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera incide aprendiendo en movimiento para el proceso de la interdisciplinaridad de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016”?

1.4 PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Por qué es importante analizar las estrategias que se practican de aprendiendo en movimiento de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.?

¿Cómo demostrar que la interdisciplinaridad ayuda en la formación de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.?

¿Cuándo se deberá proponer actividades que permitan fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento como una alternativa considerando la

interdisciplinaridad para los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Determinar la importancia de aprendiendo en movimiento para el proceso de la interdisciplinaridad de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Analizar las estrategias que se practican de aprendiendo en movimiento de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.
- Demostrar como la interdisciplinaridad ayuda en la formación de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.
- Proponer varias actividades para fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento como una alternativa considerando la interdisciplinaridad para los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe.

1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

La educación en el ser humano garantiza su desarrollo en el marco del respeto de los derechos humanos al medio ambiente sustentable será participativa, intercultural, incluyente y diversa, de calidad y calidez; donde impulsara la equidad de género, la justicia, solidaridad, estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Es importante esta actividad ya que les permite realizar varias actividades físicas como gimnasia, acrobacia, juegos tradicionales, movimiento expresivo, practicas circenses ya que el espacio apunta a promover la comprensión de sus lógicas, orígenes, sentidos, rasgos de identidad y a validar todas aquellas disciplinas que permitan al niño del disfrute y el bienestar.

Es relevante porque estamos en un mundo globalizado y tenemos que mejorar el estilo de vida de los niños, practicando deportes que dan vitalidad y garantizan un mejor estado de salud, es importante que las actividades se realicen bajo la supervisión de un adulto para evitar lesiones ya que algunos deportes son de alto riesgo.

Es de utilidad porque propiciará la participación autónoma y critica de los niños en la cultura del cuerpo y del movimiento como sujetos de derechos que colaboran con la construcción de una sociedad mejor y saludable.

Es de impacto, ya que aprendiendo en movimiento es la actividad que facilitará conocimientos sobre diferentes practicas corporales y motrices, además de formar personas con disciplina. De este modo el espacio curricular contribuye al desarrollo motor y aporta a niños saberes relacionados con su propia corporeidad recibida.

Los beneficiarios son todos los niños y niñas de segundo grado de educación básica quienes lograrán alcanzar un aprendizaje óptimo en cuanto a las actividades físicas y logren mejorar su estado de salud y sobre todo se acostumbren a realizar algún deporte y no lleven una vida sedentaria. Hoy en día es muy común ver en los hogares como la tecnología está ocupando mayor interés en los pequeños.

Es factible ya que esta actividad está implementada en los planteles educativos y es un aporte positivo para los niños donde mejorara sus habilidades motrices, además se cuenta con el apoyo del rector de la Unidad del Milenio quien ha abierto las puertas para realizar la investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA

Se investigó en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías en donde no se encontró temas relacionados al propuesto, por lo tanto justifica el presente trabajo de investigación.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Aprendiendo

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo. Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psico educativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por sí mismos los métodos de enseñanza más eficaces. (AUSUBEL, Novak , 2010, pág. 2)

La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

2.2.2 Movimiento

Es poner en movimiento a los estudiantes a través de una selección de juegos y actividades recreativas que aportaran a su desarrollo en distintos objetivos del conocimiento corporal, habilidades psicomotrices, de interacción social y ambiental, favoreciendo el descubrimiento y profundización de otros saberes escolares y la articulación de las extremidades inferiores, superiores, donde este repercute favorablemente sobre la mayor parte de los sistemas orgánicos como el aparato respiratorio, circular, nervioso.(AUTODIDACTICA OCEANO, 1996)

El movimiento permite a los niños estar en una vida más activa y poder desarrollar sus habilidades motrices tanto gruesas y delgadas, además mejora el area cognitiva y tiene mejor relaciones con los demas.

2.2.3 Aprendiendo en movimiento

2.2.3.1 Concepto

Son actividades recreativas que aportaran a los niños en su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural. Es una contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir “Sumak Kawsay”, además mejorar la calidad de vida de la población y fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que constituyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales. (AISENSTEIN,Angela, 2010)

Se trata de realizar actividades mediante ciertos movimientos donde se aprende varias juegos que se impone reglas las cuales deben ser ejecutadas y trabajar en equipo.

2.2.3.2 Importancia

Tiene como finalidad que los estudiantes se muevan con juegos y actividades recreativas, que aportarán a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural. El presente programa nació como un recurso de implementación para las tres horas de educación física en horario escolar que se sumaron a las dos horas existentes. (AISENSTEIN,Angela, 2010)

Este es el producto de una consciente y profunda reflexión sobre los procesos deseables para favorecer el desarrollo de nuestros niños como personas competentes para la vida.

2.2.4 La educación física como parte del sistema educativo

Asume la mision de incorporar la actividad física culturalmente significativamente en la formación integral del ciudadano para que su práctica habitual, saludable y responsable contribuya a su realización individual y colectiva. (AMUCHASTEGUI, Griselda, 2004)

La selección de contenidos del programa solo conforma una guía para orientar el trabajo docente que consisten actividades pertinentes y necesarias de acuerdo a sus contextos, se debe tomar en cuenta que el principal objetivo es vincular a los estudiantes con la cultura del cuerpo y del movimiento de un modo que les invite a explorarlo y aprendiendo a lo largo de sus vidas. (AMUCHASTEGUI, Griselda, 2004)

2.2.5 Bloques temáticos

Estos bloques son los ejemplos de propuestas posibles que se pueden aplicar dentro de la enseñanza- aprendizaje en los niños de la Unidad del Milenio, en ningún caso constituyen una lista excluyente ni exclusiva, si tienen un orden de implementación. Por el contrario intentan ofrecer alternativas sencillas que permitan adecuaciones a los múltiples escenarios y contextos de la realidad ecuatoriana.(BOURDIEU, Pierre, 2008)

2.2.5.1 Recuperemos los juegos tradicionales (rayuela, cuerda, elástico, cometa, etc)

Definimos como juego tradicional a aquel que se transmite de generación en generación, casi siempre de forma oral de padres a hijos, de los niños de mayor edad a los de menor edad. Trabajarlos como contenido de la enseñanza de la educación física, además ayudará de focalizar en los mejores modos de resolver las tareas motrices que requiere cada juego para lograr su objetivo, apropiarse de un acervo cultural ligado al folklore, a las tradiciones, costumbres, usos y creencias propias de nuestra cultura y su diversidad: (TRIGO, E, 1995)

"De pequeños los jugamos, vivimos y aprendemos, y de mayores los volvemos a revivir al enseñarlos a la nueva generación. Por eso decimos que el juego no tiene edad. Y el juego tradicional, más que ningún otro. Los adultos "vuelven a sentirse niños" cuando rememoran jugando juegos de su infancia y vuelven a disfrutar y reír con los mismos juegos que cuando eran pequeños."(TRIGO, E, 1995)

Implica entonces, ofrecer la posibilidad de ampliar el repertorio lúdico de nuestros estudiantes con juegos de ayer para jugarlos hoy y siempre, colaborando con el desarrollo de actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones.

2.2.5.1.1 Orientaciones didácticas

- En este bloque la propuesta está centrada en recuperar los juegos tradicionales de diferentes regiones del país, aquellos que son comunes y/o presentan variaciones mínimas en su formato, por el valor que encarnan en tanto patrimonio cultural.
- Trabajar con los niños las características de los juegos tradicionales y las razones por las que es importante aprenderlos.
- Promover la recopilación de los juegos que los niños traen y realizar un listado de los mismos. Se los puede jugar y agrupar siguiendo una lógica; según la habilidad que se requiere para resolverlo {saltar, lanzar con precisión, mantener el equilibrio, correr, etc.}, el tipo de organización (en rondas, en hileras, filas, etc.), según los roles identificables (Perseguido-perseguidor, etc.)
- Incentivar que los estudiantes indaguen sobre los juegos tradicionales, quiénes lo jugaban, dónde, qué sentido tenían para ellos, reflexionar sobre los nuevos sentidos que les dan los niños y jóvenes en la actualidad.
- Invitar a las familias a compartir vivencias e historias de sus memorias con estos juegos en sus hogares, jornadas escolares o en ocasiones especiales.
- Proponer que construyan y piensen variantes de los juegos reconociendo la necesidad de las reglas; el acuerdo y el respeto de las mimas para poder jugar.
- Estos juegos tienen la característica de ser repetitivos y de corta duración, lo que permite un cambio de roles continuo, consiguiendo así que la mayoría experimente todas las situaciones del juego. (TRIGO, E, 1995)

2.2.5.1.2 Sugerencias para trabajos interdisciplinarios

- Además de participar en los juegos, es posible solicitar a los niños y niñas que dibujen el juego que más le gustó, que escriban (realicen una narrativa) sobre los juegos que jugaron, cómo los jugaron, qué les resultó difícil, cómo lo vivieron, etc. El desarrollo del lenguaje oral también se ve favorecido al permitir a niños, niñas y jóvenes hablar sobre sus experiencias y sensaciones.

- Es posible generar un libro/revista escolar de juegos tradicionales, que recopile los juegos jugados, con las explicaciones de los mismos e ilustraciones realizadas por los niños, niñas y jóvenes como autores. Una vez terminado ese texto puede viajar de casa en casa para ser socializado y compartido en sus hogares y/o en las redes sociales.
- Se recomienda solicitar a los más grandes que indaguen sobre un juego en particular, por ejemplo saltar la soga, reconocer las diferentes maneras de jugar, profundizar en los diversos modos de saltar, describirlos y luego proponerles que enseñen los hallazgos a sus compañeros.
- Es interesante organizar jornadas de puertas abiertas para jugar diferentes juegos tradicionales, ferias de juegos tradicionales, tipo kermese, etc.
- En la construcción de materiales para el programa es posible promover el análisis de los materiales que se utilicen (pueden ser de origen orgánico local o inorgánico producto del reciclaje, etc.). Tomar medidas y proporciones para que los diseños sean funcionales a diferentes edades. Crear materiales originales, decorándolos, etc.(CARRAL, María Fernanda, 2012)

2.2.5.2 Seamos gimnastas (actividades gimnásticas)

Cuando hablamos de gimnasia es necesario reconocer interpretaciones que entienden el concepto de diferentes modos y también el lugar que puede ocupar la gimnasia en la educación física escolar. Todas las perspectivas tienen sus fundamentos, este programa denominado "gimnasia a todas las actividades que focalizan en el cuerpo, cuyas acciones están orientadas a la búsqueda de una ejecución armónica y eficiente de las habilidades de movimiento" de manera intencional.(ALMOND, Len, 1997)

Desde esta perspectiva, la gimnasia puede contribuir al desarrollo de los niños especialmente en tres aspectos prioritarios:

- Mejorando su desarrollo físico (en términos de capacidades motoras como

- flexibilidad, fuerza, coordinación, etc.).
- Promoviendo la percepción y dominio del propio cuerpo (que ayuda por ejemplo a reflexionar y responder preguntas sobre las dificultades y límites que se reconocen en el propio cuerpo para trabajar en la mejora de acciones motrices y tener presentes aspectos como la seguridad al realizar las tareas, etc.).
 - Desarrollando la autoconfianza y autoestima de cada sujeto (al facilitar el análisis de los movimientos que se ejecutan y la creación de nuevas posibilidades, etc.)

Una alternativa para trabajar en este bloque temático son las acrobacias grupales. Estas constituyen una práctica interesante por cuanto son una tarea cooperativa, que se realiza como mínimo entre dos personas; y permiten desde ensayo de equilibrios hasta la combinación de pirámides humanas, saltos acrobáticos y elementos coreográficos. Según las edades y experiencias previas de niños, niñas y jóvenes, se pueden trabajar diferentes niveles de complejidad de las figuras (ver enlaces sugeridos).(ALMOND, Len, 1997)

Si bien este tipo de acrobacias, trabajan diferentes capacidades (fuerza, equilibrio, flexibilidad, coordinación, etc.), resulta indispensable abordar la importancia de la cooperación para el cuidado mutuo, la seguridad al realizar las figuras, la construcción creativa de producciones accesibles a cada grupo; entre otros aspectos que ilustran las dimensiones para el tratamiento de la gimnasia en la escuela. De esta forma se facilita la apropiación de saberes relacionados a las posibilidades del propio cuerpo, pero también a la comprensión de las diferencias entre compañeros, que en este caso puede resultar un elemento de mucha riqueza, puesto que las funciones de cada participante se focalizan en sus diferentes posibilidades. Asimismo, se promueve el conocimiento y cooperación entre compañeros, junto con la construcción de valores tales como la confianza, la comunicación y el trabajo en equipo, elementos fundamentales para la concreción del objetivo.

Esta propuesta es solo un ejemplo del tratamiento que se le puede dar a diferentes ejercicios gimnásticos para que resulten interesantes para los estudiantes.

2.2.5.2.1 Sugerencias para trabajos interdisciplinarios

- Se recomienda plantear a los estudiantes que grafiquen sus propias tarjetas, con figuras que elaboradas por ellos y ellas, coloreen y pongan un nombre, para exhibirlos en un mural o para armar un stock de figuras de acrobacias grupales del grado; que puedan ser utilizadas en otras oportunidades o bien intercambiadas con otros grados, realizadas en la clase de EF, etc.
- Además de crear y reproducir las figuras, es interesante que niños, niñas y jóvenes puedan expresar de alguna manera (escrita, oral, artística, etc.) qué les resulta más atractivo de esta actividad, qué consideran que se requiere para realizar las figuras.
- En los grados en los que se está aprendiendo sobre el cuerpo humano se sugiere reconocer segmentos corporales, músculos, huesos y sistemas orgánicos, etc. para comprender mejor la importancia de cuidarse mutuamente.
- Se sugiere la realización de jornadas donde los grados puedan presentar sus creaciones al interior de la escuela o con invitados.(CARQUILST, M y Amystrong T., 2003)

2.2.5.3 Juguemos a ser atletas (correr, saltar, danzar)

Podemos definir las actividades atléticas como el conjunto de movimientos contruidos a partir de formas naturales de moverse como caminar, correr, saltar y lanzar; realizados con la intencionalidad de superar distancias y/o tiempos {correr lo más rápido posible, saltar y/o lanzar lo más lejos/alto posible).

En este bloque nos interesa distinguir el atletismo como deporte con reglas institucionalizadas, de las actividades atléticas en clave lúdica, que además se

diferencian de las acciones motrices en sí mismas. Por ejemplo, podemos reconocer diferentes objetivos en el "correr" como acción y en "las carreras"; pues en estas últimas el objetivo es mejorar el desempeño de la acción de correr en una situación de competencia.(EDELSTEIN, Gloria, 2011)

Este enfoque facilita planteamientos de enseñanza inclusivos, ya que permite que todos aprendan en función de sus posibilidades/competencias y experiencias previas. Las acciones (caminar, correr, saltar, lanzar) pueden ser los elementos organizadores de las tareas; pero es importante que no quede en la mera acción, sino que faciliten a los y las estudiantes la adquisición de experiencias que les permitan buscar y reconocer los mejores modos de resolver las acciones, en virtud de objetivos que les den sentido y las contextualicen, por ejemplo: correr más rápido, saltar más alto o lanzar más lejos. (EDELSTEIN, Gloria, 2011)

La propuesta intenta promover el interés de los estudiantes a partir de las actividades atléticas en clave lúdica, en los primeros años de la escolaridad prioritariamente; por la convicción de que en edades tempranas el "formato de juego" ligado al disfrute de quien juega, permite una flexibilidad y acuerdos (de las reglas por ejemplo) que facilita no solo una dimensión del desarrollo motor sino otras, como por ejemplo la social. Por ello, en un momento en que niños y niñas están conociendo y experimentando sus posibilidades de caminar, correr, saltar y lanzar con diferentes objetivos, la propuesta debería ser una invitación para que cada uno se pruebe así mismo, sin la presión de ajustarse a modelos técnicos de ejecución ni a realizar marcas específicas. (EDELSTEIN, Gloria, 2011)

2.2.5.3.1 Sugerencias para trabajos interdisciplinarios

- Juguemos a ser atletas brinda a los y las estudiantes la posibilidad de capitalizar conocimientos adquiridos en otras áreas que pueden ser usados en esta propuesta, como tomar medidas de las distancias de los lanzamientos, los saltos, el peso de

los objetos a lanzar, los recorridos (trayectorias) que realizan los objetos lanzados, etc., ya que es sumamente provechoso, concreto y se puede vincular más fácilmente cuando esos saberes sean convocados dentro del aula.

- Se sugiere establecer relaciones con las ciencias naturales, proponer a los niños, niñas y jóvenes que consideren y decidan sobre tamaños, pesos, formas geométricas que tienen los objetos a lanzar, solicitando que analicen (según las posibilidades de cada objeto y las experiencias que van teniendo), diferencien e identifiquen cuáles son los modos en que cada objeto necesita ser lanzado para alcanzar mayor distancia.
- Las prácticas atléticas en clave lúdica permiten hacer foco en "el juego" como práctica reglada, viendo y comprendiendo "la regla" como un elemento necesario para que el juego acontezca. Esto facilita que estudiantes y docentes comprendan la necesidad de reconocer los derechos (a acordar, discutir, negociar) y deberes (cumplimiento, obligaciones) sobre las reglas como elemento de convivencia en los juegos. Allí es donde el área de formación ciudadana puede cobrar protagonismo. A su vez, la selección y elección de los mejores espacios para las prácticas atléticas pueden capitalizar los conocimientos que los y las estudiantes tienen sobre medidas de cuidado y seguridad, lo cual dependerá también de las condiciones de cada UE y de las estrategias que pueden surgir tanto de los y las docentes como de los y las estudiantes.
- Con la intención de reconocer relaciones horizontales con otras disciplinas, se recomienda incorporar las ciencias naturales para aportar en el conocimiento de los órganos y los sistemas intervinientes en la realización de las actividades atléticas; de forma que se propicie una mejor comprensión de su funcionamiento, como de las capacidades motoras necesarias para la realización de estas actividades, por ejemplo analizar la relación entre el aumento/disminución de ritmos cardíacos y respiratorios en función de la intensidad de las actividades o la relación entre actividad física y el funcionamiento de diferentes órganos y sistemas.(CENA, Marcela , 2008)

2.2.5.4 Vamos a bailar (Las danzas como propuestas de enseñanza)

Vamos a bailar es una invitación al disfrute, a zambullirse en un tema que suele ser poco frecuente en las escuelas. Cuando decimos bailar, nos representamos imágenes vinculadas con lo expresivo, lo rítmico, el movimiento, la comunicación de emociones, sentimientos. Quisiéramos que entre estas imágenes, también aparecieran el disfrute y el aprendizaje. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

La danza es una práctica corporal ligada a lo artístico, que puede permitir no solo la reproducción, sino la creación y los cambios. Por ello, nos parece importante que se animen a crear con los estudiantes una propuesta para "danzar".

La temática nos ofrece múltiples posibilidades de abordaje, ya que entendemos que es posible bailar en diversos ámbitos. La danza aparece en la vida de los sujetos desde siempre, desde que el ser humano comenzó a hacer historia, ligada a las identidades de los pueblos. Necesitamos recuperar qué bailes conocen niños, niñas y jóvenes, qué se baila en sus contextos y seguramente allí se podrán encontrar alternativas interesantes para organizar algunas propuestas. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

Abordar la danza implica encontrarnos corporalmente en movimiento con la música, con un ritmo (que puede ser tanto interno como externo), con la sensibilidad expresiva y comunicativa. Se relaciona con la percepción del propio ritmo y con la construcción y/o armonía de ritmos con otros. Se puede comenzar con los ritmos que a los y las estudiantes les resultan más atractivos (puede ser "sanjuaneño" o "marimba esmeraldeña", por presentar algunos ejemplos), pero siempre es importante promover la percepción de los tiempos, para que encuentren en los sonidos algo que expresar y sientan la posibilidad de moverse dentro de un ritmo, con o sin prescripciones coreográficas. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

Para trabajar este bloque proponemos dos ejes a modo de ejemplo porque pueden ayudar a organizar los saberes que intentamos facilitar sobre los bailes y el bailar. Y recordamos que es una tarea de los/las docentes, seleccionar lo más pertinente para sus grupos y su institución educativa. El primer eje está vinculado con la dimensión expresivo/comunicativa de cada persona, y el segundo con los ajustes entre ritmo y movimiento en la construcción y/o práctica de algún tipo de danza. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

La percepción y creación de danzas, correspondientes al primer eje, pueden habilitar la conexión con el propio cuerpo, sus movimientos, ritmos y sensaciones, como dos elementos de expresión. Si bien en toda situación estamos expresando, comunicando o sintiendo, recomendamos poner énfasis aún más en ello cuando se seleccione la propuesta. Contar algo bailando o simplemente hacer conscientes aquellas cosas que se sienten al hacerlo, permitiendo aprendizajes no solo sobre el bailar, sino sobre quién baila. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

En el segundo eje no queremos que se piense en una métrica cerrada, sino que se promueva y habilite a los niños, niñas y jóvenes a "jugar" con ritmos diversos, desde ritmos musicales hasta ritmos internos (sensaciones propias de ritmos, ritmos "naturales" como la frecuencia cardiaca, la respiratoria, etc.), pasando por ritmos que construimos con otros (lo cual le da una mirada más social a la propuesta). (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

Para introducir el tema de las danzas y el bailar, recomendamos que consideren las posibilidades lúdicas y recreativas que nos brinda este contenido. Creemos que puede presentarse desde su cercanía con el juego, que recomendamos considerar como elemento facilitador. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

Aunque la danza se hace visible por medio de bailes no siempre se baila para comunicar algo en sí, sino que se puede bailar por alegría, diversión y desfogue de

energía, siendo una práctica en forma de juego (libre y espontáneamente)" (JARAMILLO, Echeverry y Murcia, Peña, 2008)

Bailar y jugar son acciones que deberían respetarse en los tiempos de nuestros estudiantes (que no siempre son iguales entre sí). No imponer modelos prefijados, favorecer el conocimiento y el encuentro consigo mismos, de sus cuerpos en relación a sus posibilidades expresivas y de los demás. También es importante tener presente que no siempre son necesarios los movimientos técnicos preestablecidos, a no ser que se trabaje sobre danzas específicas (folklóricas, tradicionales, sociales) que también pueden presentarse sin prescripciones técnicas. Es probable que cuando aparezca un ritmo los estudiantes lo asocien con movimientos técnicos preestablecidos, y en esos casos la intervención de los y las docentes puede ayudar a que se problematicen otras formas de bailar rompiendo modelos "uniformes" o "prescriptivos" sobre cómo bailar, en particular con los niños y niñas más pequeños. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

2.2.5.4.1 Orientaciones didácticas

- Es importante comprender que los y las estudiantes necesitan tener experiencias alentadoras en esta práctica. Por ello es conveniente evitar situaciones descalificativas de forma que los estudiantes no se sientan "expuestos" o juzgados por sus producciones. Por lo que es sustancia! trabajar fuertemente las nociones y prácticas de respeto, diferencia, solidaridad y centrar las prácticas en el disfrute personal y con otros.
- La música es un componente necesario que precisa ser tematizado; es un elemento que define este tipo de práctica, además de proveer soporte para trabajar los ritmos, habilitando tareas interdisciplinarias con ese campo del conocimiento. La necesidad de música no implica que sea siempre grabada o creada por otros; la creación de sonidos también puede ser parte de la tarea.
- Recomendamos la exploración y producción de ajustes entre ritmos y

movimientos como ingreso al tema (por ejemplo moverse al son de palmas); las coreografías son otra alternativa de trabajo (especialmente después de que los y las estudiantes se conecten con su deseo de bailar), ya que dependiendo de cómo se las aborde, resultarán actividades de participación que puede ser conjunta. Definir los movimientos que se harán de antemano brinda opciones como proponer, discutir y acordar con otros así como aprender nuevos modos de moverse, aparte de los propios. Para quienes requieran mayor ayuda de los y las profesoras, las coreografías prescriptas pueden dar alguna estructura básica, permitiendo que se familiaricen con una secuencia concreta.

- Los tipos de ritmos a utilizar (bachata, salsa, etc.) pueden ser muy variados, lo que implica hacer un recorte significativo según el contexto, por ello la música típica será más significativa en algunas zonas y el rock and roll u otras alternativas lo serán en otras. Y en esa selección es necesario escuchar a los estudiantes y seleccionar en función de ellos. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)
- Hablar de danzas nacionales nos remite a cuestiones específicas porque constituyen parte del patrimonio cultural del país y los saberes que implican superan la dimensión del movimiento.
- Para los estudiantes mayores, las danzas sociales en pareja pueden favorecer no solo el conocimiento de ritmo puntual, sino encontrarse con otro en su danza y construir de a dos. Probablemente al comienzo ayude que se propongan canciones y estilos que les resulten más familiares y atractivos, lo que colabora que una propuesta de este tipo resulte más accesible.
- Los bailes autóctonos pueden ser bien recibidos por los niños si entendemos los sentidos que les ponen al bailarlos. Inclusive los matices que cobran según la zona de la institución educativa: norte, sur, costa, sierra, amazonia, etc.
- En relación a los recursos, recomendamos la utilización de videos, espectáculos sociales, músicas de comerciales que los niños conozcan, modos de bailes (de los medios de comunicación). Esto permite articular el baile con el análisis de sus usos actuales, además de la utilización de recursos tecnológicos, en caso que la UE los posea.

- En edades tempranas recomendamos el uso de canciones infantiles que nombran los modos de moverse, ya que los niños y niñas pueden dar respuestas rápidas y el docente puede tener un esquema próximo de esas respuestas, al menos al comienzo. Pero a medida que puedan despegarse de ellas, podrán mejorar la elaboración creativa de nuevas respuestas.

Presentamos algunas categorías que se pueden considerar a modo de ejemplos, pero alentamos la creación de otras nuevas por parte de los profesores y profesoras:

- Danzas folklóricas, autóctonas, locales y/o tradicionales.
- Danzas en pareja tomados: cumbia, salsa, merengue, bachata, entre muchos más.
- Bailes y ritmos musicales bailables importados: Música electrónica, reggaetón, artistas contemporáneos y actuales, rock, etc.
- Danzas "disciplinarias": danza contemporánea, clásica, moderna, expresión corporal-danza. (DURAN Salvadó, Noemí, 2013)

2.2.5.4.2 Sugerencias de trabajos interdisciplinarios

- La danza como patrimonio de la cultura permite hacer abordajes desde las ciencias sociales, y así comprender sus significados (antiguos o actuales), sentidos, historias, trayectorias realizadas, épocas de cambio, lugares de proveniencia, mensajes en sus letras, etc.
- Las danzas además de ser una práctica corporal son una práctica artística, es decir una práctica de creación y de comunicación, por lo que conjugarla con aquellas áreas que promuevan la producción artística (Música, Pintura, Teatro, Literatura etc.) puede ser un facilitador importante de la apropiación de conocimientos.
- Las temáticas que se aborden desde la danza permiten articularla con saberes de cualquier asignatura, inclusive con las lógicas y la vida de la escuela. "Bailar como sería un día en la escuela", "las matemáticas en la danza" y las múltiples ideas que se les ocurran a los docentes.

- Los actos escolares suelen ser instancias donde se socializan producciones de la escuela, si bien recomendamos utilizar este medio, hacemos la salvedad de que el trabajo de producción no sea funcional al acto, sino que el evento sea funcional a los aprendizajes y recorridos de los estudiantes. Remitir una producción a un acto escolar (patrio o en cualquier sentido que acontezca) puede limitar las posibilidades de creación, abordaje y participación en este tema y generar instancias de tensión y exposición que no favorezcan la apropiación de las danzas y/o el disfrute que creemos deben aportar en la escuela como contenido. Recomendamos alentar la participación respetando siempre los tiempos de los estudiantes y como producción escolar, es decir que muestra lo que se aprende en la escuela.

2.2.5.5 Armemos un circo (Malabares, equilibrio, acrobacias)

El circo se puede definir como un tipo de espectáculo moderno ligado al arte vivo (porque está en continuo movimiento y evolución), como un "Lugar de intercambio de ideas, de expresión de culturas diferentes y de reflexión. El circo marca el triunfo del espectáculo sobre la fiesta" (MERCE Mateu y Xavi de Blas, 2000)

En esa lógica predomina la producción artística al servicio del entretenimiento y su finalidad es "mostrar" posibilidades, virtudes, talentos que un conjunto de artistas (acróbatas, malabaristas, humoristas, etc.) son capaces de realizar, ese es el sentido del circo como fenómeno cultural. (MERCE Mateu y Xavi de Blas, 2000)

En este bloque de circo que proponemos para las escuelas, involucramos un conjunto de prácticas corporales que ofrecen oportunidades de aprendizaje en la medida en que promueven el conocimiento de las posibilidades corporales y movimientos de cada sujeto, enmarcado en dimensiones expresivas y comunicativas como fundamentales en el proceso. Estas prácticas no solo implican el dominio motor con diferentes grados de complejidad (desde un sencillo malabar con dos elementos, hasta una

acrobacia grupal compleja), sino que requieren de un proceso de construcción de sentido de los componentes necesarios para su ejecución, como saberes sobre lo que son las diferentes pruebas (malabares, acrobacias, equilibrios, etc.) y sobre lo que es necesario desarrollar para lograrlas. Por ejemplo: concentración, trabajo en equipo, coordinación, paciencia, responsabilidad en el cuidado del otro/a cuando lo requiere la propuesta, etc.

En este caso los "estudiantes equilibristas, malabaristas, humoristas" tienen la posibilidad de alternar roles entre el protagonismo del espectáculo y el de "espectador/es", que pueden compartir la función de observar, entretenerse y disfrutar con todos los demás actores de la escuela. (MERCE Mateu y Xavi de Blas, 2000)

Proponemos un abordaje de este contenido en tanto patrimonio de la cultura corporal de la humanidad, reconociendo una trayectoria socio histórica ligada a diversos sentidos; donde su tratamiento no se reduzca a un conjunto de técnicas utilizadas para el desarrollo de las capacidades motoras, sino que sume posibilidades de abordaje en sus dimensiones creativa, técnica y compositiva; permitiendo “brindar una experiencia corporal rica que potencie la risa, la expresividad, el placer, el juego, la comunicación y el trabajo en conjunto”. (MERCE Mateu y Xavi de Blas, 2000)

Sostenemos que el circo puede ofrecer óptimas posibilidades de propuestas inclusivas, porque cada niño, niña o joven puede encontrar un espacio de desarrollo creativo y de aprendizaje significativo sobre el tema; por la diversidad de oportunidades que ofrecen las prácticas que involucra, siendo tarea de los y las docentes proponer la oferta que considere este aspecto. (MERCE Mateu y Xavi de Blas, 2000)

Si bien entendemos que las prácticas circenses, en su contexto de origen, tienen un alto requerimiento técnico porque su finalidad es crear un alto requerimiento técnico porque su finalidad es crear producciones que “asombren” a los espectadores y por

ende requieren modos exquisitos de ejecución; es indispensable destacar que en las escuelas la propuesta cobra un nuevo sentido. Fundamentalmente es un movilizador del deseo de participación de niño, niñas y jóvenes en el aprendizaje de tareas con un gran potencial de desarrollo motor. Además brinda posibilidades de abordaje muy amplias que permiten graduar los niveles de complejidad y ofrecen una multiplicidad de opciones diferenciadas, tantas como las necesidades de cada niño, niña que participe de la clase. (MERCÉ Mateu y Xavi de Blas, 2000)

2.2.5.5.1 Ejemplos posibles

- Malabares: iniciando con un solo elemento hasta sumar la cantidad que consideremos apropiada, ajustando el elemento desde su tamaño, forma y textura a las características y posibilidades de los niños, niñas y jóvenes, como por ejemplo pelotas, aros, clavos, pañuelos, sombreros, etc
- Equilibrios: con muchos apoyos, pocos apoyos, superficies amplias como bancos o recorridos dibujados en el suelo, estrechas como maderas, sogas o cables, inestables como cilindros, globos, pelotas, recorridos lineales u ondulatorios, con elementos o sin elementos, equilibrar objetos con nuestro cuerpos como un palo de escoba, una pelota sobre la cabeza, lápices con la nariz, etc.
- Acrobacias: de suelo, en barras, individuales, dúos, tríos, colectivas, estáticas, en movimiento. (MERCÉ Mateu y Xavi de Blas, 2000)
- Teatralizaciones: Mimos y Payasos (diálogos simples, cómicos, dramáticos, lenguaje gestual, con elementos, sin diálogos, con personajes establecidos, elaborando personajes, etc.
- Danza circense: expresión corporal, danza libre, con alguna técnica específica o no, danza teatro, coreografías.
- Zancos: de gran superficie como tachos, menor superficie como maderas, de menor altura, de mayor altura, con agarre de manos, sin agarres.

2.2.5.5.2 Sugerencias de trabajos interdisciplinarios

- El circo posibilita trabajar desde distintas disciplinas, por ejemplo con formación ciudadana cuando se focaliza en las actitudes necesarias para la realización de las tareas, como el reconocimiento de roles y funciones diferenciadas, responsabilidad asumida, la cooperación (desde mi trabajo particular se construye y concreta nuestro trabajo como grupo); centrando el interés en ciencias sociales, cuando se ahonda en el origen y sentido de estas prácticas en Ecuador y en otras geografías, etc.
- Las actividades circenses permiten la construcción artesanal de los materiales necesarios para la realización de las diferentes tareas (malabares y equilibrios, por ejemplo), pudiendo coordinarse con disciplinas como tecnología, educación ambiental o ciencias naturales, al poner especial atención en la utilización de materiales alternativos frente a los convencionales (como desechos reciclables o materiales locales para la fabricación de zancos o pelotas, fabricación de juguetes, etc.). Así mismo, facilita la toma de conciencia sobre la importancia de la re-utilización de materiales inorgánicos, el cuidado del medio ambiente y sobre el valor de construir materiales propios, economizar y crear nuevas alternativas. También se incentiva el cuidado del material "por apropiación" al poner un sello personal a la creación (en relación con los colores, formas, tamaños y aportes estéticos que los participantes consideren). (MERCÉ Mateu y Xavi de Blas, 2000)
- Si bien no es exclusivo del circo, estos modos de abordaje favorecen el trabajo de contenidos transversales, prioritariamente en relación con valores y actitudes tales como el compañerismo, el valor de las diferencias, la auto-confianza, la responsabilidad que implica construir confianza con otro, el respeto por las posibilidades y producciones propias y de los compañeros, la cooperación, el trabajo colectivo, etc.
- El circo puede tomar tantas áreas del conocimiento como los/las docentes consideren pertinentes. Recomendamos que las asignaturas ligadas a lo artístico y al movimiento sean las pioneras, sin descartar la posibilidad de iniciar los

procesos desde donde se encuentre más conveniente. Las cuestiones que tienen que ver con "la escena", pueden ser trabajadas con el área de plástica, música, teatro.

2.2.5.6 Juegos con elementos

"Los juegos con elementos" como tema de enseñanza, se focalizan en aquellos con identidad cultural propia, cuya práctica se relaciona con la manipulación de objetos. Esta propuesta invita a extrañarse de los usos más frecuentes de los materiales con los que usualmente se cuenta en las escuelas (pelotas, aros, sogas, etc.) para las clases de Educación Física; por ejemplo una pelota de fútbol podrá usarse para otros juegos, no necesariamente relacionados con el fútbol como práctica deportiva, abriendo una gama de posibilidades diferentes. Además queremos destacar la posibilidad de construcción de elementos con materiales reciclados o material propio del entorno. (AQUINO Casal, Fransico, 2007)

Entendemos a "los juegos", como prácticas que tienen una estructura reconocible en el contexto de una cultura. Generalmente la participación en ellos es más estimulada en la infancia, pero existen juegos identificados con todas las edades. Se pueden clasificar de múltiples maneras y esto dependerá de criterios que refieren al modo de jugar (individual o colectivo), al objetivo que persiguen (creativos, de oposición, de simulación, cooperativos), a algunas de sus características (rondas, persecuciones, etc.). En el caso de esta propuesta los "juegos con elementos" se constituyen en el objeto de enseñanza y plantean desafíos que involucran tanto la comprensión de objetivos y características de cada uno, la identificación y práctica de tareas motrices que se requieren para poder participar en ellos, como el reconocimiento de la necesidad de "reglas" acordadas para poder participar con otros y otras. (AQUINO Casal, Fransico, 2007)

Siguiendo la lógica anterior, necesitamos también distinguir las acciones de "participar" en juegos, del "jugar". Diferenciar "los juegos" de "participar" o "jugar" los juegos, es necesario para esclarecer las propuestas de los docentes y reconocer si lo que se propone es enseñar un juego como producto de la cultura, o disfrutar de la acción de jugar. (AQUINO Casal, Fransico, 2007)

"Una acción u ocupación Ubre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente." (HUIZINGA, Joahan , 2008)

Es decir, el juego, como acción del sujeto que juega, es por definición libre y su fin es el disfrute, lo que necesariamente requiere de la voluntad del sujeto que juega. Por otra parte la participación en juegos entendidos como prácticas culturales, es una tarea que permite aprenderlos y eventualmente (a eso aspiramos) generar opciones que despierten el deseo de jugar en niños, niñas y jóvenes, de manera tal que, elijan jugar juegos que involucren movimientos a lo largo de sus vidas. (HUIZINGA, Joahan , 2008)

Como venimos sosteniendo a lo largo de este documento, cada propuesta debe ser construida a! interior de cada espacio educativo, y respetando los diferentes contextos culturales de Ecuador. Es por ello que alentamos a los docentes para que consideren particularidades de sus comunidades, sus prácticas lúdicas; buceando en los sentidos consensuados por quienes componen esa comunidad sobre las mismas. Esto implica considerar que no hay recetas concretas en relación con los juegos con elementos, sino que se invita a pensarlos/recuperarlos/construirlos con los niños, niñas y jóvenes. (HUIZINGA, Joahan , 2008)

Una posible clave es encontrar en esta temática una oportunidad de recuperar juegos con elementos que forman parte de los intereses de los y las aprendientes, como por ejemplo "el juego de los países", para luego cuando participamos en él se pueda analizar: qué lo caracteriza, cuál es su objetivo, qué necesidades de movimiento se requieren para participar cómodamente en él, qué reglas se necesita consensuar para organizarlo, qué adecuaciones se pueden realizar para complejizar o simplificar su estructura y ajustaría a todos y todas las participantes, etc. (AQUINO Casal, Fransico, 2007)

2.2.5.6.1 Orientaciones didácticas

- Proponemos recurrir a las experiencias personales de los y las estudiantes "poniéndolas en juego", tensionándolas, cuestionándolas. Los niños, las niñas y los jóvenes, no solo conocen sino que practican y observan juegos de este tipo, sobre todo con pelota en sus ámbitos cotidianos, en particular variantes de juegos deportivos, adaptaciones en espacio, elementos, reglas y exigencias de deporte propiamente dicho.
- Se recomienda que sumando a los análisis que requiere la construcción de saberes para poder participar/jugar en ellos, se trabaje en desnaturalizar "mitos" sociales sobre quiénes y cómo deben jugarlos, dando lugar aquí a la problematización de ideas preconcebidas sobre las prácticas corporales ligadas a la masculinidad o feminidad casi indisolublemente.
- Es importante ofrecer otras opciones que existen al interior de cada contexto (barrios, comunidades, etc.) que son visibles en otros espacios urbanos como plazas o baldíos; que son muy ricos, por tanto, participar/ jugar y aprenderlos contribuye a capitalizar saberes de otras áreas de conocimiento y valorar la cultura e historia de las comunidades.
- Dentro de estos juegos, encontramos gran variedad de opciones que se pueden adecuar a las posibilidades espaciales y recursos de cada UE. Por ejemplo menor o mayor cantidad de elementos, de resolución individual, en pequeños grupos

(pelota a la pared, rondas tradicionales con pelota tipo "el huevo podrido") y grandes grupos (juegos deportivos y combinaciones como Tenis-pié, Ecuavóley, etc.), situaciones de oposición o de cooperación. Existen tantas posibilidades de abordaje como opciones que se ajusten a las experiencias, intereses y posibilidades de todos y todas las estudiantes.

- Entre la bibliografía sobre juegos, creemos que Devís propone una clasificación traída por Ellis que podría ser útil para pensar juegos que cumplan con algunas de estas lógicas: Juegos de Blanco y Negro, de Bate y Campo, de Cancha Dividida o Muro y de Invasión. Estos tipos de juegos se agrupan según las estructuras de funcionamiento, requieren del uso de objetos de manipulación, como pelotas, raquetas, palos, guantes, etc., son de oposición y generan desafíos para resolver en equipo situaciones ofensivas y defensivas. (DEVIS, Jose y Carmen Peiro Velert, 2007)

2.2.5.6.2 Sugerencias de trabajos interdisciplinarios

- Esta clasificación de los juegos, como propuesta educativa, es capitalizable por varias asignaturas/materias del currículo escolar: Trabajar con diferentes objetos que varían en sus tamaños, formas, volúmenes (matemática y física), permite reflexionar sobre esas diferencias, sus posibilidades aerodinámicas, cómo influyen en las opciones de manipulación que brindan y lo que se requiere para su dominio práctico; que facilita la participación en estos juegos. También puede constituir un desafío de conocimiento la construcción de elementos (Educación tecnológica y/o artística) o remontarse a la historia de estos juegos, los lugares donde se originaron, buscar si existen prácticas similares entre las de los pueblos originales (ciencias sociales), etc.
- Los juegos también pueden constituirse en "herramienta educativa" para favorecer otros aprendizajes: Analizar la necesidad de reglas para jugar, el proceso de consensuarlas y respetarlas, es transferible a la vida social en democracia.

- Asimismo, es posible vincular los elementos con otros fines, como sus orígenes para la representación de cuentos, historias locales o la creación de narrativas literarias y expresivas, por ejemplo desde el formato "formas jugadas" que propone Aquino Casal. Una propuesta de este tipo no solo contribuye a incentivar la creatividad, sino que abre puertas para que todos y todas encuentren SUS modos de responder y proponer en las tareas.
- Es importante resaltar que no pretendemos que las instituciones o los docentes cuenten con un inventario de elementos para concretar las propuestas. Esta temática pone especial énfasis en estimular la construcción de nuevos materiales, objetos creativos que no necesariamente deban responder a patrones estándar: por ejemplo la construcción de una pelota con muchas manijas de papel forrada en cinta adhesiva. Un material de este tipo nos permite pensar en propuestas muy diversas, y de este modo contribuir a resaltar la dimensión ecológica del reciclaje (Educación Ambiental), En las instituciones se cuenta con materiales que muchas veces no se imagina pueden ser útiles para trabajar en Educación Física; sin embargo, si coordinamos con tecnología, taller o educación artística, muchos de estos objetos pueden transformarse en elementos para mejorar nuestros abordajes: tachos de lata, bastones o palos, escobas viejas, balones rotos, etc.
- Encontrar puntos en común con otros campos de conocimiento ayuda a pensar cómo nuestros saberes se articulan entre sí, y por ello no pretendemos hacer clasificaciones excluyentes. "Los juegos con elementos" también consideran e incluyen a las propuestas de otros bloques (por ejemplo los juegos tradicionales), inclusive de prácticas corporales que no estamos explicitando en el programa (prácticas deportivas, juegos cooperativos, gimnasia con elementos, etc.). Esto es debido a que estamos en un enfoque en el que el saber/conocimiento es integral y complejo y su disociación obedece a lógicas epistémicas de los campos de conocimiento, más que a abordajes cotidianos. (LOPEZ Corredor, Arturo, 2007)

2.2.6 La interdisciplinaridad

2.2.6.1 Concepto

La disciplina es una categoría organizacional en el seno del conocimiento científico; ella instituye allí la división y la especialización del trabajo y ella responde a la diversidad de los dominios que recubren las ciencias. Si bien está englobada a través de un conjunto científico más vasto, una disciplina tiende naturalmente a la autonomía, por la delimitación de sus fronteras, la lengua que ella se constituye, las técnicas que ella está conducida a elaborar o a utilizar, y eventualmente por las teorías que le son propias. La organización disciplinaria fue instituida en el siglo XIX, particularmente con la formación de las universidades modernas, luego se desarrolló en el siglo XX con el impulso de la investigación científica; esto quiere decir que las disciplinas tienen una historia: nacimiento, institucionalización, evolución, dispersión, etc.; esta historia se inscribe en la de la universidad que a su vez está inscrita en la historia de la sociedad; de tal modo que las disciplinas surgen de la sociología de las ciencias y de la sociología del conocimiento y de una reflexión interna sobre ella misma, pero también de un conocimiento externo. No es suficiente pues encontrarse en el interior de una disciplina para conocer todos los problemas referentes a ella misma. (MORIN, Edgar, 2010)

Evoca la idea de intercambio entre diferentes disciplinas. Lo sustancial de este concepto es la idea de interacción y cruzamiento entre disciplinas. A partir de esto, debemos precisar el concepto y significado de la interdisciplinariedad. Ante todo, la interdisciplinariedad sólo es posible a partir de saberes y competencias de cada una de las disciplinas evoca la idea de puesta en común y de intercambio entre diferentes disciplinas. Es una forma de preocupación por tender hacia la unidad del saber, habida cuenta de la complejidad de la realidad como totalidad. (MORIN, Edgar, 2010)

Las razones y la necesidad de un abordaje interdisciplinar surgen de la idea de complejidad o de asumir la complejidad como real, la búsqueda de un mejor tratamiento de problemas prácticos y la necesidad de una mayor calidad y profundidad en las investigaciones científicas, habida cuenta de la complejidad de los problemas que la investigación confronta y que un abordaje exclusivamente desde una disciplina en particular, unidimensionaliza el análisis y produce una inevitable reducción o simplificación. La interdisciplinariedad aparece respondiendo a problemas de organización y de optimización de la investigación y de la enseñanza de la ciencia. Emprender el conocimiento de algo complejo y la tarea de dar respuesta a problemas complejos; ese es precisamente el propósito del trabajo interdisciplinar. (MORIN, Edgar, 2010)

La interdisciplinariedad está presente en el universo en todos los fenómenos de la naturaleza, que son esencialmente interdisciplinarios, y son por tanto interdisciplinarios también los problemas de la práctica social, entendiendo al hombre como un sujeto particular de la naturaleza. La división y clasificación en materias o asignaturas con contenidos aislados, agrupados por disciplinas, solo la establece el hombre como una vía para el estudio y análisis a profundidad de las partes constitutivas que integran esa realidad con el compromiso de integrarlas nuevamente para el análisis de los fenómenos en sí, recuperando de esta forma todos los nexos interdisciplinarios, multidisciplinarios y transdisciplinarios de los mismos. Por lo tanto, todo el estudio y discusión que se promueve en la enseñanza universitaria acerca de la interdisciplinariedad¹ no es más que la necesidad de regresar al nivel de integración interdisciplinaria que presentan en la realidad los problemas de la práctica profesional de cualquier carrera universitaria y de la actividad humana en su carácter más general y completo. (MATTEI, Dogan, 2007)

Acerca de su surgimiento y desarrollo tal y como plantea Teófilo Rodríguez² la interdisciplinariedad ha disfrutado de momentos intensos de máxima atención y de situaciones menos consideradas, casi de olvido, lo que ha sido consecuencia de dos

tendencias opuestas en la sociedad, las que se han puesto de manifiesto, por una parte, por la división del trabajo y la especialización que exigió el desarrollo y el crecimiento científico para dominar los aspectos de un campo determinado de la realidad, pero que por otro lado, han conducido a la búsqueda de conexiones y relaciones para atender a la solución de los problemas en un contexto más amplio, con una visión más integral y completa de la situación analizada. Así, mientras el primer momento desoye la interdisciplinariedad, el segundo momento la potencia y reclama. (RODRIGUEZ, N. , 2010)

2.2.6.2 Importancia de la interdisciplinariedad

Hace años que se está hablando, con verdadero interés, de la importancia de la “interdisciplinariedad”, en la que participan dos ciencias que aportan visiones sobre el mismo objeto de estudio, desde la especificidad de cada una de ellas. Sin duda, el objeto se enriquece desde las diferentes miradas, surgiendo un nuevo objeto que conserva los rasgos pertinentes del primero, pero con un plus de significaciones que resulta del aporte de cada área del saber participante. En realidad, si vamos a ser trascendentes, tendríamos que decir que todas las ciencias son interdisciplinarias desde el atravesamiento lingüístico que sostiene cada una e, incluso, en la propia Lingüística podríamos hacer un planteo semejante, si nos detuviéramos a reflexionar sobre el concepto de metalenguaje de Jakobson.

Tenemos interdisciplinas que han dado lugar a nuevas ciencias como la: Sociolingüística, Neurolingüística, Etnolingüística, Psicolingüística, etc., las cuales se basan en aspectos importantes como que la lengua formaliza el pensamiento de manera lineal a través de la combinatoria de elementos y aparece estructurado sintácticamente recorriendo el trayecto desde la estructura profunda, donde encontramos los significados, la coherencia, el pensamiento e intencionalidad del emisor hasta que aparece en la estructura superficial, lugar donde se enfrenta al receptor en un desafío interpretativo.

Ninguna ciencia escapa a este proceso mental y cognitivo, aún aquellas que gozan de su propio lenguaje, teniendo que recurrir al lenguaje general para explicarlo. Grandes han sido los aportes de la interacción entre sociedad-lengua, al explicar la incidencia de las representaciones de las realidades sociales en el lenguaje y a la inversa; de la etnolingüística al observar las convergencias entre cultura y lengua, como el caso de las lenguas indígenas y su contacto con el español; o la psicolingüística que se interesa por las conductas lingüísticas a través del uso de la lengua, internándose en el desarrollo lingüístico del individuo desde la adquisición de su lengua, su desarrollo y posibles pérdidas a partir de las patologías o anomalías del lenguaje, ni hablar de los grandes aportes de la neurolingüística a esta problemática y otras que perturban el desarrollo normal del individuo. (www.ellitoral.com, 2016)

2.2.6.3 Clasificación de la interdisciplinariedad

Interdisciplinariedad lineal: cuando una ley de una disciplina se aplica a otra.

Interdisciplinariedad estructural: interrelación entre dos o más disciplinas que constituyen fuentes para leyes nuevas como es el caso de la Bioquímica, por ejemplo.

Interdisciplinariedad restringida: Se realiza en función de un objeto concreto.

Interdisciplinariedad heterogénea: Corresponde al enciclopedismo.

Pseudo-interdisciplinariedad: Implica el uso de estructuras idénticas en campos diferentes, la meta ciencia.

Interdisciplinariedad auxiliar: Una disciplina usa métodos propios de la otra.

Interdisciplinariedad completa: Para la solución de problemas en que concurren múltiples disciplinas.

Interdisciplinariedad complementaria: Disciplinas que se relacionan por el objeto. Ejemplo la sociolingüística.

Interdisciplinariedad unificadora: Cuando dos disciplinas se unen teórica y metodológicamente y dan lugar a una nueva disciplina.

Teniendo en cuenta la complejidad del proceso educacional que se tiene que llevar a cabo en cualquier institución hasta llegar a cada educando y considerando que los contenidos que se desarrollan en las instituciones escolares no son propiedad de ninguna disciplina en particular, sino que en la sociedad actual, a partir incluso del desarrollo de las diferentes ciencias que encuentran su reflejo en las disciplinas escolares, el contenido de cualquier disciplina se tiene que dar en sus múltiples relaciones.

Por esto resulta necesario que se cumplan ciertas condiciones para hacer posible la interdisciplinariedad:

- Cada docente debe dominar su disciplina. (competencia)
- Tiene que existir comprensión e interés por el docente para llevar a cabo la interdisciplinariedad.
- Es requisito indispensable un eficiente trabajo metodológico en la institución.
- Los órganos de dirección y técnicos tienen que desempeñar un papel predominante en la dirección del trabajo metodológico.
- Todos los factores comunitarios que influyen en el proceso educativo que se desarrolla en la escuela tienen que aunar sus esfuerzos alrededor del diseño educativo escolar.
- Las universidades tienen que preparar a los docentes mediante los estudios de pregrados en más de una especialidad y ofrecer estudios de profundización (postgrados) a los profesores en ejercicio, en los que se desarrolle el enfoque interdisciplinar como filosofía de trabajo. (FIALLO, J, 2001)

Es por ello que para lograr un verdadero trabajo interdisciplinar se exige que el profesor domine su disciplina, pues este pudiera decirse, es el primer requisito que tiene que cumplir un docente para establecer las relaciones interdisciplinarias. Esto es posible lograrlo si desde el pregrado se consideran las relaciones interdisciplinas como una filosofía de trabajo, como una forma de entender y transformar el mundo y en última instancia si el docente se auto prepara con dedicación y rigurosidad científica.

Los docentes que hoy actúan en nuestras escuelas fueron formados dentro de una concepción fragmentada del conocimiento. Es muy difícil que los maestros piensen de una manera interdisciplinaria, porque todo su aprendizaje lo realizaron dentro de un currículo compartimentado.

Se precisa de los educadores un esfuerzo individual y colectivo, que les permita cambiar sus propias posturas (tradicionalistas), procurando caminos por donde querer o buscar, tratando que la teoría y la práctica estén indisolublemente ligadas. Esa nueva postura presupone un intelectual comprometido, con una visión integral de la problemática educacional y con una intención clara y objetiva de lo que se pretende y necesita desarrollar, para lograr la formación de una actitud interdisciplinar en nuestros estudiantes.

La introducción de las relaciones interdisciplinas implica una transformación profunda en los métodos de enseñanza y requiere de un cambio de actitud y de las relaciones entre los docentes y entre estos y los alumnos. Se requiere de un docente que tenga un pensamiento interdisciplinar como premisa para que pueda transmitir esta forma de pensar y proceder a los alumnos.

La formación de los profesores se tiene que modificar sustancialmente apartándose del lado de un saber en extremo especializado, a partir de una iniciación que pudiera ser común en función de las actividades que posteriormente irían a desarrollar, hay

que tener en cuenta los diferentes niveles de enseñanza, el carácter de la organización escolar y las estructuras de las propias escuelas.

Una premisa importante, para comenzar la interacción o entrecruzamiento de las disciplinas, consiste en que cada uno de los que intervienen en este trabajo común tenga la suficiente preparación (competencia) en su respectiva disciplina y determinado conocimiento de los contenidos y métodos de las otras.

Por lo anteriormente expuesto, se pueden enumerar un conjunto de ventajas para la enseñanza basadas en la interdisciplinariedad y que a continuación se detallan:

- Elimina las fronteras entre las disciplinas, erradicando los estancos en los conocimientos de los estudiantes, mostrándoles la naturaleza y la sociedad en su complejidad e integridad.
- Aumenta la motivación de los estudiantes, al necesitar de la búsqueda bibliográfica e investigaciones para poder integrar y aplicar sus conocimientos en diferentes temas de las diferentes disciplinas.
- El estudiante asimila menos conceptos, pues estos son más generales (disminuye el volumen de información a procesar y a memorizar).
- El estudiante desarrolla más las habilidades intelectuales, prácticas y de trabajo docente, al aplicarlas y consolidarlas mediante el trabajo en las diferentes disciplinas que se imparten en las distintas actividades docentes y extra docentes.
- Se forman normas de conducta que se convierten en hábitos, al lograr la acción coherente y sistemática de todas las influencias educativas potenciales de la institución escolar, acordes con el sistema de valores que requiere la sociedad.
- Educa un pensamiento más lógico, crítico, reflexivo e integrador reflejando la complejidad de la propia naturaleza y de la sociedad.
- Exige y estimula un eficiente trabajo metodológico de los departamentos, claustros, colectivos de grados o de ciclos, cátedra de valores.

- Despierta el interés de los docentes por la investigación y búsqueda de conocimientos al sentir la necesidad de integrar los contenidos de las diferentes disciplinas.
- Propicia mejores relaciones de trabajo en el colectivo de docentes de la institución escolar. (FIALLO, J, 2001)

Al ser en su esencia una filosofía de trabajo que implica una labor de colaboración de un colectivo de personas, la interdisciplinariedad no puede ser resultado de la actividad espontánea de un solo profesor, sino tiene que sentar las bases para una estrategia de enseñanza aprendizaje centrada en el alumno, meditada, instrumentada y ejecutada por el colectivo de docentes.

2.2.7 Actividades para fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento

ACTIVIDAD No. 1

JUEGO DE LA RAYUELA



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

OBJETIVO:

- Mantener el equilibrio
- Saltar con un pie

MATERIALES: Tiza, para dibujar en el suelo, y una piedra para cada participante.

PROCESO: En el suelo se dibujan unos cuadrados en vertical y se escriben números dentro. 1, 2 y 3, uno encima de otro; 4 y 5 en horizontal, 6 encima del 4 y 5; 7 y 8, igual que 4 y 5. Se tira la piedra, primero al 1, y se debe saltar a pata coja los demás números, menos en el 4 y 5, y, 7 y 8, que se coloca un pie en cada número a la vez, a la vuelta se debe recoger la piedra en el número que esta, sin apoyar los dos pies si corresponde ir a la pata coja, si lo supera sigue jugando aumentando de número, si no tira su compañero/a. La piedra debe caer dentro del número sin que toque la línea.

INTERDISCIPLINARIDAD: A este juego puede jugar más de un jugador. El primero realizará un lanzamiento (por lo general un guijarro o piedra pequeña), desde la marca de salida y en el que cuadrado en el que caiga será el que no pueda pisar. Los cuadrados individuales los tendrá que hacer con un solo pie, y los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado. Así hasta el final de la ruta y volver sin entrar en la caja en la que ha caído el guijarro. Una vez en la zona de la caja que contiene su propia marca, el jugador tendrá que recogerlo, mantener el equilibrio y volver al punto de partida. Si una línea es pisada o si pierde el equilibrio, así como el guijarro cae fuera de un cuadrado, el turno pasa al siguiente jugador. El ganador es el primero en marcar todos los cuadrados con sus propias piedras, completando siempre la ruta.

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
Mantiene el equilibrio			
Sabe saltar a la pata coja			
Muestra dificultad			

ACTIVIDAD No. 2

JUEGO DE LA CEBOLLITA



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

OBJETIVO:

- Socializar con los compañeros
- Se sigue las reglas de juego

MATERIALES: Ninguno

PROCESO: Se toman todos de las manos y uno por uno trata de meterse debajo de las manos de otra persona y tratar de enredarse sin soltarse las manos. Tiene que haber una persona volteada de espaldas y sin ver lo que sus compañeros hacen, cuando ya estén enredados la persona que está de espaldas tiene que ir y desenredarlos.

INTERDISCIPLINARIDAD: Cuando el jalador jala a uno y se suelta si él estaba en medio él se tiene que salir y los demás de atrás también. Si están jugando niñas vs

hombres y se salió una niña la niña puede jalar a los hombres. El jalador tiene que ser una persona no tan fuerte porque si el jalador fuera fuerte sería trampa.

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
Participan organizadamente			
Cumplen las reglas de juego			

ACTIVIDAD No. 3

JUEGO DE LA CULEBRA



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

OBJETIVO:

- Fomentar la agilidad y la atención

MATERIALES: Ninguno

PROCESO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar.

INTERDISCIPLINARIDAD: Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
Tienen agilidad al realizar la actividad			
No existe conflictos de participantes			

ACTIVIDAD No. 4

JUEGO DEL HOMBRE NEGRO



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

OBJETIVO:

- Conocer las destrezas de los niños

MATERIAL: Ninguno

PROCESO: Un niño designado por sorteo será el hombre negro. Este se ubicará a prudencial distancia del grupo que está en fila.

El juego se inicia con diálogo entre el grupo y el hombre negro.

Hombre negro: ¿Quién quiere al hombre negro? Niños: ¡Nadie!

Hombre negro: ¿Por qué? Niños: ¡Porque es negro!

Hombre negro: ¿Qué come? Niños: ¡Carne!

Hombre negro: ¿Qué bebe? Niños: ¡Sangre!

Al pronunciar la palabra "sangre", los niños se dispersan en carrera y el hombre negro los persigue, el que es atrapado, se convierte en hombre negro y reinician el juego.

INTERDISCIPLINARIDAD: Cumplir las indicaciones y dialogar entre el grupo respetando a los demás y si el niño o niña que pierde no cumple deberá abandonar el juego.

EVALUACIÓN:

DESTREZA	INDICADORES		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
Sintieron temor al participar en el juego			
Los niños se divierten y cumplen las reglas de juego			

2.3 VARIABLES

2.3.1 Variable Independiente

Aprendiendo en movimiento

2.3.2 Variable Dependiente

Proceso de la interdisciplinaridad

2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje.- El aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. (REA, 2016)

Aptitud.- En psicología, la palabra aptitud refiere a las condiciones psicológicas de

una persona que se vinculan con sus capacidades y posibilidades en el ámbito del aprendizaje. (REA, 2016)

Bloques curriculares.-“El currículo es un proceso educativo integral con carácter de proceso que expresa las relaciones de interdependencia en un contexto histórico social, condición que le permite rediseñarse sistemáticamente en la medida en que se producen cambios sociales. (REA, 2016)

Capacidad.- Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación. (REA, 2016)

Desarrollar.- Por otra parte, en los ámbitos académico y laboral, el término desarrollar es una palabra de empleo frecuente ya que de esa manera se designa a la acción de explicar una idea, una teoría, un plan, un proyecto, una hipótesis, ante el alumnado, el público, o el cuerpo gerencial de una empresa, según corresponda. (REA, 2016)

Destreza.- La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida. (REA, 2016)

Educación.- La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. (REA, 2016)

Evaluación.-Se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar, un verbo cuya etimología se remonta al francés évaluer y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto. (REA, 2016)

Formar ciudadanos.-La formación amplía las competencias básicas adquiridas a través del sistema educativo. La formación es un elemento estratégico de primera magnitud en la Sociedad del Conocimiento. (REA, 2016)

Inteligencia.- El concepto de inteligencia hace referencia a quien sabe elegir: la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema. (REA, 2016)

Interdisciplinario.- Es un adjetivo que refiere a aquello que involucra a varias disciplinas. El término suele aplicarse a actividades, investigaciones y estudios donde cooperan expertos en distintas temáticas. (REA, 2016)

Método.- se refiere al medio utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar. Procedimiento para alcanzar un determinado fin. (REA, 2016)

Operacionalización de las variables

VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIENDO EN MOVIMIENTO

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son actividades recreativas que aportaran a los niños en su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural. Es una contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual y la realización colectiva</p>	<p>Actividades recreativas</p> <p>Desarrollo físico</p> <p>Desarrollo emocional</p>	<p>Participa en las actividades lúdicas para integrarse con sus compañeros.</p> <p>Comparte las actividades recreativas con sus compañeros.</p> <p>Interactúa en los juegos de grupo practicando los valores.</p> <p>Logra desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas.</p> <p>Mejora su estado de ánimo y se encuentra con una adecuada motivación.</p>	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de Observación</p>

VARIABLE INDEPENDIENTE: PROCESO DE LA INTERDISCIPLINARIDAD

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una categoría organizacional en el seno del conocimiento científico; ella instituye allí la división y la especialización del trabajo y ella responde a la diversidad de los dominios que recubren las ciencias. Si bien está englobada a través de un conjunto científico más vasto, una disciplina tiende naturalmente a la autonomía</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Trabajo</p> <p>Dominio</p>	<p>Conoce las reglas de juego impuestas para la ejecución de los mismos.</p> <p>Trabaja en equipo e individualmente para mayor integración.</p> <p>Domina las actividades deportivas sin dificultad</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de Observación</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No experimental.- Es la que se realizó sin manipular las dos variables independiente e independiente de estudio donde no se verán afectadas durante el proceso de la investigación

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De campo.- Porque se trabajó directamente con los involucrados que son los niños de segundo grado de educación básica donde se realizara la observación, además constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos. Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad de las informaciones necesarias para la investigación.

Descriptiva.- Porque se identificó las características de la realidad a encontrarse, ante el fenómeno a investigarse y buscar las explicaciones de las causas y efectos del problema, es también conocida como la investigación estadística que serán representados gráficamente. En las investigaciones de tipo descriptiva, llamadas también investigaciones diagnósticas, buena parte de lo que se escribe y estudia sobre lo social no va mucho más allá de este nivel. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores.

3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Explorativa.- Esto ayudó en la investigación sondear el problema donde se desconoce, esta nos ayuda a recoger la suficiente información para poder despejar dudas.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

ESTRATOS	NÚMERO	PORCENTAJES
Niñas	12	50%
Niños	12	50%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

3.4.2 Muestra

Por ser la población pequeña no amerita extraer muestra, por lo tanto se trabajará con toda la población.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 Técnicas

Observación: Es una técnica que se utilizó para observar la efectividad de aprendiendo en movimiento y de qué manera influye en la interdisciplinariedad, la misma que se utilizará diez indicadores relacionadas a las dos variables.

3.5.2 Instrumento

Ficha de Observación: Es un listado de indicadores en base a las dos variables de estudio donde se intenta obtener la mayor información de los niños observados.

3.6 TÉCNICAS PARA PROCEDIMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El nivel de análisis debe ser coherente con los objetivos específicos y las hipótesis y fundamentalmente de carácter interpretativo, asumiendo que la realidad es multifactorial, dinámica y compleja; manteniendo una relación interactiva con la realidad investigada, construyéndola al tiempo que se van extrayendo datos e información. Para el relato se preferirá la vía inductiva y tomará en cuenta el estado emergente de los métodos, que podrán reemplazarse durante el proceso. Proceso además recursivo para ordenar y reordenar la información. Para el caso de investigaciones cualitativas, se sugiere seguir los siguientes momentos para análisis de datos:

1. Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos.
2. Instancia de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso.
3. Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías.
4. Construir matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida, según variables, categorías o indicadores.

La validez y confiabilidad de la investigación depende del nivel de exhaustividad, del análisis detallado, multivariable, del nivel de interpretación a la luz de la teoría. No se descarta en algunos momentos el uso de la estadística descriptiva, para argumentar y

fortalecer la interpretación rigurosa de los hechos, pero no es esto lo sustancial, sino la búsqueda de la perspectiva del sujeto observado.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

1. Participa en las actividades lúdicas para integrarse con sus compañeros.

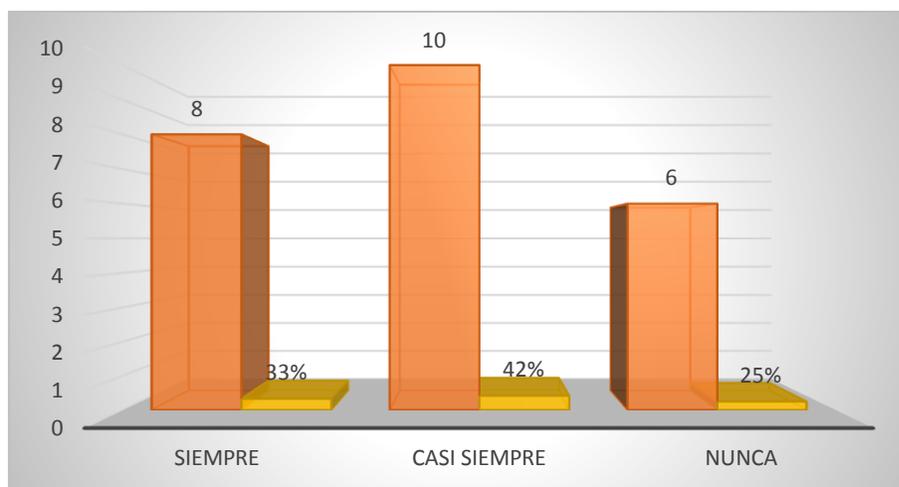
Cuadro No. 1 Participa de las actividades lúdicas

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	33%
Casi siempre	10	42%
Nunca	6	25%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 1 Participa de las actividades lúdicas



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 33% que corresponde a 8 niños siempre participa, el 42% que corresponde a 10 niños casi siempre participa y el 25% que corresponde a 6 niños nunca participa.

INTERPRETACIÓN.- La mayoría de los niños si participan en las actividades lúdicas y se les ve que comparten con sus compañeros, hay niños que no lo hacen porque son tímidos pero se irán integrando al grupo paulatinamente.

2. Comparte las actividades recreativas con sus compañeros.

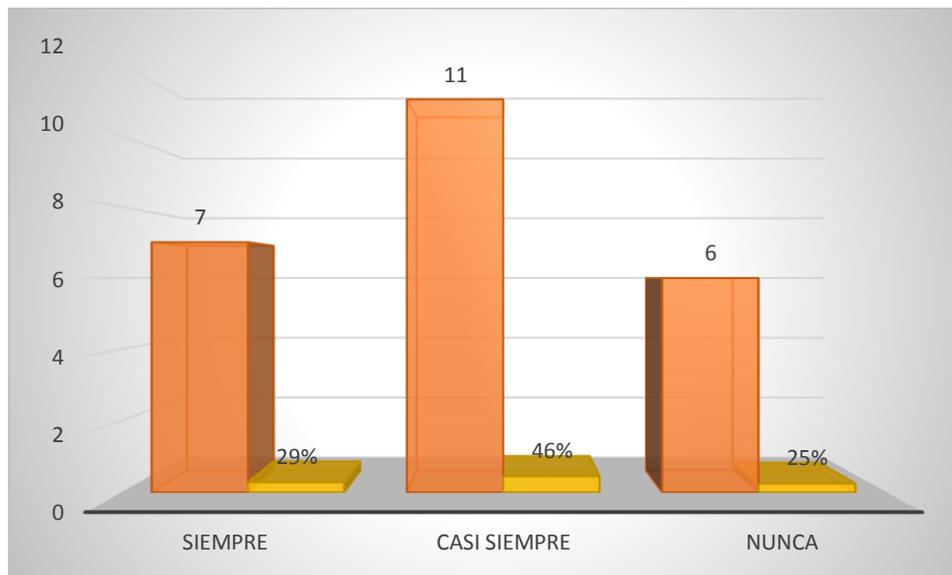
Cuadro No. 2 Comparte las actividades recreativas

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	29%
Casi siempre	11	46%
Nunca	6	25%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 2 Comparte las actividades recreativas



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 29% que corresponde a 7 niños siempre comparte, el 46% que corresponde a 11 niños casi siempre comparte y el 25% que corresponde a 6 niños nunca comparte.

INTERPRETACIÓN.- Los niños no comparten las actividades recreativas solo en menor número varios niños y es por lo que se mencionó anteriormente ya que no socializan aun y son poco comunicativos pero la docente se comprometió a que los niños compartan las actividades recreativas.

3. Interactúa en los juegos de grupo practicando los valores.

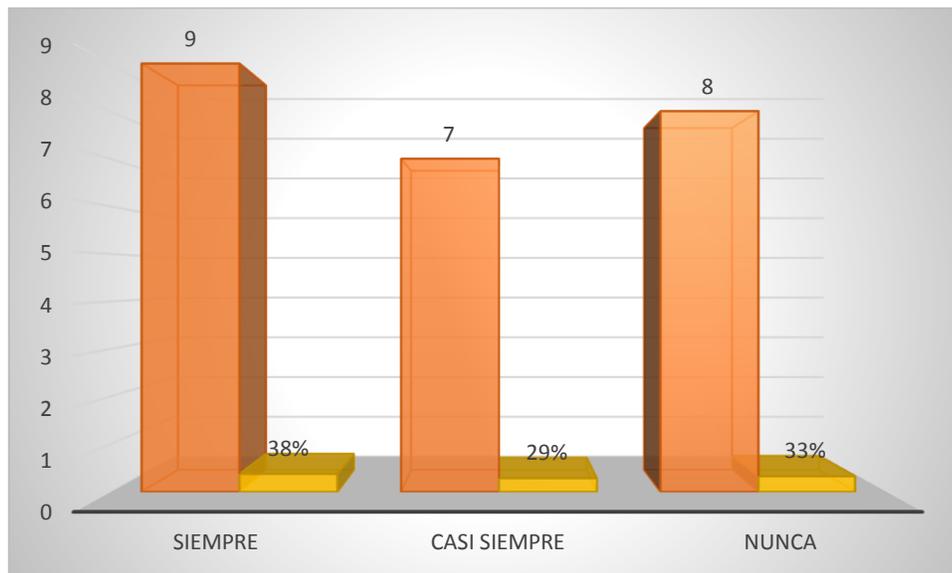
Cuadro No. 3 Interactúa en los juegos de grupo

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	38%
Casi siempre	7	29%
Nunca	8	33%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 3 Interactúa en los juegos de grupo



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 38% que corresponde a 9 niños siempre interactúa, el 29% que corresponde a 7 niños casi siempre interactúa, y el 33% que corresponde a 8 niños nunca interactúa.

INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a lo observado los niños no son agresivos, son respetuosos respetan a sus compañeros donde se ve reflejado los valores inculcados en sus hogares y en la Unidad Educativa.

4. Logra desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas.

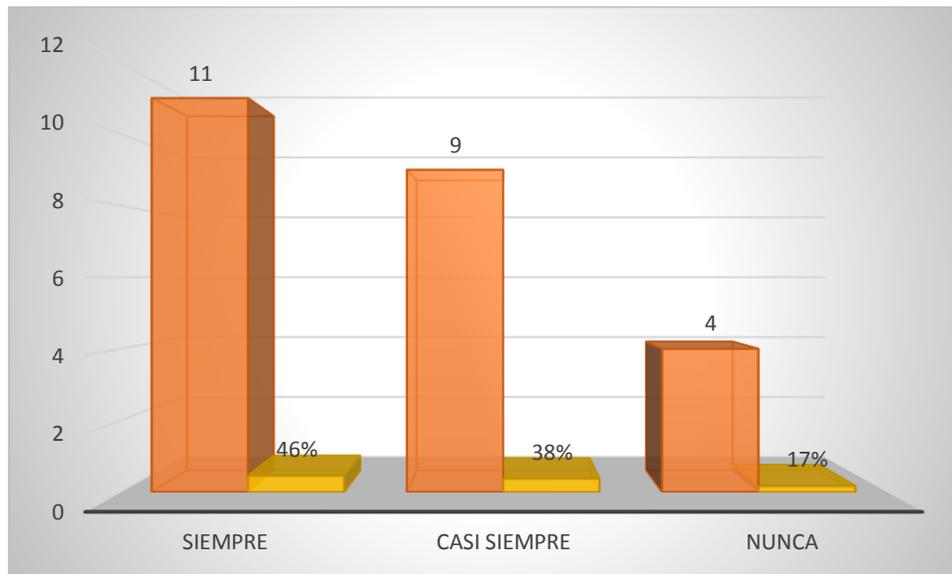
Cuadro No. 4 Desarrolla habilidades motrices

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	46%
Casi siempre	9	38%
Nunca	4	17%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 4 Desarrolla habilidades motrices



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 46% que corresponde a 11 niños siempre logra, el 38% que corresponde a 9 niños casi siempre logra, y el 17% que corresponde a 4 niños nunca logra.

INTERPRETACIÓN.- Los niños trabajan muy bien con sus manos y dedos al momento de realizar actividades, también sus piernas y brazos trabajan sin dificultad desarrollando sus habilidades motrices.

5. Mejora su estado de ánimo y se encuentra con una adecuada motivación.

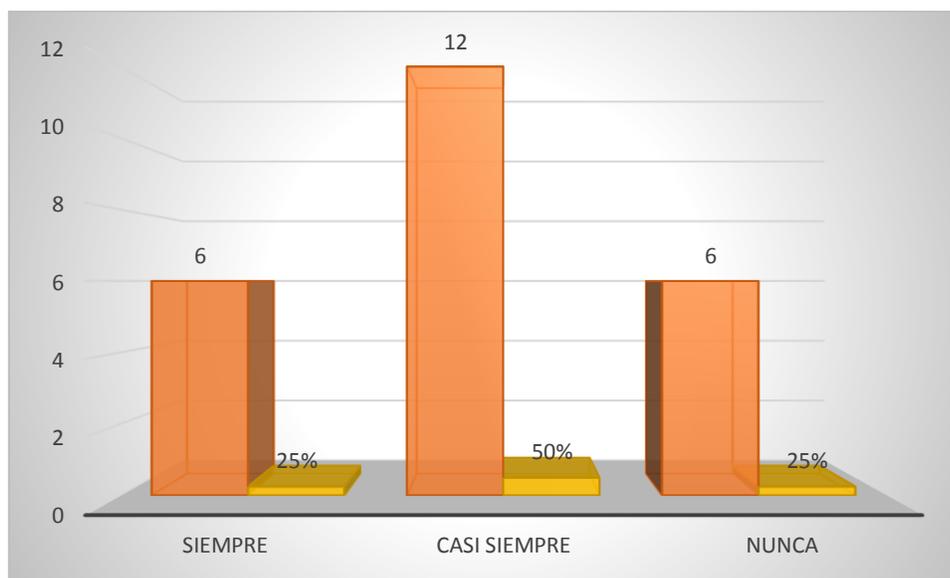
Cuadro No. 5 Se encuentra motivado

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	25%
Casi siempre	12	50%
Nunca	6	25%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 5 Se encuentra motivado



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 25% que corresponde a 6 niños siempre mejora, el 50% que corresponde a 12 niños casi siempre mejora, y el 25% que corresponde a 6 niños nunca mejora.

INTERPRETACIÓN.- Los niños a veces no son muy motivados ya que la educación en la Unidad del Milenio es repetitiva y monótona causando un daño en el aprendizaje – enseñanza, ya que su estado de ánimo no es el óptimo para que puedan rendir académicamente.

6. Conoce las reglas de juego impuestas para la ejecución de los mismos.

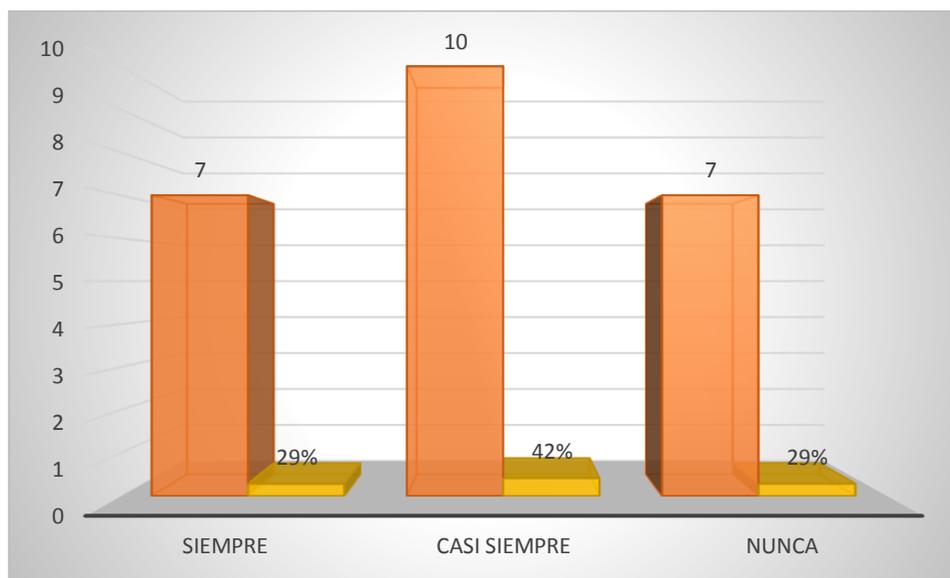
Cuadro No. 6 Conoce reglas de juego

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	29%
Casi siempre	10	42%
Nunca	7	29%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 6 Conoce reglas de juego



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 29% que corresponde a 7 niños siempre conoce, el 42% que corresponde a 10 niños casi siempre conoce, y el 29% que corresponde a 7 niños a nunca conoce.

INTERPRETACIÓN.- Los niños no conocen las reglas de juego porque los docentes no les enseñan y juegan de una manera monótona y no respetando reglas que cada juego tiene.

7. Trabaja en equipo e individualmente para mayor integración.

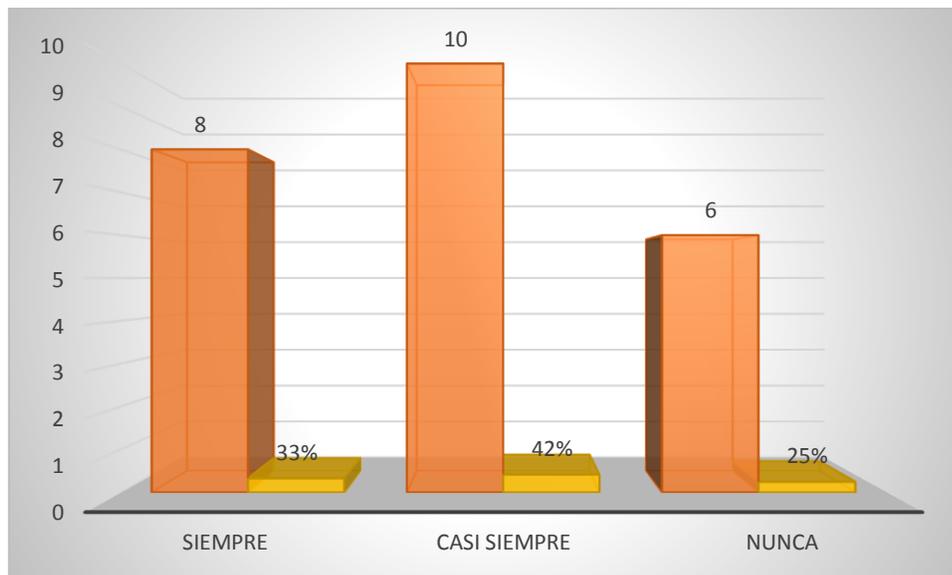
Cuadro No. 7 Trabaja en equipo e individualmente

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	33%
Casi siempre	10	42%
Nunca	6	25%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 7 Trabaja en equipo e individualmente



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 33% que corresponde a 8 niños siempre trabaja, el 42% que corresponde a 10 niños casi siempre trabaja, y el 25% que corresponde a 6 niños nunca trabaja.

INTERPRETACIÓN.- Los niños juegan cada quien por su lado no existen actividades donde ellos puedan trabajaren grupo o participar individualmente, aprendiendo en movimiento es una alternativa para practicar varios deportes bajo reglas.

8. Domina las actividades deportivas sin dificultad

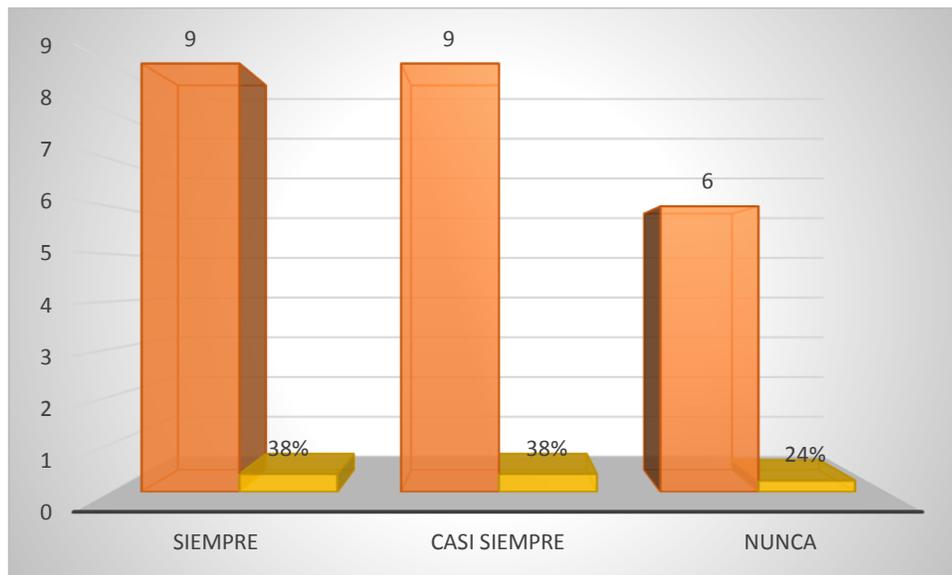
Cuadro No. 8 Domina las actividades deportivas

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	38%
Casi siempre	9	38%
Nunca	6	24%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

Gráfico No. 8 Domina las actividades deportivas



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Elaborado por: Elvia Inés Freire Orozco

ANÁLISIS.- De acuerdo a la observación se pudo comprobar que el 38% que corresponde a 9 niños siempre domina, el 38% que corresponde a 9 niños casi siempre domina, y el 24% que corresponde a 6 niños nunca interactúa.

INTERPRETACIÓN.- A los niños les gusta jugar y de hecho lo dominan pero no tienen una técnica o preparación apropiada ya que desconocen de reglas sino más bien lo hacen de una forma rudimentaria o tradicional.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- De acuerdo a la investigación en la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe los docentes no aplican estrategias ni practican en la disciplina de aprendiendo en movimiento de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, causando un grave problema en la enseñanza- aprendizaje de los niños ya que no hay espacios recreativos.
- Se demostró que la interdisciplinariedad ayuda en la formación de los niños y niñas de segundo grado de Educación Básica, paralelo “A” de la Unidad Educativa del Milenio del cantón Penipe, porque les hace personas responsables y sobre todo que aprendan a vivir bajo normas y reglas las cuales deben ser respetadas y aplicadas.
- Existen diversidad de actividades para fortalecer el programa Aprendiendo en movimiento como una alternativa considerando la interdisciplinariedad para los niños y niñas de segundo grado, donde pueden los niños conocer nuevas actividades y conozcan sus habilidades de acuerdo a cada juego practicado.

5.2 RECOMENDACIONES

- Es importante que tomen mayor importancia en la disciplina de aprendiendo en movimiento una propuesta que el estado pone a disposición en todos los Centros educativos con la finalidad de que los niños y niñas tengan un espacio recreativo y salgan de la monotonía, además crear lazos afectivos entre compañeros, puedan trabajar en grupo bajo normas y reglas impuestas en cada juego.
- Cuando se practiquen las actividades recreativas es importante que los niños entiendan las reglas de juego, el tiempo y los materiales a utilizar, para que lo practiquen de la forma correcta siempre y cuando bajo la observación de personas adultas quienes guíen a los niños.
- Las actividades propuestas se deben realizar y no dejar pasar este espacio donde los niños puedan desarrollar sus habilidades físicas, motrices que son indispensables en el crecimiento de cada uno de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- AISENSTEIN, Angela. (2010). *Curriculo presente, ciencia ausente*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- ALMOND, Len. (1997). *Habilidades de movimiento*.
- AMUCHASTEGUI, Griselda. (2004). Revista Pensar a Práctica. 4.
- AQUINO Casal, Fransico. (2007). Para no aburrir al niño; formas jugadas y juegos para la etapa preoperatoria. México: Trillas.
- AUSUBEL, Novak . (2010). Psicología Educativa. En N. AUSUBEL, *Psicología Educativa* (pág. 2). México: Trillas.
- AUTODIDACTICA OCEANO. (1996). Enciclopedia Volumen VI.
- BOURDIEU, Pierre. (2008). Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. México: Laia S.A. Colección Fontamara Tercera Edicion.
- CARQUILST, M y Amystrong T. (2003). *Gimnasia infantil* . Buenos Aires: Paidos.
- CARRAL, María Fernanda. (2012). Propuestas para la enseñanza en el área de educación física. Buenos Aires: Primera Edición.
- CENA, Marcela . (2008). *La expresion corporal en la educación física*.
- DEVIS, Jose y Carmen Peiro Velert. (2007). Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados". España: INDE publicaciones 2da. Edición.
- DURAN Salvadó, Noemí. (2013). Bailar.
- EDELSTEIN, Gloria. (2011). *Formar y formarse en la enseñanza* . Buenos Aires: Paidos.
- HUIZINGA, Joahan . (2008). *Para no aburrir al niño; formas jugadas y juegos* . Mexico: Trillas.
- JARAMILLO, Echeverry y Murcia, Peña. (2008). Juego libre y espontaneo.
- LOPEZ Corredor, Arturo. (2007). La iniciación deportiva en la enseñanza primaria: los juegos motores modificados.
- MATTEI, Dogan. (2007). Universidad de Yale .
- MERCE Mateu y Xavi de Blas. (2000). El circo y la expresión corporal.

MORIN, Edgar. (2010). *publicado en el Boletín No. 2 del Centre International de Recherches et Etudes Transdisciplinaires (CIRET),.*

REA. (2016). *Real Academia de la Lengua Española.*

RODRIGUEZ, N. . (2010). Director del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo.

TRIGO, E. (1995). De pequeños jugamos y aprendemos.

www.ellitoral.com. (2016). Obtenido de Interdisciplinaridad.

ANEXO No. 1 FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

No.	PREGUNTA	Siempre	Casi siempre	Nunca
1	Participa en las actividades lúdicas para integrarse con sus compañeros.			
2	Comparte las actividades recreativas con sus compañeros			
3	Interactúa en los juegos de grupo practicando los valores.			
4	Logra desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas.			
5	Mejora su estado de ánimo y se encuentra con una adecuada motivación.			
6	Conoce las reglas de juego impuestas para la ejecución de los mismos.			
7	Trabaja en equipo e individualmente para mayor integración.			
8	Domina las actividades deportivas sin dificultad			

ANEXO No. 2 FOTOS



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Tomado por: Elvia Inés Freire Orozco



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Tomado por: Elvia Inés Freire Orozco



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Tomado por: Elvia Inés Freire Orozco



Fuente: Unidad Educativa del Milenio Penipe

Tomado por: Elvia Inés Freire Orozco