

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL FOMENTO DE LA ACTIVIDAD
FISICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SAN AGUSTIN DE BARBOSA SANTANDER

YESID ERNESTO RODRIGUEZ GONZALEZ

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FISICA RECREACIÓN Y DEPORTES
JESUS MARÍA SANTANDER

2019

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL FOMENTO DE LA ACTIVIDAD
FISICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SAN AGUSTIN DE BARBOSA SANTANDER

YESID ERNESTO RODRIGUEZ GONZALEZ

Proyecto para obtener título de licenciatura en
Educación Física Recreación y Deportes

Asesor:

Esp. Miguel Angel Manzanares Niño

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FISICA RECREACIÓN Y DEPORTES
JESUS MARÍA SANTANDER

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE DE JURADO

FIRMA DE JURADO

FIRMA DE JURADO

Rionegro, septiembre de 2019

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Hoy más que nunca quiero dedicarle esta meta a mi familia, en especial a mi madre hermosa que siempre ha estado ahí para apoyarme, a mi esposa e hijos que en los momentos en los que he caído o he tropezado siempre han estado ahí para ayudarme a levantar y en general a todas las personas que de una u otra forma han contribuido para lograr tan anhelado sueño

TABLA DE CONTENIDO

| | Pág. |
|---|------|
| 1. ANTECEDENTES | 10 |
| 1.1. Antecedentes internacionales | 10 |
| 1.2. Antecedentes nacionales. | 14 |
| 1.3. Antecedentes locales | 18 |
| 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 21 |
| 3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN | 24 |
| 4. JUSTIFICACION | 25 |
| 5. OBJETIVOS | 28 |
| 5.1. Objetivo general | 28 |
| 5.2. Objetivos específicos | 28 |
| 6. MARCO TEORICO | 29 |
| 6.1. Actividad física | 29 |
| 6.2. El juego | 32 |
| 6.2.1. <i>Funciones del juego</i> | 33 |
| 6.2.2. <i>Características generales del juego</i> | 34 |
| 6.2.3. <i>Clasificación general de los juegos</i> | 37 |
| 6.2.4. <i>Juego, Deporte y Recreación</i> | 38 |
| 6.3. El juego y la salud | 39 |
| 6.4. El juego en la escuela | 41 |
| 7. DISEÑO METODOLOGICO | 42 |
| 7.1. Enfoque de investigación. | 42 |

| | |
|--|----|
| | 6 |
| 7.2. Paradigma de la investigación. | 42 |
| 7.3. Método de investigación | 43 |
| 7.4. Técnicas de recolección de la información | 43 |
| 7.4.1. <i>Encuesta a estudiantes</i> | 43 |
| 7.4.2. <i>Entrevista a docente</i> | 44 |
| 7.5. Población y Muestra. | 45 |
| 7.5.1. <i>Muestra</i> | 45 |
| 8. RESULTADO Y DISCUSION | 46 |
| 8.1. Encuesta a estudiantes | 46 |
| 8.2. Propuesta de intervención | 51 |
| 8.2.1. <i>Plan general de actividades</i> | 51 |
| 8.3. Análisis entrevista a docente | 57 |
| 9. CONCLUSIONES | 60 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 62 |

LISTA DE GRÁFICAS

| | Pág. |
|--|------|
| Gráfica 1 Asociación conceptual del juego | 46 |
| Gráfica 2 Prevalencia del juego en los escolares | 47 |
| Gráfica 3 Incidencia del juego en la institución | 48 |
| Gráfica 4 Usos dados al juego en el aula | 49 |
| Gráfica 5 Expectativas de formación juego | 50 |

LISTA DE ILUSTRACIONES

| | Pág. |
|--|------|
| Ilustración 1 Características globales del juego | 36 |
| Ilustración 2 Esquema global de conceptos alusivos | 39 |
| Ilustración 3 Descriptor visual actividad N° 1 | 52 |
| Ilustración 4 Descriptor visual actividad N°2 | 53 |
| Ilustración 5 Descriptor visual actividad N° 3 | 54 |
| Ilustración 6 Descriptor visual actividad N° 4 | 55 |
| Ilustración 7 Descriptor visual actividad N° 5 | 56 |
| Ilustración 8 Consentimiento informado | 64 |
| Ilustración 9 Muestra encuesta a estudiante | 65 |
| Ilustración 10 Socialización de objetivos de investigación | 66 |
| Ilustración 11 Gestión de las encuestas | 66 |
| Ilustración 12 Desarrollo de juegos de interacción | 67 |
| Ilustración 13 Desarrollo de actividades lúdicas | 67 |

LISTA DE TABLAS

| | Pág. |
|--|------|
| Tabla 1 Evolución histórica del concepto de A.F. | 30 |
| Tabla 2 Tipología de juegos según estadios (Piaget) | 37 |
| Tabla 3 Paralelo juego y salud | 40 |
| Tabla 4 Descripción actividades plan de intervención | 51 |

1. ANTECEDENTES

Los posibles usos que pueden darse al juego en los contextos escolares, son objetos recurrentes de investigación en diferentes niveles, asociando conceptos como los de lúdica, recreación, motivación e iniciación deportiva; categorías que dan cuenta de la preocupación que tienen las comunidades académicas y centros de formación docente, por el desarrollo de la dimensión corporal de niños y jóvenes, articulando a su alrededor prácticas de crecimiento personal, axiológico y social.

Con estas claridades el presente estado del arte, da cuenta de estudios en el nivel de pre grado, gestados en universidades de contextos internacionales, nacionales y locales, que abordan la problemática, desde aspectos tan variados como la salud, la educación, la sociología e incluso la ética, transdisciplinariedad que da cuenta de la complejidad del objeto de investigación y de la naturaleza misma del acto educativo, como ejercicio integrador de toda la experiencia humana.

1.1. Antecedentes internacionales

En primer lugar, es necesario reseñar la tesis titulada “Estrategias lúdicas para motivar la práctica de la educación física. El ejemplo de los estudiantes de ciclo cuarto” elaborada por Harold Daniel Rosas, aspirante al título de licenciado en deportes de la Universidad Autónoma de Chile, que se fijó como objetivo promover la movilidad corporal de jóvenes educandos del ciclo de formación primaria, potenciando así su motivación hacía el desarrollo de la práctica deportiva y la integración institucional a través de eventos como el desarrollo de campeonatos, integraciones, salidas medio ambientales o caminatas ecológicas.

La realización de este objetivo implicó la construcción de un marco teórico y empírico en el que se articularon las categorías: actividad física y motivación escolar, promoviendo un ejercicio interdisciplinar en el que se integraron las áreas de educación física, recreación y deportes con los

saberes específicos de la psicología, representados por la docente de apoyo y coordinación psicosocial de la institución; quienes aportaron, cada uno desde su campo de reflexión, autores, reflexiones, tensiones y proyecciones que alimentan un nutrido marco de referencia teórico, conceptual e incluso jurídico.

En lo concerniente al aspecto metodológico, se recurre a un modelo de investigación cualitativa, desarrollando el método de I.A.P Investigación Acción participativa, en la medida que se pretendía ir formulando actividades, evaluándolas con la comunidad y tomando decisiones respecto a su continuidad, replanteamiento o fortalecimiento; en el plano de la intervención se realizaron seis grupos de actividades: charlas magistrales, talleres deportivos, competencias y torneos, actividades recreativas, talleres de danza y expresión artística, y se inició la gestación de una escuela de formación deportiva; presentando una propuesta integral de acompañamiento e intervención.

Tras la consolidación de estas actividades el autor cita como resultados tres posibles focos de acción; en primer lugar, menciona que la población escolar es receptiva ante nuevas formas de aprender, mostrándose habida de una visión fresca y transformadora de recibir clases; en segundo lugar, resalta que la actividad física mejora de manera sustancial la motivación de los niños en la medida que lo saca de su zona de confort e individualismo poniéndolos en el abismo de relacionarse con el otro y construir conocimiento de manera conjunta; finalmente, menciona que es necesario promover desde la instituciones una nueva política de formación en deportes, que realmente movilice a los niños y jóvenes, llevándolos a comprender su naturaleza y conocer las potencialidades de su corporeidad.

De este antecedente, se toma la referencia teórica y metodológica, asociada con los procesos de motivación de la población escolar, igualmente se valora la propuesta integral de acompañamiento que trasciende la elaboración de talleres aislados o guías de trabajo, que en la

mayoría de los casos se olvidan, pasando a una visión más integral del acto educativo entendiéndolo como reafirmación de la dinámica misma del saber, un aprender permanente, una exploración constante y una formación en todos los planos de la existencia y del ser (dimensión social, corporal, cognitiva y trascendental).

En un segundo nivel, conviene reseñar aquí la investigación titulada “Promoción de la actividad física en la escuela, beneficios para la salud” elaborada por Silvia Uguet Sin, candidata a maestra de Educación Primaria de la Universidad Internacional de la Rioja; este interesante trabajo desarrollado en el año 2014, tomo como propósito la adquisición de hábitos saludables en alumnos de centros urbanos de formación primaria, alejándolos así de enfermedades asociadas al sedentarismo como lo son el sobrepeso y la obesidad; para ello se valen de la actividad física, proyectando integrarla en la rutina cotidiana de los infantes.

A partir de allí se formula un ejercicio de tipo cualitativo, basado en una propuesta de intervención con una duración de seis semanas, en la que se desarrollaron una serie de juegos y actividades lúdicas tanto en horas de Educación Física, como en los descansos, integrando así población de diferentes grupos y niveles formativos; el plus de este tipo de actividades es que se desarrollaran de manera auto dirigida, es decir entre los mismos niños gestionaban la mejor manera de cumplir con la actividad, fijaban sus reglas y resolvían los conflictos que se presentarían, en un ejercicio de construcción colectiva, consenso y crecimiento social.

Al ser una investigación de tipo cualitativo, la autora propone resultados en el ámbito de lo personal (motivación, desarrollo de la personalidad, alegría en el contexto escolar); en lo social – comunitario (diálogos de valor, resolución de conflictos, manejo de las tensiones, armonía entre los parientes); igualmente en el ámbito familiar (vinculación de los padres de familia, transformación de prácticas y dinámicas tradicionales en los hogares y superación de la barrera casa – escuela) finalmente, reseñan desde una perspectiva personal que gracias al desarrollo de la

investigación los estudiantes experimentaron alegría por ir al colegio, felicidad por compartir con sus semejantes y pertenencia hacía su instituto, logro al que se suma la satisfacción de los docentes expresada en el alto grado de participación y aceptación de las dinámicas de aula propuestas en el marco del ejercicio de intervención.

De este referente, la presente investigación toma la estrategia de vincular a todos los actores asociados al acto educativo (padres de familia, comunidad escolar y docentes) entendiendo que la actividad física no solo se asocia con el desarrollo de ejercicios en clase sino que puede ser una fuente inagotable de experiencias de crecimiento personal, social y comunitario, vivenciando así el goce de construir con los demás y aprender fuera de las aulas, es decir en la vida cotidiana, contexto en el que, en ultimas, va a cobrar sentido la educación recibida.

Dando cierre a este primer contexto, conviene mencionar el trabajo desarrollado en el año 2016, desde la Universidad Miguel Hernandez Elche, de España, titulado “El juego como herramienta principal en las clases de Educación Física”, ejercicio propuesto en el marco de la formación en el grado en ciencias del deporte de la Actividad Física y el deporte, del estudiante Manuel Pérez Bleda; que tuvo como objetivo general realizar una exhaustiva revisión bibliográfica de los trabajos, propuestas e investigaciones que articulaban el juego al desarrollo de las clases de educación física en contextos de educación básica formal.

En coherencia con sus pretensiones el autor recurre a un modelo de investigación cualitativa con un alcance descriptivo, que confiere dos roles al investigador; de un lado, se pretende realizar un exhaustivo estudio, desde la teoría y la investigación escolar, que direcciona un estado del arte que sirva de línea de base para futuras investigaciones o reflexiones al respecto; en segunda instancia, el autor se propone formular una estrategia o programa de formación en el que lleva al aula de clase las dinámicas de los juegos tradicionales y populares, cotidianos y de calle, para el afianzamiento de habilidades, potenciación de talentos y nuevos descubrimientos.

Desde la perspectiva de los productos, el autor resalta el paso de una visión sumamente formal y de adiestramiento (propia de los sistemas tradicionales) a otra mucho más participativa y vinculante; empero menciona que aún falta demasiado para superar la visión de la Educación Física centrada en los resultados competitivos, pasando a un estadio de comprensión de la lúdica en todas sus dimensiones.

De esta investigación se toman referentes teóricos asociados a la historia de la Actividad Física y los procesos desarrollados en el aula; igualmente se asumen algunos de los ejercicios de intervención propuestos en la medida que exploran las dimensiones lúdica y recreativa; finalmente se reafirma la premisa de que la Educación Física debe superar el paradigma de lo competitivo, pasando a una visión más integral y holística de lo que representa la educación, como construcción social del sentido.

1.2. Antecedentes nacionales.

Al trasladar la problematización al contexto nacional se pueden identificar tres líneas gruesas o tendencias de investigación; la primera centrada en el desarrollo motriz y psicomotriz, una segunda destinada a promover vínculos con aprendizajes interdisciplinarios y finalmente una destinada a potenciar el uso adecuado del tiempo libre y afianzamiento de hábitos de vida saludables en el entusiasmo, interviniendo problemas de salud como la obesidad y el sobrepeso.

En la primera línea de investigación se puede ubicar el trabajo titulado “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de básica primaria de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad” elaborada por Rosmira Aldana y Yorbelis Patricia Páez Ramos, aspirantes al título de licenciadas en educación preescolar de la Universidad de Cartagena en convenio con la Universidad del Tolima; que tomo como objetivo

general mejorar el desarrollo psicomotriz de la población infantil tomando el juego como elemento dinamizador e integrador de la experiencia formativa desarrollada en el aula.

La perspectiva metodológica propone un estudio de tipo cualitativo con alcance descriptivo empleando como método de trabajo la Investigación Acción Participación I.A.P. desarrollada en tres fases: una etapa diagnóstica basada en la implementación de unas encuestas de exploración inicial, posteriormente se realiza una implementación de la propuesta de intervención basada en el juego, para en últimas a través de una observación y entrevistas aleatorias lograr evaluar el resultado de la implementación y la resonancia cualitativa del trabajo desarrollado por la comunidad; trabajo que fue socializado al finalizar el proceso como un ejercicio vinculante y de honda naturaleza ética y participativa.

Como resultados las autoras privilegian el uso de actividades que integraron las artes plásticas y manuales con el desarrollo motriz y la actividad física, igualmente destacan el éxito de las actividades de manipulación de objetos, distribución en el espacio, trabajo en relevos y desarrollo de la creatividad, entendiéndolos como contextos formativos aportantes al desarrollo de unas nuevas formas de entender y valorar la educación física, pasando de lo funcional a lo creativo, de lo instrumental a lo creativo.

Con este proyecto es posible establecer sinergia en la medida que una de las convicciones centrales de las que surge la presente investigación es la búsqueda de nuevas formas de asumir y repensar la educación física, dejando a un lado las prácticas tradicionales de competición centradas en el docente y el desarrollo de actividades sin sentido, promoviendo, en su lugar, una educación física pensada desde el contexto y para el contexto, una nueva práctica que revolucione los contextos escolares, potenciando las habilidades motrices, sociales, creativas y kinestésicas de los estudiantes y sus docentes, proponiendo una nueva visión de educar en, desde y para el movimiento, pues la vida es dinámica y cambiante, así que la educación debe ser coherente con la dinámica misma de la existencia.

Como muestra del segundo contexto investigativo, destaca el trabajo de María del Pilar Ospina Medina, aspirante a licenciada en Educación física de la Universidad del Tolima, titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” que articulo esfuerzos y reflexiones en torno a la idea de reconocer que el juego se puede usar como estrategia fundamental para fortalecer habilidades relacionadas con el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia.

Para la realización de este objetivo se recurre a un estudio de tipo mixto en el que se consolidan datos desde lo cuantitativo (aplicación de encuestas) con percepciones y valoraciones desde lo cualitativo, narrativas docentes y observación de campo; el estudio tiene un alcance descriptivo basado en tres momentos: diagnóstico – implementación y evaluación; respecto a la propuesta de intervención (eje central de la tesis) esta se compuso de talleres y actividades extra escolares que vincularon a los diferentes actores de la comunidad educativa.

Gracias a la materialización de este derrotero metodológico, el equipo de investigación, da parte positivo de las actividades destacando que realmente mitigaron la problemática inicial, igualmente, tras realizar una verificación académica, presentan avances y mejoras en el rendimiento de los niños y niñas objeto de este proceso; finalmente proponen como reto para el sistema educativo y los diferentes encargados de la educación del infante el desarrollar estrategias que vinculen el juego y la vivencia social de los niños a sus proceso escolares, comprendiendo que a través de estas experiencias los niños exploran, descubren e interpretan su mundo, tomando de él conocimientos básicos que tomarán forma en su futuro personal, social y laboral.

Justamente, en este último objetivo se puede articular el aporte de esta investigación al presente estudio, en la medida que pretende, a través de actividades vívidas y dinámicas despertar la creatividad e invención en el niño, promover sus dimensiones social y corporal, trascendiendo

los límites auto impuestos de la Educación Física tocando fibras sensibles del ser como lo son su relación con los demás y su armonía consigo mismo; aspecto que implica un compromiso enorme por parte del docente y una transformación del modelo de educación imperante en nuestro medio.

Finalmente, en representación de la línea de aprovechamiento del tiempo libre, es necesario citar el estudio realizado en el año 2015 por Yaneth Duran Molina y German Ledezma Bustamante, aspirantes a especialistas en pedagogía de la recreación ecológica de la Universidad de Córdoba; que tomo como población un grupo de estudiantes del grado quinto de una Institución Educativa oficial, con los que se buscó promover el desarrollo de habilidades y capacidades físicas por medio de un uso adecuado del tiempo libre.

Para el desarrollo de la investigación se recurre a un modelo de formación cualitativa, signada por un paradigma crítico social y un método de Investigación Acción Educativa, que tomo forma a través de una estructura de tres momentos (diagnóstico – programación – conclusiones y recomendaciones) a los que se vincularon un total de 22 estudiantes, 1 docente y 19 padres de familia; a los que se aplicaron técnicas de recolección de la información como observación y encuestas.

Bajo el título de resultados y conclusiones, el grupo de investigación destaca que existe un enorme grado de interés por parte del docente para generar actividades de transformación de los procesos educativos; posteriormente, se destaca que los padres de familia manifiestan preocupación por el uso que le están dando los niños a su tiempo disponible, lo que les ha llevado a vincularse a procesos gestados desde la escuela; respecto a los niños se destaca que las actividades propuestas generaron encuentros significativos entre el grupo y sus semejantes, igualmente promovieron la espontaneidad y creatividad, generando dinámicas de exploración y autodescubrimiento que los llevaron a valorarse como individuos e insto a alejarse de flagelos como la droga el ocio improductivo y la delincuencia.

De esta investigación se han tomado algunas de las estrategias, especialmente en el ámbito de la creación artística, que promueven una visión más holística e integral del acto educativo, tocando las puertas de lo vocacional, la exploración de los talentos y el descubrimiento de las potencialidades de los niños y niñas, máxime cuando se busca intervenir en una comunidad del grado tercero de primaria, nivel en el que se empiezan a perfilar los principales hábitos y comportamientos que tomaran forma en la vida adulta de niños y niñas.

1.3. Antecedentes locales

Para efectos de esta tesis, entenderemos el contexto local como investigaciones gestadas, orientadas o promovidas desde la licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes de la Facultad de Ciencias de la Educación perteneciente a la Universidad Católica de Oriente, en la medida que más que una lectura de la situación del territorio se busca comprender la tradición investigativa de la institución y los lazos que pueden conectar este ejercicio con los realizados por estudiantes bajo similares condiciones formativas.

Un primer antecedente se denomina “Manual didáctico: el juego como herramienta para el desarrollo motriz y cognitivo del niño en la básica primaria” elaborado por los aspirantes a licenciados Andrés Felipe López, Anibal Betancur, Carlos Eduardo David y Jiovanna Castañeda; ejercicio desarrollo en el año 2011 que pretendía desarrollar, en el esquema de manual, una serie de procesos de intervención en el aula de clase de estudiantes del grado quinto de primaria.

La investigación tomo los rumbos de una investigación cualitativa con un alcance propositivo y un método I.A.E. Investigación Acción Educativa, a través del que se realizó un proceso de revisión de literatura asociada con la motricidad, luego se auscultaron las expectativas o inquietudes de docente y estudiantes, para en definitiva diseñar, de una manera muy rustica y

parcial, una especie de manual de actividades entre las que se incluyen: dinámicas de grupo, juegos y lúdicas, talleres de intervención, socio dramas y técnicas interactivas, Etc.

Como resultados los autores destacan que el manual es una herramienta válida para complementar los procesos de trabajo en el aula, dado que se concentra en un lenguaje claro, contundente y explicativo que le permitirá al docente aplicar las actividades y proyectar algunas variables que le ayuden en su compleja labor; igualmente se manifiesta que hay un interés y disposición latente en la comunidad escolar hacia este tipo de recursos comprendiendo que estas aportan al desarrollo general de la disciplina (docentes) y mejoran los ambientes y procesos de la clase (Estudiantes).

Gracias a esta lectura se han logrado sustraer dos aportes: en primer lugar, el esquema de manual y sus bondades al momento de transformar las prácticas de aula, de ahí que las actividades deben ser explicadas a profundidad y con claros principios didácticos; en segundo lugar, la idea de promover una vinculación de los estudiantes y docentes en el diseño de las actividades de trabajo, esto implica un ejercicio de creación colectiva que sin duda puede derivar en productos más pertinentes y contextualizados.

En segundo lugar, vale la pena mencionar el trabajo realizado en el año 2018 por el ahora licenciado en Educación Física Recreación y Deportes Álvaro Milton Zúñiga, quien exploró las posibilidades que ofrece el juego para el desarrollo motriz, bajo el título de “El juego como patrón básico para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 8 años de la Institución Educativa José de los santos Zúñiga” población ubicada en un sector popular del municipio de Chigorodó, subregión del Urabá antioqueño.

Esta iniciativa tomó forma a partir de un diseño de tipo cualitativo con alcance descriptivo y un método de Investigación Acción Educativa, que vinculó un total de 20 niños y niñas del grado tercero, 1 docente y 10 padres de familia que se unieron al proceso de manera voluntaria, como

técnicas de recolección de la información se utilizaron la observación no participante, la revisión bibliográfica y la encuesta, cada una de ellas asociada a un momento particular del derrotero metodológico, en procura de cumplir el ciclo: diagnóstico, desarrollo y evaluó el impacto del trabajo de campo.

En lo que respecta a las conclusiones el texto resalta un paso significativo del estudiante perezoso y desmotivado, que se observaba en el diagnóstico, a uno activo participativo y jovial, que salió después del desarrollo de las actividades, lo que traduce en un resultado positivo de las acciones de aula; en segundo lugar el autor enfatiza en el papel que cumplen los padres de familia, cuidadores o tutores en la adquisición de buenos hábitos de vida y comportamientos saludables, estimando como irremplazables los procesos de acompañamiento y apoyo que estos pueden realizar; finalmente, evalúa como pertinente el desarrollo de las actividades propuestas al generar en los jóvenes una respuesta positiva y amena hacía cada uno de los procesos emprendidos.

De esta investigación, se toman algunos de los juegos que retoman de la traducción popular, juegos de antaño que pese a estar en la época de la modernización son parte de la cotidianidad de las comunidades y su memoria histórica, a partir de ese reconocimiento se busca comprender las visiones que traían otras épocas y formas de pensamiento más cercanas a un mundo menos caótico, más cooperativo en el que los niños seguían siendo niños y gracias a su imaginación soñaban, descubrían, experimentaban y crecían de la mano de sus padres.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ritmo de vida de las sociedades modernas, generan en los individuos toda clase de afectaciones tanto en el plano físico como en el relacional; de ahí que sean tan comunes problemas como el sedentarismo, el sobrepeso y la obesidad, a la par de fenómenos como el aislamiento social, el estrés, la depresión e incluso el suicidio; consecuencias inequívocas de una sociedad postmoderna en la que se anula la individualidad y se reduce al individuo al papel de consumidor y receptor.

En países en vía de desarrollo como Colombia, a esta visión de consumismo se suman factores como los malos hábitos culturales y el culto al consumo de medios masivos y dispositivos electrónicos; los primeros asociados a estilos de vida, hábitos alimenticios y conductas naturalizadas que atentan contra la salud y derivan en el aumento de enfermedades cardiovasculares, etc.; en mención a los segundos, el alto grado de incidencia de dispositivos como los video juegos y los móviles, hace que las personas cada vez más se olviden de las prácticas sociales tradicionales y se alejen de las dinámicas del movimiento y el contacto cara a cara.

Mencionada realidad no es ajena a la comunidad educativa de la I.E. San Agustín, en la que a partir de un ejercicio de observación diagnóstica, se observaron altos índices de sedentarismo infantil, falta de motivación hacia la actividad física, apatía hacia el deporte y problemas de socialización, asociados al aislamiento, a razón del uso y abuso de dispositivos electrónicos.

Sumado a ello, la falta de espacios para el desarrollo de la actividad física, aumenta los niveles de estrés, desmotivación y desgane, en los niños dado que a falta de opciones o alternativas de desarrollo se limitan a consumir sus alimentos, jugar con sus móviles o interactuar, de manera aislada con sus semejantes; lo que genera un ambiente pesado y poco receptivo ante las estrategias de formación física.

En complemento, tras realizar una revisión documental del Proyecto Educativo Institucional, se observa que no se cuenta con un Proyecto de Aprovechamiento del tiempo libre o proyecto de fomento del deporte o la actividad física, lo que traduce en un espaldarazo institucional a las pretensiones contempladas en documentos fundamentales como la ley 115 de 1.994 (Ley General de la Educación) y los estándares y lineamientos curriculares del área de Educación Física, Recreación y Deportes.

De otro lado, es necesario mencionar condiciones problematizadoras como la falta de profesionales licenciados en el área de Educación Física, otorgando esta responsabilidad formativa, en algunos casos al director de grupo, que se limita a dar tiempo libre o promover juegos tradicionales; o en las mejores a practicantes o personal externo que si bien tiene toda la disposición se enfrenta a la falta de recursos, locativos y materiales, que condiciona su proceso de intervención.

Estos vacíos institucionales y formativos, en palabras de los docentes directores de grupo han derivado en un bajo rendimiento escolar, insípidamente nivel de motivación e incluso procesos de deserción escolar, convirtiendo la escuela en un espacio gris en el que se comparte más no se convive, en el que se recibe más no construye y, en definitiva, en el que se existe más no se vive.

Particularmente se ha concentrado la atención en la población del grado tercero de esta institución, no solo por la disposición manifiesta de la docente para el desarrollo de este proceso, sino porque es un grado que permite comprender la transición entre niño y pre adolescente, lo que deriva en un golpe motivacional, pérdida del sentido formativo y bajos rendimientos académicos, que no solo afectan el desempeño y competencia en el área de E.F.R.D. sino que trasciende a otros de los contextos formativos.

A la luz de estos planteamientos se observan conflictos en diferentes niveles (Estudiante – estudiante / docente – estudiante / conocimiento – Estudiante) lo que no solo retrasa el proceso formativo que se pretende desarrollar, sino que trastoca los fines e intereses institucionales al promover una educación descontextualizada, ajena a los intereses de los estudiantes y su naturaleza.

Por tanto, se busca consolidar un ejercicio de acompañamiento integral que basado en el juego fomente la actividad física, entendiendo que a la hora de intervenir se intervienen las dimensiones sociales, axiológicas, trascendentales, cognitivas y éticas de los niños y niñas movilizándolas sus estructuras de pensamiento y prácticas sociales, en procura de un estudiante cada vez más activo, participativo y alegre.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera se puede utilizar el juego para el fomento de la actividad física en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa San Agustín de Barbosa Santander?

4. JUSTIFICACION

“Cada juego es un ensayo de vida, un experimento vital, que experimenta en el juguete la suma de los entes opuestos... y que plantea una tarea particular al hombre que juega”

(Huizinga, 2007)

El desarrollo de este ejercicio investigativo obedece a motivaciones o causales de tipo institucional, formativo, disciplinar y personal, que toman forma en la necesaria reflexión sobre las posibilidades del juego como elemento dinamizador en el aula de clase, promoviendo la actividad física, la integración y la movilización de los estudiantes, lo que traduce en un mejoramiento de su calidad de vida y de las relaciones que se generan al interior de la institución y específicamente del aula de clase.

Desde una perspectiva institucional, la investigación responde a una necesidad sentida de los estudiantes, que, al carecer de espacios adecuados para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas, comienzan a experimentar un alto grado de desgane u ostracismo que puede derivar en un bajo rendimiento escolar, afectaciones a los procesos de relacionamiento social y construcción comunitaria de la personalidad.

En este sentido, la investigación propende por una respuesta creativa a una falencia locativa de la institución, igualmente promueve la actividad física al interior de la misma, entendiéndola como una herramienta para promover la socialización, los buenos hábitos de vida, el uso adecuado del tiempo libre y la sana recreación, objetivos que le articulan a proyectos centrales del Proyecto Educativo Institucional P.E.I. que no se vienen desarrollando de manera oportuna y afectan la gestión académica, comunitaria y formativa de la población estudiantil; metas centrales que deben

perseguir todos los establecimientos en cumplimiento de su función histórico – social de formar al hombre para la sociedad.

Desde una lectura formativa, la investigación pretende dar cuenta de los acumulados, prácticas y estrategias vistos a lo largo de la formación de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, promoviendo un ejercicio de actualización o reconceptualización que permita superar los paradigmas tradicionales centrados en el desarrollo de actividades estandarizadas, rutinarias y desprovistas de sentido, que no solo abruman al estudiante, sino que van en marcada contravía con los ideales, dinámicos y transformadores, que motivan la clase de Educación Física.

Debido a la falta de espacios y personal capacitado, el área de educación física ha pasado a ser un ejercicio funcional, una especie de relleno que sirve para sosegar los ánimos y entusiasmo de los niños, pero que no logra ponerlos en un escenario de aprendizaje, moviliza sus estructuras y genera en ellos hábitos que les pueden beneficiar a lo largo de sus vidas, máxime cuando se considera que los estudiantes del grado tercero están en un proceso de transición de niños a pre adolescentes.

En el contexto disciplinar, la investigación responde a la convicción de que el área de Educación Física, Recreación y Deportes es un espacio privilegiado de construcción social, definición del individuo y desarrollo psico y socio motriz, de ahí que se pretende revalorizar haciendo énfasis en los posibles diálogos interdisciplinarios que se pueden promover con áreas tan diversas como la biología, las ciencias sociales, la ética, las humanidades e incluso la matemática, promoviendo una concepción holística del proceso educativo, que se ha perdido en la escuela contemporánea, y que ha de considerar en el centro de sus reflexiones al estudiante, el sujeto que aprende, explora y sueña.

Igualmente, el proyecto se busca inscribir en la extensa tradición investigativa que asocia la lúdica con los procesos de aprendizaje, trascendiendo el uso funcional o académico de la asignatura, para convertirla en un verdadero laboratorio de exploración del ser y la sociedad, el movimiento y la dinámica, la interactividad y el desarrollo; con ello se busca aportar en la problematización de la disciplina cumpliendo así la función histórica del educador como investigador e innovador por naturaleza.

Finalmente, desde una perspectiva personal, la presente investigación busca dar cierre al proceso desarrollado en el marco de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, permitiéndome revertir en beneficios para la comunidad, el conocimiento adquirido, la experiencia acumulada y los descubrimientos realizados en este proceso de formación, con ello no solo se reafirma la proyección social de la educación sino la naturaleza, dinámica e interactiva, de la educación.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta de intervención, basada en el juego, para el fomento de la actividad física en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa San Agustín de Barbosa Santander.

5.2. Objetivos específicos

Identificar las concepciones acerca del juego y la actividad física presentes en los niños del grado tercero de la I.E. San Agustín.

Diseñar una propuesta de intervención, basada en el juego, para fomentar la actividad física en los estudiantes del grado tercero de la I.E. San Agustín.

Evaluar el impacto, personal e institucional, generado por la aplicación de la propuesta de intervención desarrollada en el marco del presente proyecto.

6. MARCO TEORICO

6.1. Actividad física

El concepto de actividad física nos pone en el escenario del movimiento, del dinamismo, la construcción viva de procesos que movilicen el cuerpo y la mente en función de un desarrollo integral de todas las potencialidades y oportunidades de los individuos, entendiéndolos desde la perspectiva corpórea, pero a la vez social, trascendental y cognitiva, por este motivo nos encontramos ante un concepto complejo que equipara lo personal con lo social – lo individual con lo colectivo.

Este concepto encuentra su validación en la interpretación que del mismo hace la Organización Mundial de la Salud, entendiéndolo como un proceso coordinado que busca potenciar las “capacidades físicas, afectivas y cognoscitivas del individuo, esto lo va a llevar a manifestarse en la calidad de su participación en los diferentes ámbitos de su vida como son en lo familiar, en lo social y en lo productivo”. (OMS, 2015)

Desde acá se entiende como una actividad de tipo motriz en el que los individuos ponen en función su sistema musculo esquelético en función de la realización de un objetivo específico, lo que reduce el concepto a un proceso físico en el que de manera coordinada se activan los sistemas principales del cuerpo humano, en estado de excitación o motivación extrínseca o intrínseca; en este contexto “La actividad física no es otra cosa que un movimiento de algunas estructuras corporales originado por la acción de los músculos esqueléticos, y del cual se deriva un determinado gasto de energía” (Becerro, 1989)

Ahora bien, como constructo y objeto de reflexión teórica el concepto de actividad física a presentado diferentes interpretaciones y evoluciones, asociadas por lo general a los valores

principales de cada uno de los estadios de evolución de la historia humana, de tal manera que no es un concepto unidimensional o estático sino un constructo cambiante relativo e incluso maleable que, de acuerdo al contexto de enunciación o lugar teórico toma los caminos ya sea de la pura reflexión biológica, la construcción social o incluso la estructura axiológica; esta evolución puede resumirse en el siguiente esquema.

Tabla 1 Evolución histórica del concepto de A.F.

| PERIODO HISTÓRICO | CONCEPTO DE ACTIVIDAD FÍSICA |
|--|--|
| Prehistoria | Asociado directamente con la supervivencia. Actividad exclusivamente masculina (Caza y recolección) |
| Culturas antiguas (Grecia y Roma) | Culto al cuerpo y desarrollo de la dimensión corporal especialmente bajo el influjo del helenismo. |
| Edad Media | Se remite al contexto de la caballería, la confrontación y lucha por el dominio de los territorios o feudos. |
| Renacimiento | Se asocia con el nacimiento de nuevos modelos educativos, principalmente se relaciona con la búsqueda de la armonía corpórea y la salud. |
| Modernidad | Avances en países europeos, se inician a desarrollar juegos y deportes, se generan métodos de ejercitación; se potencia la importancia del deporte como cultura (Juegos olímpicos) |
| Contemporaneidad | Salto a la formación específica de la disciplina, consolidación de estilos de vida Fit, preocupación por la salud y a la par por el relacionamiento social. |

Como se puede observar, la época contemporánea ha venido prestando especial atención al desarrollo de la cultura física y la integración de la misma a los modos de vida de las personas y las ciudades, de ahí la enorme popularidad de gimnasios o sitios de entrenamiento, y el auge de profesiones como la de entrenador personal, educador físico, entrenador deportivo, etc., todas ellas respuestas colectivas a problemas como el sedentarismo y los malos hábitos alimenticios.

Esta legitimación y naturalización de la Actividad Física obedece a procesos de transformación políticos y culturales, basado en su mayoría en los conceptos emitidos por comunidades académicas, grupos de expertos y organizaciones internacionales como la OMS, que ha tomado las banderas contra flagelos modernos como el sobrepeso y la obesidad, convertidos en problemas epidemiológicos en países desarrollados.

En este contexto la (OMS, 2015) resalta aspectos positivos de la Actividad física como son: la reducción de la tasa de muertes prematuras (muerte súbita), mitigación de enfermedades cardiovasculares, diabetes, cáncer o accidentes cerebrales, reducción de problemas musculo – esqueléticos, el control del peso y la presión arterial, contribución sustancial a la salud mental, reducción del estrés, la depresión y el riesgo de suicidio.

En complemento es necesario mencionar que cuando la Actividad Física se realiza como movimiento intencional e intencionado, en contextos específicos para el desarrollo de la misma, es posible aparejarlo conceptos como el de ejercicio físico, entrenamiento corporal, práctica competitiva, disciplina física, deporte y juego; versatilidad que confirma las bondades de este tipo de práctica y la naturaleza integral de este tipo de prácticas, asociándolas como se vio en el esquema de revisión evolutiva del concepto, a un procesos de transformación social de imaginarios que propicia la naturalización del concepto y su adecuado desarrollo en el marco de una visión integral de desarrollo personal y social.

De tal manera que se logra consolidar un concepto integral de actividad física, que motiva y justifica la presente investigación, entendiéndola como un proceso integral en el que se fusionan lo personal, lo ambiental y lo social en función del desarrollo y afianzamiento de las dimensiones globales del individuo; en palabras de (Drobnic, 2011)

La actividad física consiste en interaccionar con nuestro entorno utilizando el movimiento corporal. Desde una óptica funcional, la actividad física consiste en el movimiento corporal de cualquier tipo producido por la contracción muscular y que conduce a un incremento del gasto energético [...] asimismo casi siempre es una práctica social, ya que es un medio para interaccionar con otras personas y su vez es una experiencia y vivencia personal que nos permite conocernos a nosotros mismos y aceptar nuestras limitaciones

6.2. El juego

Definir el juego implica abordar la tarea de definir al hombre, en todos sus momentos, estadios, etapas y roles; el juego hace parte de la vida misma de las gentes y los pueblos en la medida que se imbrica con aspectos centrales de la estructura del ser como son: la niñez, la interacción con lo simbólico, la interacción cultural y los procesos de objetivación de la subjetividad desarrollados en instituciones como la familia, la escuela o la iglesia.

En este sentido, el juego es parte integral del hombre aportándole en sus procesos de concienciación y concientización, de ahí que se pueda afirmar que “cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra” (Huizinga, 2007) lo que nos lleva a pensar que el juego se consolida en pieza fundamental para la vida social y los procesos que le dan sentido a la misma, en términos de la vivencia del hombre que juega y la experiencia del hombre que se reconoce en el otro, los otros y lo otro.

De otro lado, pese a ser reafirmación de lo social, el juego también permite la evasión al ser motor de la creatividad, fuente inagotable de nuevas experiencias, emociones y sensaciones que permiten la construcción de ficciones personales o colectivas que cobran sentido y direccionan incluso la visión que tienen las personas de la realidad y de su relación con los demás, de ahí que también se encuentre asociado con procesos como la creación artística y la creatividad.

En este contexto el juego “es una actividad caracterizada por ser libre, separada de la vida corriente, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia, con la particularidad de que estas dos últimas características se excluyen entre sí” (Sarlé, 2006), de ahí que la actividad lúdica y creativa que representa el juego no puede ser reducida y subvalorada como mera acción sin reflexión o práctica infantil e irracional, por el contrario en ella confluyen los principales valores, potencialidades, condiciones y realidades del ser social.

6.2.1. Funciones del juego

Reafirmando el concepto formulado del juego, enunciaremos algunas de sus principales funciones en el ámbito de lo social, prestando especial atención en el contexto educativo; en primera instancia el juego permite la consciencia cultural y social, aproximando a los individuos a su cultura y a los valores fundantes que le direccionan, no en vano la dinámica imaginaria del juego pone al infante ante los grandes temas y problemas de la sociedad.

De ahí que autores Vigotsky como le privilegien como actividad que propicia el desarrollo social y la consolidación de la cultura, en la medida que genera escenarios en los que el infante se enfrenta a la toma de decisiones cruciales, la interacción con sus semejantes el establecimiento de consensos, la adquisición de roles y papeles que superan, por mucho, los límites de su edad; para él “El juego contiene en forma concentrada, como en el enfoque de una lupa, todas las tendencias de desarrollo; es como si el niño tratara de saltar por encima de su nivel habitual” (Vygotsky, 1978)

De otro lado, el juego también cumple una función dinamizadora en la medida que moviliza las estructuras profundas de la personalidad e incluso permite el desdoblarse en otro tipo de visiones e imágenes, de ahí que propicia la consciencia sobre el otro y lo otro, en una suerte de dialogo bidireccional en el que se es consciente de la realidad, pero al mismo tiempo se trasciende y recrea, de ahí que autores como Gadamer lo entiendan como un ejercicio de renovación asociado incluso con la creación artística y la formulación de nuevas realidades.

En tercer lugar, y llevándolo al análisis del individuo, el juego también propicia el conocimiento personal, es decir acerca al ser a su propia esencia; en este sentido “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañares, 2008)

Finalmente, dadas sus condiciones y naturaleza el juego también cumple una función pedagógica y didáctica en la medida que sintetiza de forma vivida, las relaciones sociales, culturales y simbólicas con las que debe convivir el niño en su contexto social y natural; de ahí que se pueda afirmar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyle, 1990)

6.2.2. Características generales del juego

Con el objetivo de ahondar en la complejidad y usos pedagógicos que pueden darse al juego hemos de considerar, desde los planteamientos de (Omecaña, 2010) algunos de los rasgos constitutivos que diferencian cualquier tipo de actividad física de lo que denominamos juego; en primer lugar el juego debe generar alegría, placer, gozo y satisfacción para los que juegan convirtiendo la actividad en un goce permanente, una fusión un ejercicio de la evasión y el deleite.

En segundo lugar, el juego genera su propia lógica dinámica y comprensión de ahí que se auto justifica y regula, lo que implica adentrarse en su lógica para comprender la dinámica del que juega, lo que trasciende la visión utilitarista y pragmática del sentido, desde acá se entiende que el juego es un fin en sí mismo de ahí que sus aparentes resultados solo pueden ser medidos en función de su propia dinámica.

Un tercer rasgo presenta al juego como espontaneo y voluntario, producto de la voluntad colectiva por dar sentido a las acciones, sucesos y prácticas, de ahí que al ser una actividad libre se infiere una aceptación de las reglas y dinámicas que lo condicionan, en un ejercicio de consciencia y consistencia, que algunos autores definen como la base del pensamiento creativo y paso crucial en la subjetivación de la realidad.

De la misma forma el juego es una representación micro de la realidad, generando puntos de encuentro o desencuentro con lo que ha bien se ha denominado realidad o mundo concreto y material; en este sentido el juego ayuda en los procesos de objetivación y permite una mejor comprensión y valoración crítica del comportamiento humano.

Un quinto aspecto, alude al carácter simbólico del juego, dado que su dinámica y realización proponen toda suerte de diálogos y construcciones lingüísticas como lo son el lenguaje verbal, no verbal y lo kinestésico, en el que los referentes por lo general no se corresponden con sus significados y en el que las cosas cotidianas cobran un especial valor e interpretación; de ahí que el juego también sea creatividad y reconstrucción de la vida real.

Finalmente, el juego parte del consenso, se deriva de la unión de voluntades y de percepciones que al momento de interactuar naturalizan la nueva realidad asumiéndola como referente irreductible, práctica cotidiana en la que se reasignan roles y se interiorizan conductas de manera autorregulada y coherente con una visión del mundo cambiante y ecléctica solo comprensible para el sujeto que juega.

Mencionadas características pueden sintetizarse en el siguiente esquema en el que se resignifican algunas de las categorías y se consolidan rasgos emergentes.



Ilustración 1 Características globales del juego

El presente esquema permite comprender el carácter integrador e integral del juego por ejemplo al equiparlo con los procesos evolutivos, tanto del sujeto como presencia en el mundo, como de los pueblos como presencia en la historia; igualmente resalta aspectos como su carácter integrador, socializador, voluntario y placentero, condiciones psico sociales que garantizan de un lado su incidencia en cada uno de los roles y contextos del ser en la sociedad, y de otro propone una visión más integral de la actividad humana, en la medida que esta se condición y construye a partir de la interacción con el otro; en este sentido el juego (activo, universal, innato y necesario) aporta elementos centrales para el adecuado desarrollo del individuo, no en vano se le asocia directamente con la etapa infantil y los procesos de desarrollo que han de experimentar todos los seres humanos.

6.2.3. Clasificación general de los juegos

Considerando su fin, características, condición e incluso requerimientos los juegos son realidades integrales que poseen una taxonomía, definida desde contextos tan variados como la lúdica, el entrenamiento deportivo y la psicología; en este último contexto pueden hilarse aportes como los de Bruner, Piaget y Vigotsky, que, desde la reflexión en torno a los procesos de desarrollo del lenguaje, el pensamiento y la personalidad del infante han establecidos toda una tipología de juegos coherente con los gradientes, estadios o niveles de desarrollo.

En este orden de ideas refiriendo el pensamiento de (Piaget, 1961) se pueden mencionar tres tipos de juego; los primeros denominados funcionales, son la base de las relaciones afectivas y de supervivencia que establece el niño con sus semejantes, por lo general se asocian a refuerzos afectivos o procesos vitales como la alimentación, el sueño, etc.: un segundo grupo denominados “juegos simbólicos” dan cuenta de un grado de abstracción estableciendo relaciones más complejas en función de referentes cotidianos; finalmente el estadio superior en el que se ubican los estudiantes a intervenir, se denomina el juego de reglas, en el que se observan las bases de la interacción social y el desarrollo.

Tabla 2 Tipología de juegos según estadios (Piaget)

| Juego funcional | Juego constructivo | Juego simbólico o de representación | Juego con reglas |
|---|--|---|---|
| De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses | A partir de los 24 a 36 meses | A partir de los 18 meses. Predominante a los 3, 4 y 5 años | A partir de los 5 años |
| Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos. Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros. Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc. | Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas. Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción. El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo. | El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones “como si”: hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias. También se le conoce como “juego dramático”. El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete. | Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre-establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como “que pase el rey” y “ha llegado una carta”. |

6.2.4. *Juego, Deporte y Recreación*

En el contexto educativo, es común observar la homologación entre los conceptos de juego, deporte y recreación; si bien es cierto que existen líneas en común y hacen parte del mismo contexto de significación, también es claro que hay contextos, fines y dinámicas particulares para cada una de estas categorías, incluso algunos autores las interpretan como niveles del todo integrador que denominados juego.

Un primer nivel que se denomina juego natural o espontáneo hace alusión a esa actividad libre a través de la que el infante se hace consciente de su entorno e interactúa de manera espontánea con sus semejantes, de ahí que existen tantas variables como recursos a su alrededor, esta actividad se hace más desde lo intuitivo y obedece a pulsiones más del tipo volitivo que intencional, social o pragmático; desde la perspectiva educativa se sugiere que los juegos propicien el autoconocimiento, el deleite y la participación socio – afectiva.

En un segundo nivel es posible ubicar el concepto de Recreación, entendido como una práctica más elaborada en la que el niño, gracias a la presencia del otro y/o lo otro, empieza a expandir sus posibilidades como individuo y a comprender las bases primarias de su educación social; este contexto es sumamente aportante para la formación en valores, cooperación, integración y aceptación del otro, de ahí que se encuentre estrechamente ligada a réplicas de situaciones sociales o procesos culturales como los son los juegos tradicionales y los alternativos.

Finalmente, se encuentra el concepto de deporte, en el que se ha consolidado de manera efectiva el trabajo en equipo y la aceptación de roles sociales, en este punto se articulan conceptos como el de competición, adaptación, compañerismo y rivalidad; desde el contexto educativo se hace un marcado énfasis en la necesaria reflexión sobre el papel del otro, la búsqueda de la ética y la cordialidad en la interacción y la proyección de la existencia en el respeto hacia el otro.

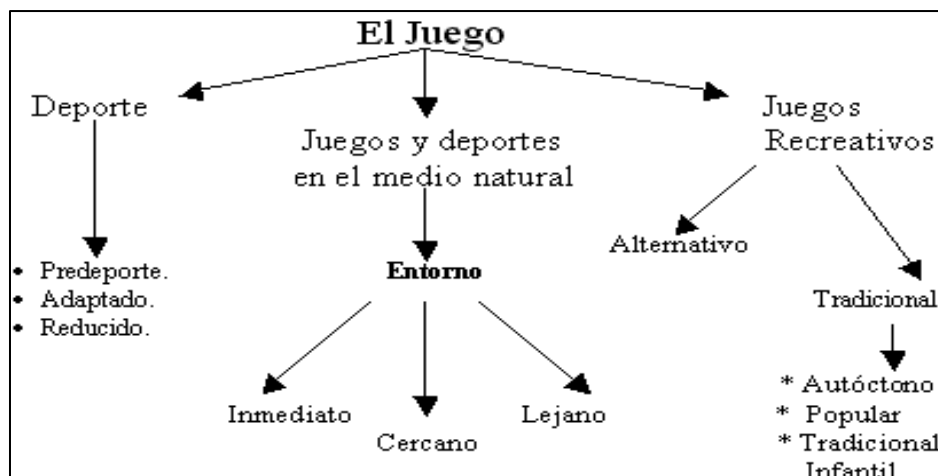


Ilustración 2 Esquema global de conceptos alusivos

6.3. El juego y la salud

Como manifestación de Actividad Física, el juego también cumple una función preventiva y de promoción de la salud física, en la medida que propone un ejercicio dinámico en el que el aparato musculo esquelético se pone en funcionamiento y se realizan actividades psicomotrices y sociomotrices; de tal suerte que la persona que juega pone en marcha todas sus potencialidades físicas, mentales y emocionales, de ahí que la (OMS, 2015) proponga como meta de la actividad física para la salud “el completo estado de bienestar físico, psíquico y social”

En este orden de ideas se puede establecer un marcado paralelismo entre el juego y la promoción de la salud, en la medida que gracias a la práctica colectiva y objetivada que conlleva el juego, se pueden movilizar las diferentes estructuras y dimensiones del ser en la sociedad, máxime cuando se entiende la salud como “factor multidimensional que engloba aspectos físicos, sociales, intelectuales, emocionales y espirituales que estructuran nuestra personalidad” (Arnold, 1990) es decir la sincronía de las dimensiones centrales del ser gracias a la función integradora de la actividad creativa, constructiva y deconstructiva.

Desde esta perspectiva destacan una serie de características comunes entre el juego y la salud, en la medida que los dos propenden por el bienestar del individuo ya sea en función de su relación personal, o en procura del establecimiento de diálogos con sus semejantes; mencionadas condiciones pueden expresarse en el siguiente paralelismo.

Tabla 3 Paralelo juego y salud

| CRITERIO | JUEGO | SALUD |
|---------------------------|--|---|
| Subjetividad | La experiencia no es cuantificable | Se asocia al bienestar y la calidad de vida. |
| Relatividad | Hay modelos pero son válidas y frecuentes las variaciones. | No existen modelos fijos ni indicadores estándares. |
| Dinamismo | Es contingente y situacional | Es cambiante y contextual. |
| Interdisciplinaria | Integra diferentes áreas y campos de acción. | Existen corresponsables de diferentes áreas |

La integración de estas funciones supone un estado de bienestar en triple dirección: físico, mental y social, que se combinan en función de un resultado global que no es otro que el vivir bien, contando con una calidad de vida óptima para el desarrollo del sujeto y su actuación en el contexto social, reafirmando que la salud es una condición cualitativa, de ahí que se entienda la salud como ese “conjunto de condiciones y calidad de vida que permite a la persona desarrollar y ejercer todas sus facultades en armonía y relación con su propio entorno” (Weinberg, 1996) o como “una manera de vivir cada vez más autónoma, más solidaria y más gozosa” (Corbella, 1993), conceptos de los que se lee el pleno desarrollo del individuo, su bienestar en todos los aspectos y la posible correlación entre lo físico, lo mental, lo psicológico y lo emocional.

6.4. El juego en la escuela

En sus dimensiones histórica y cultural el juego propone toda suerte de potencialidades que han sido explotadas desde el contexto educativo, ya sea desde la perspectiva de las prácticas de aula, o desde los métodos de enseñanza, los maestros en todas épocas han entendido los lazos indisolubles entre el desarrollo del estudiante (niño, joven o adulto) y su propensión hacía el juego.

De ahí que grandes pedagogos hayan incluido al juego dentro de sus objetos de reflexión y teorización, por ejemplo, Juan Jacobo Rousseau, en su recordado Emilio ilustra a los maestros al plantear “si desea cultivar la inteligencia de su alumno, cultive las fuerzas que deben regirla. Ejercite su cuerpo continuamente, hágalo fuerte y sano para que pueda hacerlo inteligente y razonable” (P. 62), con lo que hace directa alusión al desarrollo del juego y la actividad física en el marco de la búsqueda de una formación integral.

De manera posterior sería Vigotsky quien exploraría las posibilidades simbólicas y sociales del juego, resaltando su condición de espejo de la sociedad, reflejo en potencia de todas las dinámicas que experimentará el ser en su condición de adultos, al momento de relacionarse con los demás, de ahí que lo estime como “uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia” (Vygotsky, 1978) al proponer un escenario más complejo y completo al niño que supera su nivel crecimiento e incita al uso de su Zona de desarrollo proximal.

Incluso, algunos autores confieren al juego una función hermenéutica al entenderlo como derivado y generador de cultura, una suerte de compendio de la humanidad en el que se pueden ubicar y analizar todos los comportamientos sociales, “cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar” (Huizinga, 2007).

7. DISEÑO METODOLOGICO

7.1. Enfoque de investigación.

Al tener como propósito el desarrollo de una propuesta de formación en procura de fomentar el bienestar y la actividad física en una población juvenil, y considerando el carácter formativo, dinámico y subjetivo del juego como elemento dinamizador; la presente investigación se enmarca en el ámbito de los estudios de tipo cualitativo,

En este sentido la presente investigación no pretende parcializar la realidad educativa o cuantificar la experiencia vivida por los actores involucrados, más bien pretende aproximarse a la realidad teniendo en cuenta bases centrales de la actuación de los individuos como lo son sus percepciones, sentimientos, emociones y visiones de mundo, promoviendo un ejercicio que pretende “explorar de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal” (Bonilla, 2.000) dando un sentido especial a la experiencia, tanto de la comunidad objeto de este ejercicio, como del investigador encargado de consolidar los resultados del trabajo.

7.2. Paradigma de la investigación.

Tomando como referencia los planteamientos de Habermas en relación con los modos de entender las dinámicas y ciencias humanas, el presente estudio se puede enmarcar en un paradigma histórico hermenéutico, en la medida que busca comprender las realidades humanas presentes en el aula de clase desde las voces de sus actores, generando a partir de sus opiniones y lenguaje una visión más ordenada, coherente e integral de lo que pretenden, qué piensan, sueñan, descubren y piensan; de ahí que se entiende que las ciencias hermenéuticas “aprehenden las interpretaciones de la realidad con vistas a la intersubjetividad posible; en este sentido el objeto de atención de este enfoque ha de ser el medio socio-cultural y el lenguaje” (Habermas, 1978)

7.3.Método de investigación

La presente investigación se desarrollará a partir del modelo de Investigación – Acción – Educativa, al ser un proceso de exploración vinculante de la realidad escolar que busca, en un primer momento, la comprensión de los fenómenos sociales y comunicativos que circundan los contextos escolares; posteriormente generar una suerte de propuesta o plan de intervención; para finalmente, con la ayuda de las personas vinculadas al proceso, evaluar el impacto que tienen las mismas en las prácticas cotidianas de los seres y las instituciones.

Desde esta perspectiva la investigación no es un acto cuadrículado o plano con fines de constatación de verdades o realidades absoluta; en su lugar, implica “la producción de conocimientos y la acción, la modificación intencional de una realidad dada. La acción implica consecuencias que modifican una realidad específica, independientemente de si la acción tiene éxito, resultados previstos o no” (Baptista Lucio, 2010)

7.4. Técnicas de recolección de la información

En coherencia con sus objetivos específicos y la lógica interna de la mayoría de proyectos de investigación se han definido un total de tres técnicas de recolección para poder comprender las diferentes dimensiones de la experiencia educativa; la aplicación de estas técnicas permite la comprensión global de la realidad y son fundamental insumo para el planteamiento de todo tipo de acción, reflexión o transformación.

7.4.1. Encuesta a estudiantes

Con el objetivo de comprender las expectativas, percepciones y motivaciones de los estudiantes en cuanto a la relación juego y educación, se propone un ejercicio de diagnóstico basado en la aplicación de una encuesta que permita la consolidación de un escenario inicial sobre el que tomar decisiones y emprender acciones que garanticen la coherencia de la investigación, la

pertinencia de sus productos y el éxito de las acciones de intervención pues no se entiende el ejercicio propositivo sin tener presente la realidad en la que viven y se desarrollan los estudiantes en su relación con el conocimiento.

Ahora bien, aunque tradicionalmente se aparejan las encuestas a investigaciones de tipo cuantitativo para el presente ejercicio se asume el instrumento como un elemento integrador y unificador que facilite a quien emprenda el proceso investigativo la “búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (Mayntz & Holm, 1975).

7.4.2. *Entrevista a docente*

Para efectos de esta investigación y la consolidación de los intereses de la misma, se pretende evaluar a través de un ejercicio de aproximación cualitativa, los resultados o resonancias generadas por el desarrollo de la propuesta de intervención planteada, en este sentido más que una evaluación cuadriculada y estandarizada, se busca entablar una conversación con el educador gracias a la que emerjan las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que observa en su población escolar; con ello no solo se da valor a la palabra de quien educa, confiriéndole el papel de sujeto del proceso pedagógico, sino que se cuenta con una lectura más integral del antes, el después y la transición de un estadio al otro.

Finalmente, la técnica toma sentido al comprenderse como una “conversación con un objeto, en la que el investigador puede emplear una guía de entrevista general o un protocolo, pero no un conjunto de preguntas específicas que él mismo ha formulado para cada entrevista, mejor dicho, hay unas pocas preguntas generales, con una libertad considerable para seguir una gama amplia de temas de importancia o interés” (Schumacher, 2005)

7.5. Población y Muestra.

El desarrollo de este trabajo tuvo lugar en el seno de la comunidad educativa de la Institución Educativa San Agustín, establecimiento educativo no oficial, ubicado en el municipio de Barbosa departamento de Santander; institución con 19 años de existencia que forma estudiantes en los niveles de preescolar y básica primaria, a partir de una visión integradora en la que se vincula a la comunidad educativa en función de un ambiente escolar dinámico e inspirador que permita al estudiante ser, hacer y aprender.

Su filosofía institucional se basa en tres principios o pilares, ciencia (entendida como conocimiento, exploración e investigación), virtud (leída desde la perspectiva del desarrollo integral y la consolidación de valores) y arte (manifestación de libertad, emancipación y creatividad); a través de ellos se pretende formar un estudiante justo, amable y consciente de si mismo y de su papel en la sociedad.

7.5.1. Muestra

La muestra o grupo en el que se concentró la investigación corresponde a un total de 10 estudiantes del grado tercero, población mixta que oscila entre los 9 y 11 años de edad, quienes fueron seleccionados según un modelo no probabilístico acudiendo a criterios de inclusión como:

1. Disponibilidad para participar del ejercicio.
2. Interés por el desarrollo de juegos y actividades lúdicas.
3. Pertenencia y continuidad en la institución.
4. Autorización de los padres a participar de las actividades.
5. Disposición de la docente y los directivos para el desarrollo del proceso.

8. RESULTADO Y DISCUSION

8.1. Encuesta a estudiantes

Partiendo de la premisa de que todo proyecto de investigación educativa debe partir de conocer y valorar la realidad de los actores que intervienen en el proceso, y bajo la firme convicción de proponer un ejercicio consciente, pertinente y contextualizado de proyección pedagógica se dispuso de un instrumento compuesto por cinco breves y puntuales preguntas a través del que se pretende conocer el concepto y uso que le da al juego el niño en su vida cotidiana (P. 1 y 2), el uso y sentido institucional que se le da al juego (P. 3 y 4) y las expectativas que tienen los niños en función de la relación Educación física y juego (P. 5).

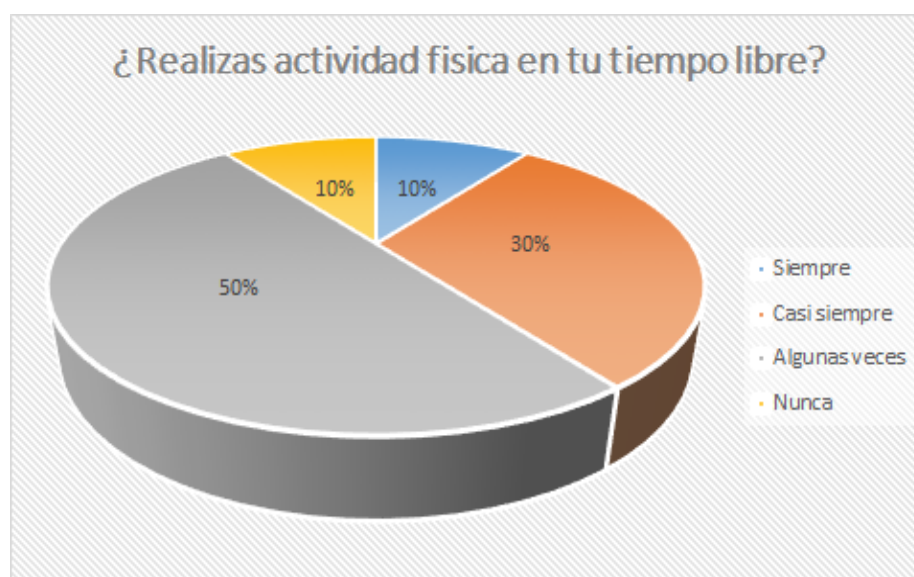
En relación a la primera pregunta se buscaba aproximarse a la concepción primaria que los estudiantes tienen del juego, proponiendo una actividad asociativa con palabras que representan contextos y usos particulares dados al juego en el contexto escolar; esta conceptualización inicial de lo que entiende el niño por juego se consolida en punto de partida del derrotero metodológico y formativo de la presente investigación.



Gráfica 1 Asociación conceptual del juego

En este contexto se lee que un 40% de los niños asocia al juego con el desarrollo de la felicidad, una actividad libre en el que los niños exploran, crean y se recrean; igualmente se observa una distribución paralela del 30% de las palabras integración y educativa, es decir que los niños son conscientes del potencial cooperativo del juego al igual que sus posibles usos educativos como parte misma del compromiso escolar y educacional, lo que permite abonar el terreno para conferir un sentido pedagógico a este tipo de prácticas.

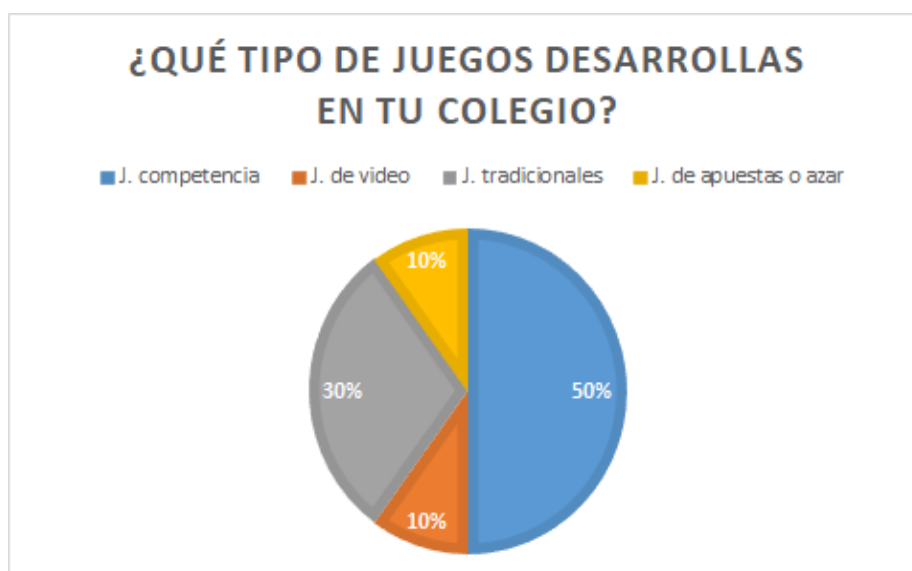
En segundo lugar, se buscaba establecer un contexto extra escolar del uso cotidiano que le dan los niños al juego, con el propósito de evidenciar posibles potencialidades, brechas o retos a superar al momento de generar procesos educativos de reconocimiento del juego, igualmente se buscaba precisar los grados de énfasis o intensidad con los que se puede trabajar la actividad física, ya sea para suplir, complementar o atenuar los grados de exigencia y desgaste en sus desarrollos cotidianos.



Gráfica 2 Prevalencia del juego en los escolares

La lectura del ejercicio propone que un 50% de los niños realizan actividad física algunas veces, un 30% casi siempre y solo un 10% siempre, lo que devela una tendencia hacia la pasividad e inactividad deportiva, falta de hábitos saludables de movimiento y dinámica, al igual que cierto grado de distancia o pasividad de los padres de familia hacia el desarrollo de la dimensión corporal de los niños, aspecto que se debe considerar como punto de interés al momento de desarrollar el ejercicio de intervención.

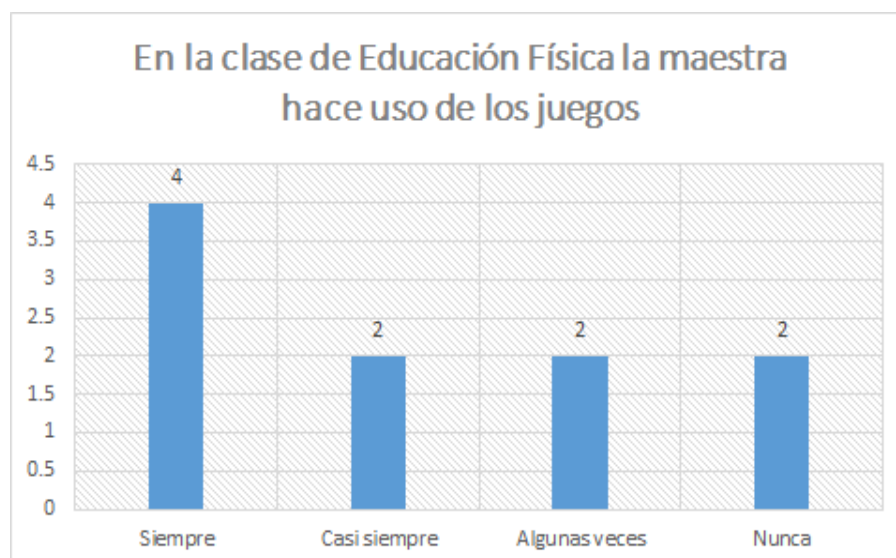
Una tercera pregunta buscaba diagnosticar el uso que se le da al juego en la Institución Educativa, con lo que se deseaba complementar la información derivada del ejercicio de problematización, la justificación e identificación de las prioridades formativas; es de aclarar que con ello no solo se pretende ver cómo se trabaja desde el área académica el tema del juego, sino cómo es la gestión institucional relacionada con el juego y la actividad lúdica, al entender que este tipo de iniciativas o desarrollo son parte de las propuestas de formación integral, desarrollo transdisciplinar que se requiere dar al currículo.



Gráfica 3 Incidencia del juego en la institución

En esta gráfica se confirman algunos de los hallazgos propuestos en el marco teórico; la prevalencia de los juegos de competición 50% especialmente fútbol, basquetbol y voleibol; la permanencia de los juegos tradicionales 30% y la poca incidencia de los juegos de azar o juegos de video, respuesta que puede estar influenciada por el no ponerse en evidencia ante conductas que no son aceptadas bajo el marco normativo de la institución (Manual de convivencia); los resultados permiten identificar que no se juega en función del goce o el deleite sino que se juega en función de competir y ganar, visión totalmente opuesta a los ideales humanistas y humanizadores que se pretenden desarrollar en la escuela contemporánea.

En esta línea se preguntó si los docentes o maestros hacían uso de los juegos en su trabajo de aula, pretendiendo con ello hacer un leve croquis de la realidad escolar en el nivel micro de las relaciones de aula, con sorpresa se encuentra una significativa tendencia al uso relativo, ocasional o inexistente del juego en el desarrollo escolar, esto de un lado puede implicar un grado de desconocimiento del docente ante las posibilidades formativas del juego, de otro puede ser leído como un eje de la monotonía o la poca disposición hacía nuevos lenguajes o prácticas.



Gráfica 4 Usos dados al juego en el aula

El ejercicio finalizó con una revisión de las expectativas o focos de interés presentes en los estudiantes en relación a la sinergia entre el juego – la actividad física y la clase de educación física, recreación y deportes; en este contexto se proyectaba diferentes tipos de juegos sobre los que el estudiante podría hacer una selección; esta tipología es usada como base de los procesos de estructuración de la propuesta educativa.



Gráfica 5 Expectativas de formación juego

El ejercicio devela un marcado interés 60% por el desarrollo de juegos de conjunto, es decir procesos que permitan la interacción con los compañeros, aspecto que acentúa el carácter cooperativo del juego; por otro lado, un 20% se inclina por el desarrollo de ejercicios de tipo creativo, buscando con ello salirse de la monotonía del aula de clase y los escenarios estereotipados de la educación tradicional; finalmente se homologan con un 10% los juegos de mesa y los juegos educativos, lo que denota una predilección por el movimiento y el desarrollo libre y sin presiones académicas.

8.2. Propuesta de intervención

Tomando como referencia el diagnóstico desarrollado, se lograron abstraer un grupo de tendencias y prioridades que direccionan la consolidación de la propuesta; entendiéndola como un aporte al mejoramiento de las realidades escolares y un punto de partida para futuros procesos de mejora, actualización y transformación de los actuales modelos de enseñanza que direccionan los procesos de maestro y estudiantes en el marco de este tipo de formaciones.


8.2.1. Plan general de actividades

El plan de intervención se compone de un total de cinco actividades, en los que se desarrollan variedad de ejercicios en los que se desarrollan juegos de conjunto, competitivos, recreativos y tradicionales que parten de la premisa de que el movimiento es la base del desarrollo físico y motivacional.


Tabla 4 Descripción actividades plan de intervención

| Nombre del juego | Objetivo formativo | Tiempo |
|-------------------------|--|---------------|
| Que no caiga la pelota | Potenciar el trabajo en equipo, la coordinación y la comunicación. Habilidades motrices básicas. | 50 Min. |
| Adivinando aprendo | Manejo de la memoria, integración, percepción. | 40 Min. |
| Qué soy y Quien soy | Consciencia corporal, desarrollo de valores, integración. | 50 Min. |
| A jugar a la pelota | Desarrollo motriz, integración, trabajo en equipo y comunicación. | 50 Min. |
| Con el cuerpo | Generar procesos de cuidado y reconocimiento corporal | 50 Min. |


Actividad de intervención N° 1

| | | | |
|---|--|---------------|---------|
| NOMBRE | Que no caiga la pelota | TIEMPO | 50 Min. |
| OBJETIVO | Potenciar el trabajo en equipo, la coordinación y la comunicación. Habilidades motrices básicas. | | |
| DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| <p>Explicamos que en la sesión vamos a realizar un juego con pelotas en el que tendremos que estar atentos y colaborar con nuestros compañeros para lograr el equilibrio y que no se caiga la pelota. Para ello nos colocaremos en dos grupos formando dos círculos sentados en el suelo.</p> <p>Se trata de pasar la pelota al compañero de al lado sin que se caiga al suelo, según las indicaciones de la educadora: -pasamos la pelota al compañero/a de la derecha con la mano, se lo pasamos al de la izquierda con los pies, etc., Si la pelota cae al suelo podemos ir eliminando a los jugadores para finalizar el juego, dependiendo de lo que queramos que dure.</p> | | | |
| EVALUACIÓN | | | |
| ¿Les ha gustado la sesión?, ¿Han seguido las indicaciones del educador?, ¿Han mantenido la pelota sin que caiga al suelo? | | | |
| REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD | | | |
|  | | | |
| <p><i>Ilustración 3 Descriptor visual actividad N° 1</i></p> | | | |

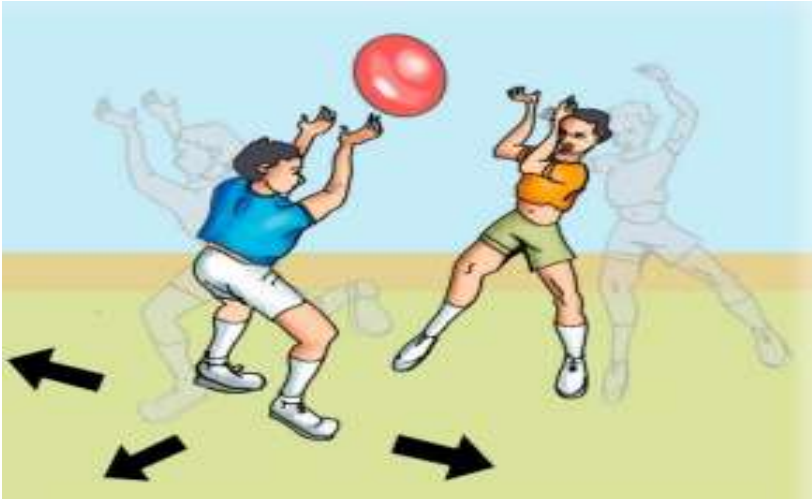
Actividad de intervención N° 2

| | | | |
|---|--|---------------|---------|
| NOMBRE | Adivinando aprendo | TIEMPO | 40 Min. |
| OBJETIVO | Manejo de la memoria, integración, percepción. | | |
| DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| <p>Para esta sesión se han preparado dos juegos grupales con diferentes materiales. El primer juego se llama” ¿que he pisado?” para este juego se colocaran en el suelo distintos materiales como pelotas, papeles y cuerdas, los niños y niñas descalzos y con los ojos cerrados deberán ir desplazándose por el espacio y cuando se encuentren con algún objeto deberán tratar de identificar de que objeto se trata.</p> <p>El segundo juego se llama “¿Qué letras son?” en este juego se colocarán en el suelo las letras formando diferentes letras y los niños/as deberán ir a cuatro patas por el suelo y con los ojos cerrados, intentar identificar de que letra se trata.</p> | | | |
| EVALUACIÓN | | | |
| ¿Les ha gustado la sesión? ¿Han seguido las indicaciones del educador? ¿Se sentían incómodos en los juegos con los ojos cerrados? | | | |
| REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD | | | |
|  <p>The illustration shows seven children of diverse backgrounds and abilities in a circle. One child in the center is blindfolded with a blue cloth. Other children are holding small objects like a ball or a paper, suggesting a tactile identification game. The children are dressed in colorful clothing, and the scene is set on a plain white background.</p> | | | |
| <p><i>Ilustración 4 Descriptor visual actividad N°2</i></p> | | | |


Actividad de intervención N° 3

| | | | |
|--|---|---------------|---------|
| NOMBRE | Qué soy y Quién soy | TIEMPO | 50 Min. |
| OBJETIVO | Consciencia corporal, desarrollo de valores, integración. | | |
| DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| <p>Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.</p> <p>Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo. Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.</p> | | | |
| EVALUACIÓN | | | |
| <p>¿Les ha gustado la sesión? ¿Han seguido las indicaciones del educador? ¿se sentían incómodos en los juegos básicos de motricidad? ¿han adivinado todos estos segmentos gruesos y finos y las partes de sus extremidades superiores?</p> | | | |
| REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD | | | |
|  | | | |
| <p><i>Ilustración 5 Descriptor visual actividad N° 3</i></p> | | | |

Actividad de intervención N° 4

| | | | |
|---|---|---------------|---------|
| NOMBRE | A jugar a la pelota | TIEMPO | 50 Min. |
| OBJETIVO | Desarrollo motriz, integración, trabajo en equipo y comunicación. | | |
| DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| <p>Cada alumno con un balón, se desplaza por toda la placa, al mismo tiempo que se pasa el balón de una mano a la otra por entre las piernas, coordinando cada paso con un pase del balón.</p> <p>Nos desplazamos cambiando el sentido, hacia delante o hacia atrás, según lo indique el educador</p> <p>Variante: Ahora, con un paso el balón se cambia de mano entre las piernas, y con el siguiente paso, el balón se cambia de mano encima de la cabeza</p> | | | |
| EVALUACIÓN | | | |
| <p>¿Les ha gustado la sesión? ¿Han seguido las indicaciones del educador? ¿Se sentían incómodos en los juegos con balón? ¿En el cambio de balón de manos a piernas y la variante que se hizo llevándolo a la cabeza si hubo coordinación?</p> | | | |
| REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD | | | |
|  | | | |
| <p><i>Ilustración 6 Descriptor visual actividad N° 4</i></p> | | | |

Actividad de intervención N° 5

| | | | |
|---|--|---------------|---------|
| NOMBRE | Con el cuerpo | TIEMPO | 50 Min. |
| OBJETIVO | Generar procesos de cuidado y reconocimiento corporal. | | |
| DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| <p>Explicamos que en la sesión vamos a realizar dos juegos. El primero de ellos se llama “Dibuja con el cuerpo” para este juego los niños deberán colocarse por parejas formando un círculo sentado en el suelo. A continuación, un niño/a de la pareja se colocará sentado detrás del otro y dibujará con alguno de sus segmentos un número o una letra en la espalda de su compañero y su compañero deberá intentar adivinarla.</p> <p>El siguiente juego también se realiza por parejas y se llama “Haz conmigo lo que quieras”, para comenzar se colocaran todas las parejas dispersas por el espacio de la sala, cada niño deberá moldear y transformar el cuerpo de su compañero en un objeto, animal o cosa que la educadora diga y más tarde moldearan libremente a su gusto explicando lo que es su compañero. Se intercambiaran los papeles para que todos los niños moldeen y sean moldeados</p> | | | |
| EVALUACIÓN | | | |
| ¿Les ha gustado la sesión? ¿Han seguido las indicaciones del educador? ¿Se sentían incómodos en los juegos con los ojos cerrados? | | | |
| REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD | | | |
|  | | | |
| <p><i>Ilustración 7 Descriptor visual actividad N° 5</i></p> | | | |

8.3. Análisis entrevista a docente

Con el objetivo de consolidar una retroalimentación adecuada del trabajo de intervención, se generó un acercamiento directo a la visión y lectura de la educadora a cargo del grupo, para que desde su experticia, conocimiento y recorrido de cuenta de la resonancia generada por el proceso de intervención; mencionada conversación discurrió entorno a cuatro aspectos de la experiencia formativa: La motivación escolar, el fomento de hábitos y conductas, la transformación educativa y la proyección del trabajo de investigación.

Respecto al primero: motivación escolar la docente parte de una lectura poco alentadora *“La verdad los niños de ahora parecen viejos pequeñitos, no quieren hacer nada, todo les duele y siempre están cansados”* (E.D. L. 10-12) realidad que experimento un cambio después de la intervención del grupo, modificación conductual de la que no se siente tan confiada la educadora pero que sin duda, para ella es una señal positiva *“Los niños siempre son felices con lo nuevo, pero una vez que lo hacemos en la clase vuelven a comportarse igual, pero da gusto verlos contentos y compartiendo entre compañeros”* (E.D. L. 20-22).

Sobre este punto es necesario indicar que los niños mostraron una enorme receptividad ante las actividades propuestas, realizando los juegos de una manera dinámica y organizada atendiendo a las orientaciones del investigador y mostrándose sumamente receptivos para con el desarrollo del proceso, esto deja ver la disposición que tiene el infante hacia nuevos aprendizajes y su interés por lo nuevo, lo novedoso.

En palabras de la docente *“para nosotros ver a los niños felices en el colegio es un gran logro, máximo cuando queremos alejarlos de cosas como la depresión y los vicios, pese a que Barbosa es un pueblo pequeño, el peligro está en todos lados”* (E.D. L. 25 – 27); en este orden la motivación y disposición dan forma a un modelo de escuela como entorno protector donde el niño

se rodea de afecto, se valora así mismo y logra tener criterios claros sobre su futuro, lo que es bueno y lo que es malo.

Respecto a la segunda categoría “Fomento de la actividad física” la docente reconoce que los niños empiezan a moverse, disfrutando con los ejercicios y vivenciando la pedagogía del movimiento, *“La educación física es una clase fundamental en la que debemos articular todas las cosas positivas para el niño, su estado físico y mental, lo que ayuda a canalizar sus energías e ímpetu, por esto actividades como la que usted propone ayudan a promover la salud”* (E.D. L. 30 – 33); en esta breve referencia la docente da sentido a la clase de educación física aparejándola con los procesos de desarrollo que experimentan los infantes.

De la misma forma, se observa una relación entre la clase de Educación Física y la salud, reafirmando los postulados de la OMS, los aportes teóricos citados en el marco de referencia y las convicciones primarias que motivaron la presente investigación; de este modo es posible pensar una labor educativa que dialogue con las ciencias médicas, sociales y biológicas, en función de un currículo cambiante y transversal en el que se entienda el conocimiento de manera integral, caleidoscópica en palabras de Morín.

En relación a la tercera categoría “Transformación Educativa”, la docente válida el trabajo que se realizó dando cuenta del dominio del investigador y la pertinencia de las actividades *“Pues cosas como las que usted plantea, tan ordenadas y dinámicas, son las que nos van a mandar a nosotros los dinosaurios a cuidar los nietos”* (E.D. L. 50 -52), de manera jocosa la docente reconoce que hay falencias en su formación y que el docente tradicional tiene dos caminos o vías de acción, de un lado atreverse a actualizarse, poniendo todo su empeño para ser más; y de otro, aceptar su retraso y hacerse a un lado, en procura de una educación más actual, moderna y ecléctica en la que se innove e investigue.

Respecto a los estudiantes, se observa en ellos un nuevo aire, una manera más despierta consciente y participativa de ver la escuela, se les observa felices, despiertos, de lo que se infiere que se cuenta con las ganas y potencialidades para ser mejores y seguir creciendo como sujetos educativos y sociales; en este sentido el trabajo se valora positivo pues propone nuevos caminos de exploración del acto educativo en los que tanto investigadores, como docentes y por supuesto los estudiantes se integren en función de promover nuevos aprendizajes, descubrimientos e inquietudes.

En este marco de referencia, podemos hilar la última categoría “Investigar en la escuela” dado que la maestra valora lo que se hace desde las Universidades siendo receptiva a lo que llegue de nuevo a la escuela *“Pues feliz de que ustedes como universidad se acuerden de nosotros, los profesores de aula, ya que ustedes tienen el conocimiento fresquecito y saben lo que hacen, para ustedes esto es nuevo, para nosotros a veces es paisaje”* (E.D. L. 60 – 63); el hecho de reconocer las falencias de la escuela en términos de formación e investigación, da cuenta de un cierto grado de interés por cambiar, innovar y buscar nuevas soluciones a los problemas escolares de siempre.

Ahora bien, con su intervención la docente pone a flote una de las grandes brechas que afecta la educación en nuestra época: la enorme distancia que hay entre el proceder diario del maestro en el aula, su día a día con los estudiantes, y el saber que se construye en la Universidad, basado en procesos más de tipo reflexivo y académico; desde acá se entiende que no pueden haber práctica sin pedagogía y la pedagogía no tiene sentido si no se fundamenta en la práctica, como referente empírico y realidad latente.

Para finalizar esta breve valoración no se podría pasar por alto la evaluación final que da la docente al trabajo realizado, al sintetizar en breves palabras lo que representó el trabajo *“Espero que regrese, los niños, la maestra y la institución le estarán muy agradecidos, Dios lo bendiga”*.

9. CONCLUSIONES

El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones, de ahí que como estrategia metodológica o realidad socio-cultural es necesario recurrir a sus aportes para comprender las condiciones del aula de clase y transformar las visiones que del desarrollo se tienen.

La Actividad Física se encuentra estrechamente ligada a la salud y calidad de vida, de ahí que es fundamental que la escuela considere métodos alternativos, como es el caso del juego, para promover la actividad física en los estudiantes, proceso al que también se debe invitar a los docentes dado que no hay mejor manera de educar que a través del ejemplo.

Desde la perspectiva del investigador el trabajo realizado fue sumamente significativo, permitiendo transformar la cotidianidad del aula, aportar al desarrollo institucional, problematizar los saberes específicos de las ciencias de los deportes, y reafirmar las convicciones de vida y docentes que motivaron todo el proceso formativo como Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes, en ese sentido más que una experiencia académica lo desarrollado se consolida en experiencia de vida.

La comunidad educativa al igual que los niños vinculados al proceso se muestran sumamente receptivos ante nuevas formas de educar, participado de manera activa y atendiendo de forma receptiva a cada una de las indicaciones dadas por el educador, lo que deja ver el alto grado de disposición y voluntad que motiva a los niños en su proceso escolar, dicha motivación tiene que ser como un faro que dirija los esfuerzos de los educadores en procura de tres objetivos; primero dar cumplimiento a su labor histórica, segundo aportar al desarrollo de la sociedad y tercero comprender el valor social del educador.

El éxito de este tipo de actividades no puede cuantificarse o parcelarse, tampoco puede medirse de manera aislada y fragmentada, exige un acompañamiento y transformaciones permanentes, implica disposición para reflexionar y re direccionar, pues en palabras Alvin Toffler *“los analfabetos del siglo XXI no serán aquellos que no sepan leer y escribir, sino aquellos que no puedan aprender, desaprender y reaprender”* justamente en la posibilidad de *desaprender* radica la clave para poder estar en consonancia con las transformaciones del entorno, pues de nada sirve tener una escuela del siglo XXI si en el aula se enseña como en la escuela prusiana del siglo XVIII.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnold, P. (1990). *Educación Física, movimiento y currículum.* . Madrir: Morata.
- Bañares, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica.* Barcelona: Paidos.
- Baptista Lucio, H. S. (2010). *Metodología de la investigación.* México: McGraw – Hill.
- Becerro, M. (1989). *Salud y deporte para todos.* Madrid: Eudema.
- Bonilla, E. (2.000). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en las Ciencias Sociales.*
Bogota: Norma.
- Corbella, M. (1993). *Educación para la salud en la escuela. Aspectos a evaluar desde la educación física.* Jerez : Universitaria.
- Drobnic, F. (2011). *La actividad física mejora el aprendizaje y el rendimiento escolar Los beneficios del ejercicio en la salud integral del niño a nivel físico, mental y en la generación de valores.* Brasilia: Faros.
- Habermas, J. (1978). *La Teoría Critica de Jurgen Habermas.* Madrid: Tecnos.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens.* Madrid: Alianza Editorial.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria.* Madrid: Ariel.
- Omecaña, R. (2010). *Juegos cooperativos y educación física.* Madrid: Paidotrivo.
- OMS. (11 de octubre de 2015). Obtenido de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs311/es/>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño.* México: Fondo de la cultura económica.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Athenea.

Schumacher, M. (2005). *Investigación educativa*. Madrid: Pearson Educación.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. . .
Cambridge: Harvard University Press.

Weinberg, R. y. (1996). *Fundamentos de psicología del deporte y el ejercicio físico* . Barcelona:
Ariel.

ANEXOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE



Consentimiento Informado

Nombre de la investigación: "El juego como estrategia didáctica para el fomento de la actividad física en estediantes del grado tercero la I.E. San Agustín de Barbosa Santander"

Nombre y datos académicos del asesor del proyecto: Miguel Ángel Manzanares Niño

Nombres del grupo investigador:

Yesid Ernesto Rodríguez Gonzalez

(Estudiante licenciatura en educación física recreación y deportes)

Universidad Católica de Oriente

Teléfono:

Objetivos del estudio: Desarrollar una propuesta de intervención, basada en el juego, para el fomento de la actividad física en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa San Agustín de Barbosa Santander.

Yo Bertha Yaneth Garzón con cédula de ciudadanía No. 28169136 en mi condición de docente de la institución educativa San Agustín, declaro que he sido informada de los objetivos y fines del presente estudio y estando conforme con los mismos, en forma libre y voluntaria acepto que los estudiantes seleccionados realicen la encuesta y actividades propuestas por el investigador, teniendo claro que estoy en libertad de interrumpir o de no realizar los ejercicios que no considere pertinentes y que incluso luego de haber sido realizadas las actividades, puedo retractarme del consentimiento que otorgué.

Entiendo que esta información sólo será utilizada para los fines de la presente investigación. También tengo claro que la información suministrada por mí puede ser publicada, pero mi nombre en ningún caso aparecerá asociado con la investigación.

He recibido información sobre mi derecho a realizar las preguntas que considere necesarias, las cuales deben ser respondidas a mi entera satisfacción.


Firma del docente


Firma del investigador

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE



ENCUESTA A ESTUDIANTES

Apreciado (a) estudiante, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado "El juego como estrategia didáctica para el fomento de la actividad física en estudiantes del grado tercero la I.E. San Agustín de Barbosa Santander" le invitamos a responder las siguientes preguntas marcando X sobre la respuesta que considere adecuada. Se aclara que la información será usada estrictamente para fines académicos y de investigación.

1. ¿Cuál de estas palabras se relaciona más con lo que es el juego para ti?
 - a. Aburrimiento.
 - b. Educación.
 - c. Integración.
 - d. Felicidad.

2. ¿Realizas actividad física en tu tiempo libre?
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. Algunas veces
 - d. Nunca

3. ¿Qué tipo de juegos desarrollas en tu colegio?
 - a. Juegos de competencia
 - b. Juegos de video.
 - c. Juegos tradicionales.
 - d. Juegos de apuesta

4. En la clase de Educación Física la maestra hace uso de los juegos
 - a. Siempre
 - b. Casi siempre
 - c. Algunas veces.
 - d. Nunca

5. ¿Qué tipo de juegos te gustaría realizar en la clase de Educación Física?
 - a. Juegos de mesa (parques, ajedrez, monopolio)
 - b. Juegos de conjunto (fútbol, basquetbol, voleibol)
 - c. Juegos creativos
 - d. Juegos educativos

Gracias por tu apoyo y participación

REGISTROS FOTOGRÁFICOS ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN
PROCESO DE SOCIALIZACIÓN



Ilustración 10 Socialización de objetivos de investigación



Ilustración 11 Gestión de las encuestas

DESARROLLO DE LA PROPUESTA



Ilustración 12 Desarrollo de juegos de interacción



Ilustración 13 Desarrollo de actividades lúdicas