

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN FÍSICA



**“PERCEPCIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA
RESPECTO AL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE
EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD”**

**SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

Profesora Guía: Patricia Contreras Sanzana

Estudiantes: Román Chiguay Sanhueza

Alberto Ortega Fuentealba

Nicolás Silva Lara

Daniela Tatín Campos

José Vallejos Carrillo

Concepción, 11 de Octubre 2020



Agradecimientos

Al final de esta importante etapa de la vida, terminamos el ciclo de capacitación profesional. Agradecemos sinceramente a nuestras familias por su apoyo incondicional, este es el pilar básico para lograr nuestros objetivos, sin su aliento y asesoramiento, esto no sería posible. En este momento también queremos agradecer a los profesores y profesoras de la universidad por dedicar en repetidas ocasiones su tiempo de descanso y contribuir al mejor desarrollo de sus estudiantes. También agradecemos a la profesora Patricia Isilda Contreras Sanzana de una manera especial y sincera por aceptar y guiar nuestro tema de estudio. Su ayuda y confianza en nuestro trabajo, junto a su capacidad para guiar ideas han hecho valiosas contribuciones no solo al desarrollo de este estudio, sino que también a nuestra capacitación como investigadores. Su conocimiento y experiencia junto a nuestro desempeño han sido la clave para poder llevar a cabo esta investigación, la cual no hubiese sido posible sin sus consejos.

Grupo de trabajo

A mi esposa, padres y hermana por su apoyo constante e incondicional. Por haber ido más allá de frases motivadoras y dedicándome tiempo, comprensión y contención sin esperar algo más que mi bienestar. Y siendo esta tesis producto de un trabajo colaborativo, como no mencionar a mis compañeros con los cuales pasamos juntos este complejo, pero provecho proceso.

Román Jeyson Chiguay Sanhueza



En primer lugar, quiero agradecer a mi madre, mi abuelo, mi familia y Dios por acompañarme en este proceso universitario el cual ya está a punto de culminar, ya que siempre han sido el pilar fundamental en el transcurso de mi vida. En segundo lugar, agradecer a mis compañeros (grupo tesis) por aportar cada uno con un grano de arena a este proceso tan importante para cada uno de nosotros, es por esto que agradezco a Román Chiguay, Daniela Tatín, José Vallejos y Nicolás Silva por todo el esfuerzo realizado. En último lugar mis mejores deseos para cada uno de ellos en cual sea el camino que decidan tomar. Amigos, la vida es cuesta arriba, pero la vista es genial.

Alberto Camilo Ortega Fuentealba

Luego de recorrer este largo camino, quiero agradecer a Dios por entregarme fortaleza y perseverancia para cumplir mis objetivos, por darme la oportunidad de poder entrar a esta hermosa carrera que es Pedagogía en Educación Física, dando todo mi esfuerzo para sacarla adelante, viviendo nuevas experiencias que me ayudaron a llegar al final de esta etapa. También agradezco a mi familia por permanecer a mi lado y darme aliento para salir adelante, a mi papá quién me apoya desde el cielo en todo momento. A mis amigos que gracias a esta carrera conocí y fueron importantes en este camino, uniéndonos, ayudándonos y apoyándonos mutuamente en todo ámbito de la vida. Y finalmente gracias a mis amigos que la vida me entrego por estar en todo momento conmigo.

Daniela Francisca Tatín Campos



Al finalizar este proceso de estudio, principalmente agradezco a Dios y a mi abuelo el cual me observa desde el cielo, por iluminar todos mis días y todas las decisiones que tomé, por jamás abandonarme en cada paso que doy y por ser mi soporte durante todo este periodo. Agradezco infinitamente a mi familia y pareja por ser parte de todo mi proceso de estudios profesionales, por el apoyo incondicional que siempre me brindaron y por estar siempre presentes. Agradezco también la presencia de mi tío el cual siempre ha sido un gran apoyo en mi vida, enseñándome en todo momento a dar el ejemplo como persona y como profesional. Por último, pero no menos importante, agradezco a mis compañeros y amigos, los cuales fueron mi segunda familia, siempre presentes en los mejores y peores momentos, con los cuales inicie y espero finalizar este proceso universitario.

José Ignacio Vallejos Carrillo

Al finalizar este largo proceso lleno de adversidades, de emociones, y experiencias vividas, agradezco principalmente a mi madre y a mi padre por darme el apoyo y motivación y confianza, a mis hermanos que no dudaron en ningún momento de mis capacidades, a mis amigos que siempre estuvieron ahí para darme una mano o un consejo cuando lo necesitaba, a los profesores que siempre estuvieron dispuestos para ayudarme y guiarme, también con mucho orgullo a mi Dios que siempre me dio fuerza, perseverancia y paciencia en todo momento.

Nicolás Jorel Silva Lara



ÍNDICE

PÁGINAS

Agradecimientos	2
Resumen	8
Introducción	9
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
Planteamiento del problema	12
Formulación del problema	13
Justificación	14
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	15
2.1. Educación.	16
2.1.1. Educación y Sociedad.	16
2.1.2 Proceso de Enseñanza Aprendizaje.	17
2.1.3. Estrategias de Enseñanza en Educación.	20
2.1.4. Estrategias de Aprendizaje en Educación.	21
2.2. Definición de Juego.	23
2.2.1. Teorías del Juego.	24
2.2.3. Dimensiones del Juego.	27
2.2.4 Beneficios Generales del Juego.	28
2.2.5 El Juego en la Sociedad y Cultura.	28
2.2.6 Juego en la niñez.	31



2.2.7. Juego y Desarrollo Cognitivo	32
2.2.8. El Juego como Estrategia Pedagógica.	35
2.2.9. Juego y Convivencia Escolar.	37
2.2.10 Juego y Habilidades Sociales.	38
2.3 Educación Física.	40
2.3.1 Nuevas perspectivas de la Educación Física en Chile.	41
2.3.2 Educación Física Escolar.	41
2.3.3 Educación Física y Juego.	42
2.3.4 Habilidades Motrices.	44
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	48
3.1. Descripción y justificación del Tipo y Diseño de Estudio	49
3.2. Informantes claves	50
3.3. Descripción recogida de información	51
3.4. Descripción de las dimensiones	51
3.5. Elaboración de la pauta de entrevista	52
3.6. Desarrollo de las entrevistas	53
3.7. Fase análisis de los datos	53
3.8. Obtención de resultados	56
3.9. Triangulación	56



CAPÍTULO IV: RESULTADOS	57
4.1. Informante 1	58
4.2. Informante 2	62
4.3. Informante 3	67
Esquema resumen de resultados	71
CAPÍTULO V: CONCLUSIÓN Y DISCUSIÓN	75
5.1. Discusión	76
5.2. Conclusión	81
CAPÍTULO VI: PROYECCIONES Y LIMITACIONES	83
6.1. Proyecciones	84
6.2. Limitaciones	85
BIBLIOGRAFÍA	86
ANEXOS	91

Resumen

En la sociedad actual y pasada siempre ha existido el juego como un recurso de diversión o para abordar la forma en la que las personas se relacionan en torno a él, sin embargo, un recurso importante también es el educativo.

Si nos trasladamos al sistema educativo, especialmente en el área de Educación Física nos encontraremos con que existe también una importante incidencia del juego como una conducta necesaria para emplear en las clases de Educación Física y en torno al mismo aprendizaje significativo que este puede llegar a producir en los alumnos.

A partir de lo anterior y desde las inquietudes propias que se producen del juego como recurso potenciador del aprendizaje, surge la iniciativa de conocer las percepciones que tienen los profesores de Educación Física respecto al juego y si este es realmente un potenciador neto del aprendizaje en el aula.

Esta investigación, por lo tanto, se caracteriza netamente por ser una investigación cualitativa, de alcance descriptivo con enfoque fenomenológico ya que la intención de este estudio no es intervenir sino en describir el siguiente fenómeno: percepción de docentes de Educación Física respecto al juego como potenciador del aprendizaje en Educación Física. Para la obtención de los datos se procedió a realizar una entrevista semiestructurada a profesores de tres establecimientos de la Provincia de Concepción (Colegio Queen Elizabeth, (Penco), Colegio Mixto Inmaculada Concepción, (Talcahuano), y Liceo Industrial A23, (Talcahuano), donde se evidenció que los profesores tienen una noción respecto al juego como recurso educativo, es decir, reconocen que hay un tipo de accesibilidad a través del juego de aprender con mayor facilidad, atendiendo a que este puede darse de mejor manera entre pares (estudiantes) de forma prolongada. Es por esto por lo que se considera necesario saber el tipo de información que manejan los docentes en sus respectivas instituciones educativas respecto a su percepción del juego como un recurso potenciador del aprendizaje en la asignatura de Educación Física y que tan efectivo podría llegar a ser este.

Introducción

El juego como recurso potenciador del aprendizaje, el cual es un tema que viene siendo investigado desde el siglo pasado, el cual hasta la fecha sigue siendo objeto de estudio, debido a que en los últimos años no se ha logrado aplicar de manera completa en la educación. Para aportar a la fundamentación la investigadora Carmen Minerva Torres de la Universidad de los Andes, realizó una investigación en el año 2002, la cual consistió en abordar en el aula distintas estrategias en donde el juego fuese la estrategia principal, logro concluir que las estrategias deben de permitir el disfrute de los alumnos en el aula, permitiendo así llenar las expectativas de los alumnos y además de esto demostrar que el docente está comprometido con su trabajo (Minerva Torres, Carmen 2002).

Además, realiza una propuesta acerca de una variedad de juegos modificados, los cuales pueden ser aplicados en diferentes asignaturas.

Paula Chacón de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, en el año 2007 también realizó una investigación, en la cual promueve el juego de manera didáctica como estrategia del aprendizaje. Adicionalmente postula el cómo se debe enseñar a través del juego y los requisitos que debe poseer este para poder ser eficaz y lograr incidir en el aprendizaje. Por lo tanto, señala que se debe tener en cuenta que educar a los niños a través del juego se debe de considerar de manera profunda. Ya que el juego aplicado de buena forma es una fuente de aprendizaje absoluta. (Chacón, paula 2007).

Cabe destacar que muchas veces como adultos, se tiende a pensar que el juego es una acción infantil, la cual no pareciera ser parte importante de nuestra vida, sin embargo, al pensar de esa forma, estamos en un gran error. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Según investigadores como: Granville Stanley Hall , Karl Groos, Sigmund Freud, entre otros a mencionar más adelante, señalan que los niños no son capaces de separar el trabajo del juego ni viceversa. Por lo tanto, los niños al jugar, es cuando

se ponen en contacto con las cosas que los rodean y logra aprender inconscientemente utilidades y cualidades de su alrededor.

El juego como un potenciador del aprendizaje es una tendencia que se ha venido estudiando por años. Existen varios estudios que serán mencionados más adelante los cuales avalan que en una clase podemos implementar el juego como un potenciador del aprendizaje en alguna asignatura, para su posterior mejora. El juego es atractivo, y sobre todo cuando este está relacionado a la edad y sentido de aprendizaje que quiere obtener el receptor, en este caso estudiantes de diversos niveles educativos. (Minerva Torres, Carmen 2002). El juego en este último siglo se postula como una estrategia del aprendizaje en el aula, además de ser una estrategia con muchas variedades para el aprendizaje de distintas asignaturas, (Minerva Torres, Carmen 2002). Complementando lo anterior una investigación que realiza Paula Chacón de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el 2007, en donde promueve el juego didáctico como estrategia del aprendizaje, y postula como enseñar a través del juego y los requerimientos que debe tener un juego para poder incidir en el aprendizaje. Esto último es muy importante, ya que como se menciona anteriormente Minerva Torres, si no se adapta el juego al nivel escolar ni tampoco se configura al desarrollo de la información que se está enseñando en cada nivel, este no tendría sentido para poder obtener resultados claros respecto a si es o no un buen recurso para el aprendizaje significativo del alumnado.

Rescatando estudios de años anteriores, existe gran variedad de teorías que se mencionaran en las paginas posteriores las cuales declarar que el juego genera un aprendizaje significativo en los alumnos por lo cual se debe implementar mayor investigación en este ámbito tan necesario como es el aprendizaje mediante nuevas metodologías de enseñanza para el desarrollo de nuevos estilos de enseñanza asociados principalmente al juego, a cómo implementarlo dependiendo del área en el que se vaya a utilizar, el nivel y la información que se desee utilizar, es por esto que esta investigación se conocerán diferentes percepciones de profesores de Educación Física respecto a el juego como potenciador de aprendizajes en base a los años de experiencia de cada uno.



CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

A lo largo de la vida de una persona, sobre todo en su infancia el juego es parte fundamental del diario vivir, ayudando a conocer y desenvolverse en su entorno, sin embargo, en los establecimientos educacionales se ha estado considerando éste como una herramienta capaz de potenciar diversas habilidades y capacidades de los estudiantes en todos los niveles de enseñanza, influyendo aún más en cursos pequeños, como bien demostró anteriormente mencionada Carmen Minerva con sus propuestas de estrategias el año 2002.

La asignatura de Educación Física y Salud aplicada en los establecimientos toma mucha relevancia al hablar de juego, ya que son los profesores de aquel ramo los que llevan a sus clases diversas actividades lúdicas y dinámicas para sus estudiantes.

Es por esto que se hace necesario tener información acerca del juego cómo ha evolucionado en la educación y las opiniones que tienen los profesores respecto a su influencia como estrategia en el aula, ¿Cuál es la percepción de los profesores con distintos años de experiencia laboral respecto a la utilización del juego como potenciador de aprendizajes en las clases de Educación Física y Salud?, es ahí donde está presente la problemática en la cual se basará esta investigación, considerando que el ambiente que se debe obtener para que el juego se haga efectivo, debe ser de motivación, compañerismo, trabajo en equipo, entre otras. De acuerdo a esto, es que surgió el interés de conocer las percepciones de los profesores de Educación Física respecto del juego como potenciador del aprendizaje de acuerdo a los años de experiencia que han tenido desempeñándose como tal.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta de investigación

¿Cuál es la percepción de tres profesores con distintos años de experiencia laboral respecto a la utilización del juego como potenciador de aprendizajes en las clases de Educación Física y Salud?

1.2.2. Supuesto

El juego como estrategia dentro de la asignatura de Educación Física y Salud, generaría y potenciaría el aprendizaje mejorando la motivación generando una mejor disposición a aprender de parte de los estudiantes.

1.2.3. Objetivo General

Conocer las percepciones que tienen tres profesores de Educación Física respecto al juego como potenciador de aprendizajes en la asignatura de Educación Física y Salud.

1.2.4. Objetivos Específicos

1. Identificar el grado de importancia que los profesores dan al juego en la clase de Educación Física.
2. Explorar las experiencias que han tenido los profesores de Educación Física al momento de aplicar el juego.
3. Identificar los beneficios detectados por los profesores al aplicar el juego en las clases de Educación Física.

1.2.5. Categorías de análisis

- 1.- Educación
- 2.- Juego
- 3.- Educación Física



1.3. Justificación

La justificación de llevar a cabo la investigación surge de la interrogante respecto a la utilización del juego como potenciador del aprendizaje, debido a que diversos autores como, por ejemplo, Huizinga en el año 2009 postula al juego como agente potenciador de la adquisición de conocimientos, hábitos y valores, para esto la elección de realizar una entrevista a tres profesores de la asignatura de Educación Física y Salud con diferentes años de experiencia y distintos establecimientos, para conocer de esta manera sus percepciones acerca del juego y como este influye en sus clases.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Educación.

Posee una etimología latina doble: “educare” que significa crianza, dotación, alimentación, y “educere” desarrollo y extracción (Guichot, 2006). Educare, culturalmente representaba la frase: alimentar al ganado, tomando esta definición Herbart y los socialistas estiman que la educación es “transmisión de cultura” (Picardo, Escobar, & Rolando, 2004)

Redden y Ryan, en su obra "Filosofía de la Educación", la definen como "la influencia deliberada y sistemática ejercida por la persona madura sobre la inmadura, por medio de la introducción, la disciplina y el desarrollo armónico de todas las facultades: Físicas, sociales, intelectuales, morales, estéticas y espirituales del ser humano, de acuerdo con la jerarquía esencial de las mismas, para la utilidad individual y social, dirigida hacia la unión del educando con su fin último trascendente". (Picardo, Escobar, & Rolando, 2004)

La educación es el proceso de aprendizaje permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas. Se enmarca en el respeto y valoración de los derechos humanos y de las libertades fundamentales, de la diversidad multicultural y de la paz, y de nuestra identidad nacional, capacitando a las personas para conducir su vida en forma plena, para convivir y participar en forma responsable, tolerante, solidaria, democrática y activa en la comunidad, y para trabajar y contribuir al desarrollo del país. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2009)

2.1.1 Educación y sociedad

“Aun cuando se tengan rasgos individuales, la existencia individual no explica totalmente la conciencia individual; aun cuando yo tenga rasgos singulares, yo soy existencia social. No es el yo existo, yo pienso, que explica el yo existo. Es el ‘nosotros pensamos’ que explica el yo pienso. No es el yo sé que explica el nosotros sabemos. Es el nosotros sabemos lo que explica el yo sé. Es al revés.”. Freire, P (1986) citado por Guichot (2006)

Para Hernández (2003) citado por Castillo & Gamboa (2013) la educación debe ser comprendida como aquel proceso a través del cual se ejerce cierta influencia sobre una “nueva generación” con el fin consciente o no inculcar valores, normas y comportamientos que permite a sus miembros realizar roles sociales para los cuales han sido formados de manera individual y colectiva. La educación posee una orientación hacia la modificación del comportamiento individual o social de las personas, que en el educando conlleva la interiorización de una serie de valores e ideales que socialmente se considera importante preservar y garantizar.

Por lo tanto, la educación cumple importantes funciones dentro de la sociedad, entre ellas: conservar la cultura de grupo por medio de su transmisión de generación en generación; integrar y diferenciar a los individuos como parte de un entorno social con características específicas y ofrecer a la economía el recurso humano calificado para impulsar la producción. (Hernández, 1996) citado por Castillo & Gamboa (2013).

2.1.2 Proceso de enseñanza-aprendizaje

Contreras (1990) plantea el proceso enseñanza - aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”

Entre la gran cantidad de factores que participan en el proceso enseñanza-aprendizaje, abordar la influencia del profesor en el proceso es indispensable, esto debido a su relevancia en él. Para Covarrubias y Piña (2004) es indispensable comprender la interacción entre los sujetos que intervienen en la situación de la enseñanza aprendizaje en el aula. Esta relación no inicia basada en la simpatía mutua, intereses comunes o afinidad de caracteres, es además establecida bajo una cierta “imposición”.

Por su condición de tal, al profesor le compete marcar el inicio, la dinámica y la continuidad de la relación. En primer lugar, porque es a él a quien corresponde generar el clima apropiado en el aula que garantice la fluidez de las relaciones con los alumnos. En este sentido, tiene en sus manos la posibilidad de fomentar un ambiente rico en situaciones de crecimiento o, por defecto, un ambiente lo

suficientemente tenso e incómodo que termine frenando la expresión de las particularidades, de las iniciativas y de la participación en los alumnos. (Cámere, 2009)

El clima motivacional que los profesores crean en las aulas, permite que los estudiantes conozcan qué es lo más relevante de la clase, lo que el docente desea lograr y los efectos que puede tener en el aula actuar de un modo u otro.

“La mayoría de los educadores coinciden en que la motivación de los alumnos es una de las tareas fundamentales de la enseñanza” (Woolfolk, 2010) quien también la define como un “estado interno que activa, dirige y mantiene el comportamiento”. Ellis (2005) señala que los teóricos de la motivación distinguen entre motivación extrínseca e Intrínseca, describiendo la motivación extrínseca como aquella que se da cuando la fuente de motivación está fuera del individuo y de la tarea que se realiza, y aunque puede favorecer el aprendizaje y la conducta productiva, en el aula presenta desventajas, ya que los estudiantes pueden dejar de realizar la tarea tan pronto como cese el refuerzo. Y la motivación intrínseca, como aquella que se presenta cuando la fuente de la motivación está en el interior del individuo o la tarea, esta presenta ciertas ventajas ya que los estudiantes motivados suelen presentar alguno de los siguientes comportamientos; realizar la tarea por iniciativa propia, implicarse cognitivamente en la tarea, ser creativos durante la ejecución, persistir frente el fracaso, disfrutar con la actividad, realizar cambios conceptuales cuando sea preciso y tener un alto rendimiento.

En ocasiones los alumnos pueden estar motivados extrínseca o intrínsecamente de manera simultánea, incluso una motivación puede tener aspectos de ambas. Ellis (2005) señala que la motivación afecta al aprendizaje de las siguientes cuatro formas:

- Aumentando el nivel de energía y de actividad del individuo, influyendo en la intensidad con la que se involucra éste.
- Dirige al sujeto hacia ciertas metas, afectando las elecciones que hacen las personas.
- Favorece el inicio y la persistencia en ciertas actividades.

- Afecta a las estrategias de aprendizaje y los procesos cognitivos que un individuo despliega en una tarea.

Guevara (2005) menciona que la relevancia de distinguir los tipos de contacto que ocurren en las aulas con los contenidos educativos, se debe a que la interacción establecida por un estudiante con los contenidos de la clase repercute en la posibilidad de generalizar las habilidades y destrezas ejercitadas. Esta interacción entre profesor y alumno presenta, desde un enfoque psicológico, algunos “niveles” que facilitan la adquisición y desarrollo de capacidades indispensables para la continuidad académica del estudiante.

Correa (2006) describe tres patrones de interacción profesor-estudiante. El primero es el modelo de interacción alumno-docente, con una relación unidireccional, esto consta en que el docente no establece pocas relaciones afectivas con sus alumnos. El segundo es el modelo alumno - maestro – alumno, con una relación que se da entre un grupo de estudiantes que no incorpora al profesor. El tercero es el modelo maestro – alumno – alumno – maestro, en el que se interactúa entre pares.

Mares, Guevara, Rueda, & Rocha, plantean una perspectiva psicológica, describiendo cinco niveles de interacción entre profesores y alumnos en las aulas. El primero es el contextual, donde los estudiantes participan de las actividades propuestas en el aula, ajustándose a los estímulos presentados, escuchando y repitiendo la información. El segundo es el suplementario, en el que los estudiantes son capaces de provocar cambios en el ambiente físico y social. El tercero es el selector, en el que los estudiantes pueden adaptarse a las diferentes situaciones. El cuarto es el sustitutivo referencial, en el cual los estudiantes sufren un desdoblamiento del presente, ya que las interacciones se producen al hacer referencia a escenarios pasados y futuros. El quinto es el sustitutivo no referencial, una interacción que permite a los estudiantes elaborar juicios argumentados o explicaciones sobre relaciones logradas.

2.1.3 Estrategias de enseñanza en educación

Para llevar a cabo la enseñanza al educar se necesitan diferentes herramientas, entre ellas se encuentran las estrategias de enseñanza, estas son de gran importancia para hacer que el alumno aprenda de forma significativa, son instrumentos que ayudan y aprovecha el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de competencias de los estudiantes. Campos, 2000, señala que “La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos”, por lo tanto, es un conjunto de decisiones por parte del profesor para orientar y guiar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus estudiantes, y tienen el propósito de facilitar la adquisición, utilización de la información y almacenamiento de ésta. Cada estrategia permite a los docentes identificar conceptos relevantes de aprender, sintetizar información, conocer y activar conocimientos previos que deben tener implementados en su aprendizaje, detectar problemáticas, entre otros. El docente es quien debe saber cuándo, dónde y porqué utilizar tales estrategias, aplicándolas como herramientas flexibles y de adaptación a diferentes circunstancias de enseñanza.

“Hoy con los avances tecnológicos, las estrategias de enseñanza van más allá de un plan en el cual se trazan pautas” (Peralta, W, 2015). De acuerdo a esto es que los docentes deben tomar en cuenta las nuevas formas de leer, interpretar y analizar el mundo que les rodea, con las que los alumnos abordan los contenidos, materias y sus tareas escolares, teniendo gran cantidad y diferentes recursos para obtener información, como los son las páginas web, celulares, bases de datos, ya que en internet se puede encontrar todo tipo de herramientas que ayudan y facilitan la tarea del estudiante.

El docente debe conocer una amplia diversidad de estrategias, sabiendo la función de cada una, como utilizarla y desarrollarla de acuerdo a las características de sus alumnos, en este caso, Díaz, (2002), señala que es necesario tener presente 5 aspectos esenciales al momento de ver qué estrategia y en qué momento es adecuado utilizarla.



- 1- Consideración de las características generales de los aprendices, como nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etc.
- 2- Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular que se va a abordar.
- 3- La intencionalidad o meta que se desea lograr, y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirla.
- 4- Vigilancia constante del proceso de enseñanza, así como del progreso y aprendizaje de los estudiantes.
- 5- Determinación del contexto intersubjetivo creado con los alumnos hasta ese momento.

Estos factores son de importancia al momento de decidir qué estrategia utilizar y cómo utilizarla para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo. Es relevante también mencionar, que se debe seguir el proceso de aprendizaje para ver si la estrategia escogida es la correcta, sino para adaptarla a la necesidad de los alumnos o cambiarla por alguna otra que se pueda emplear, a esto se suma que un mismo procedimiento puede ser aplicado para distintos niveles educativos, pero con diferentes grados de complejidad y precisión, de acuerdo a las características generales del grupo curso. Es importante que el profesor mantenga una actitud positiva y motivadora para que los alumnos respondan de buena forma a las herramientas que se entregan, además de tener conocimiento de las herramientas que dominan sus alumnos, ya que podría serle de utilidad al momento de enseñar un contenido u otro, siendo facilitado el procedimiento de aprendizaje de los estudiantes para comprender el contenido (Díaz, F 2002).

2.1.4 Estrategias de aprendizaje en la educación

En los establecimientos educacionales los estudiantes reciben mucha información durante el día, pero sobre todo al momento de aprender en sus aulas de clases, en donde los profesores hacen lo posible porque el alumno aprenda cosas nuevas y necesarias para la vida guiándose por el currículum a nivel nacional, en el cual se encuentran los planes y programas, además de las bases curriculares donde están los objetivos de aprendizaje dictado para cada

asignatura. CNED (2020) señala que las Bases Curriculares establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) que definen los desempeños mínimos que se espera que los estudiantes logren en cada asignatura y nivel de enseñanza. Los objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes que se consideran relevantes para que niños, niñas y jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral.

Los alumnos adquieren el conocimiento, y luego necesitan de un periodo de tiempo para aprenderlo, comprenderlo y practicarlo, y es aquí, donde aparecen herramientas de ayuda que facilitan el aprendizaje escolar, estas son las estrategias de aprendizaje. Estas últimas “son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones, o habilidades) que un aprendiz emplea de forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas” (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986). Por lo tanto, ayudan al estudiante a poder aprender de la forma que a él se le parezca más fácil para poder hacerlo, siendo así flexible y adaptable a la necesidad de la situación.

Estas herramientas deben distinguirse claramente de las otras estrategias vistas en el tema anterior, estrategias de enseñanza. Las estrategias de aprendizaje son utilizadas por el aprendiz y no por el agente que entrega el conocimiento o información, con el fin de solucionar problemas, aprender, recordar, comprender sobre algún tipo de aprendizaje. Existen diversas estrategias que pueden ser muy generales o específicas dependiendo del dominio de conocimiento al que se aplican, el modo en que se utilizan, tipo de aprendizaje, finalidad, entre otras, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje. Estas herramientas también dependen de las características y necesidades del estudiante, algunos aprenden mejor a través de estrategias kinestésicas (aprender haciendo), siendo estos, por ejemplo; gráficos, crucigramas, mapas conceptuales, o simplemente escribiendo la materia; y otros de manera auditiva, a través de audios, grabaciones, etc. Es por esta situación que también son flexibles, ya que se van adaptando a cada necesidad. (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986).

La mayoría de los profesores ayudan a sus estudiantes a buscar las estrategias más adecuadas para el aprendizaje de éstos, como lo aseguran Monereo,

Castelló, Clariana, Palma y Lluisa Pérez (2007) “Los alumnos ponen en marcha procedimientos alternativos y variados en las diferentes experiencias que el profesor les propone, para que progresivamente vayan ampliando sus posibilidades respecto a la elección de los procedimientos más adecuados en una situación determinada”. Para cada asignatura, se utilizan diferentes estrategias, ya sean teóricas o prácticas, por ejemplo; para lenguaje hay estrategias de tipo organizativas, como mapas conceptuales, las cuales son distintas a las de matemáticas que son más del aprender a través de la práctica de ejercicios matemáticos, al igual que historia es distinto a Educación Física y Salud. En este último se utiliza la práctica motriz como herramienta para aprender un fundamento o deporte en sí, en donde toma relevancia el juego como parte de adquirir el conocimiento y poder aprender de la materia a pasar por parte del profesor. Por lo tanto y de acuerdo a lo dicho, la aplicación de una estrategia adecuada a las necesidades del estudiante, que lo lleve a una mayor motivación de estudio y con ello concentración en lo que hace, permitirá un mayor y mejor rendimiento académico, llegando a cumplir sus expectativas y metas (Monereo, Castelló, Clariana, Palma y Lluisa Pérez 2007).

2.2. Definición de juego

Durante el transcurso del tiempo, se han ido formulando grandes cantidades de definiciones enfocadas en el juego. La etimología de la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocus y ludus-ludere”, en la cual “iocus” hace alusión a “chiste, broma, juego de niños”, mientras que “ludus” hace referencia a todo lo relativo al juego como tal “ocio, entretenimiento, diversión”. Sin embargo, esta última palabra fue reemplazada por “iocus” en algún momento de la historia, lo que ocasiono que con el tiempo se perdiera la huella de la palabra “ludus” en el castellano. Ambas palabras hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión de actividad lúdica. Actualmente el Diccionario de la Real Academia Española define al juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde, sin embargo, también existen diversos autores los cuales han ido definiendo esta palabra.

Viciano y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

Para Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 18), el juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.

Por último, Paredes (2002), afirma que, producto de la polisemia de esta palabra y de la subjetividad que tiene, cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico, siendo dificultoso definirlo en termino absoluto y que solo se termine definiendo alguna de las características de esta misma.

2.2.1 Teorías del Juego

- **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer**

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo, siendo el juego junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que

le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas.

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarse de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

- **Teoría de la relajación de Lazarus**

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

- **Teoría del pre ejercicio de Karl Groos**

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando lo sea.

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

- **Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall**

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie.

El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarse sus pieles o armas; para este autor, “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura”

- **Teoría de Sigmund Freud**

Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente.

- **Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède**

La teoría de Claparède sostiene que: *“El juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”*.

Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

Señala también que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recobrar su autoestima y para autoafirmarse.

- **Teoría de la dinámica infantil de Frederic J.J Buytendijk**

Buytendijk (1935) interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego. Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su ‘dinámica’ le impulsan a no hacer otra cosa que jugar.

El autor explica la dinámica del juego en cinco puntos: jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

2.2.3. Dimensiones del juego

El juego requiere de una participación activa de la persona, favoreciendo la construcción de su aprendizaje y desarrollo integral en todas sus dimensiones, que según Megías Ana y Llanos Lozano (2019) son 3:

Dimensión física-sensorial: Implicando actividad motriz y sensorial favoreciendo la coordinación de las partes del cuerpo y el descubrimiento de sensaciones mediante los sentidos.

Dimensión cognitiva: Mediante el juego hay una activación y trabajo cognitivo, estimulando la capacidad de razonamiento, imaginación y creatividad, además de que el niño descubre, interpreta y va comprendiendo su entorno.

Dimensión Socio- afectiva: Incluye un aspecto muy importante, siendo la interacción con los demás, aprendiendo a socializar con su entorno, desarrollando el autocontrol, responsabilidad e identidad social.

Todas estas dimensiones son muy relevantes a la hora de hablar del juego, llevando al niño o joven a desarrollarse integralmente, adaptándose a su entorno, dándole explicaciones a las cosas y comprendiéndolas de mejor manera.

2.2.4. Beneficios generales del juego

Esta actividad lúdica es una necesidad en el ser humano porque se da a lo largo de toda la vida, en distintos rangos etarios, y en todas las culturas, ayuda a liberar el estrés del día a día, realizándose en el tiempo libre permitiendo satisfacción y disfrute en las personas que lo hacen. En sí, colabora potenciando nuestro desarrollo mental y físico, además de proporcionar un equilibrio emocional y aportar al control de impulsos en los niños y jóvenes, también ofrece potenciar una gama de actitudes enriquecedoras que al pasar del tiempo serán requeridas y necesarias para poder adaptarse al entorno social, algunas de estas son: despertar el gusto por el riesgo, estimular la perseverancia, voluntad y responsabilidad, aumenta la concentración y el espíritu de lucha, enseña a saber ganar y perder, a su vez también cabe recalcar que enseña a seguir reglas y actitudes que serán puestas a prueba y condicionarán a un mejor desarrollo personal social.

2.2.5 El juego en la sociedad y cultura

Si nos desprendemos de la sociedad en la que estamos inmersos la mayoría de las personas existentes, capaces de pensar, analizar y reaccionar a ciertas situaciones, es muy probable que dejemos de realizar o ejecutar ciertas dinámicas de la vida cotidiana, como por ejemplo socializar, estrechar lazos, jugar, entre otras muchas acciones que nos apegan a vivir en sociedad y cultura.

Cuando señalamos el juego inmediatamente se asocia a niñez, el cual es el vector principal para comenzar a desarrollar habilidades sociales desde la infancia y así producir ciertos rasgos característicos en etapas posteriores, en este caso UNESCO señala lo siguiente. *“Los Estados Partes reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural”*. La UNESCO (1989), en la Convención sobre los Derechos del Niño, artículo 31.

Como se señala, el juego en este caso cumple con el valioso rol de ofrecer una estructura lúdica a la vida y de poder conectar a pequeños grupos sociales con un mundo más amplio, llevándolos de un microciclo a un macrociclo social y cultural sobre todo en aspectos educativos ya que desde edades tempranas comenzamos a desarrollar ciertas habilidades para poder posteriormente permanecer en la sociedad y es por esto que el juego consta de un rol importante para el posterior desarrollo de estas habilidades. Esta actividad es cultura en muchos aspectos de la vida y esto tiene una justificación muy importante. Surge en años muy remotos de la cultura el cual es un patrimonio que se transmite a través de libros y otros medios de comunicación, además de la misma práctica del juego de generación en generación el cual se hace popular y hace establecer relaciones interpersonales también de generación en generación asociado siempre a las culturas de cada país o región. Uno de los primeros que abordó este tema fue Johan Huizinga profesor e historiador teórico de la cultura en su libro *homo ludens* publicado en 1938 el cual significa *“hombre jugante”*, aquí este autor refleja teorías del juego asociadas principalmente a la sociedad y la cultura, señala además la forma o conducta lúdica del juego y la relación que existe entre las sociedades que son más primitivas asociándose a los mitos, corrientes filosóficas y distintas formas culturales. Otro punto sumamente importante es lo que señala el siguiente autor, *“Es un rasgo de las culturas que, por naturaleza, posee un gran potencial de difusión entre las mismas, lo que implica mayor entendimiento entre los pueblos”* (Andreu, 2006). Si pensamos y analizamos lo que nos dice (Andreu, 2006) nos hace sentido que por naturaleza el juego es un gran potencial de indagación y difusión entre mismas culturas ya que este mismo acto o acción de jugar podrían

haber sido estrategias comunicacionales en ciertas culturas, sobre todo en épocas antiguas donde el juego se asocia a que por ejemplo este podría establecer quién podría ser el líder de un grupo y quien no, lo cual llevaría a la gente a pensar y analizar que hay que realizar las acciones de un líder para poder tener éxito, esto observándose desde un punto de comunicación no verbal ósea simplemente a través de un juego, sin embargo hoy en día jugamos para poder establecer relaciones con otras personas y para permanecer en la sociedad ya que el juego es de libre elección y participación lo cual es muy importante, ya que este pasa a ser una actividad lúdica, no generando momentos de estrés para las personas ya que así este permanece en la sociedad y además lo podemos asociar a la cultura de cada país o región en donde se realicen juegos y dinámicas.

Como señalan los siguientes autores *“Juego. Actividad lúdica, espontánea, voluntaria, sin reglas oficiales y que tiene un fin en sí mismo.”* (Cañizares y Carbonero, 2009). *“Son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. Se han venido practicando desde tiempo inmemorial y no han sufrido casi ninguna modificación en su estructura, precisando una transmisión a lo largo de varias generaciones.”* (Lavega, 2000). Podemos señalar claramente que este es espontáneo y además sin reglas oficiales, que quiere decir esto, que las reglas pueden ser modificables a partir de las necesidades sociales y culturales de las personas, es por esto que el juego tiene una característica muy importante la cual hace que este tenga en sí mismo el grado de socializante y por el simple hecho o acción de jugar estamos estableciendo sociedad. El juego tiende a activar las relaciones humanas, al momento de jugar las personas logran desarrollar sin complejos ni ataduras las relaciones entre ellos mismos ya que este es una actividad de libre exploración, con aspectos en común dentro de una misma sociedad y cultura, inclusive el juego llega a ser tan importante que este mismo señala ser un idioma universal, en el cual se puede llegar a interactuar con otras culturas por el simple hecho y acción de jugar, estableciendo parámetros generales y entendibles por las culturas y sociedades, adaptando las situaciones a la realidad del espacio y tiempo como señalan diversos autores, entre estos Huizinga y Caillois (2009). Así podemos apreciar que el juego es un vector

sumamente importante dentro de la sociedad ya que nos relaciona desde las edades más tempranas dentro de una misma cultura, así mismo la cultura hace que nos relacionemos en torno a juegos característicos de cada región en la que se establecen, por lo tanto son conceptos dependientes de cada uno sobre todo si hablamos de la sociedad y la cultura ya que el juego es uno de los vectores más importantes para que estas se conecten de generación en generación.

2.2.6. Juego en la niñez

Los niños en edades tempranas van experimentando a través de los sentidos diferentes sensaciones que ayudan a su desarrollo cognitivo, motriz y social. Esto sucede mediante la interacción con el medio que los rodea, junto a sus padres. El desarrollo del niño está condicionado por distintas experiencias y situaciones, siendo el juego una de las actividades principales para llevarlo a cabo.

El juego para el niño es todo, es su manera de vivir, de querer explorar y descubrir el mundo disfrutando de lo simple a través de la imaginación y la libertad de crear. (John Dewey, Megías 2019), *“El juego es una actividad que se desarrolla de manera inconsciente, sin importar los resultados que de ella se puede obtener... Es un fin en sí mismo”*, es decir es una actividad natural del niño que le proporciona placer y satisfacción, en la que la realidad y fantasía se relacionan en un mismo momento, a través de distintas estrategias que permiten crear nuevos esquemas en nuestra mente, debido a la utilización de nuestra imaginación, siendo capaces de darle diferentes usos a los objetos utilizados para este fin. En esta actividad de recreación y aprendizaje es la realidad la que se debe adaptar, porque el mundo de la mente, creación, imaginación y fantasía no tiene límites. (Collado, 1971). Según, Catherine Garvey (1985) *“El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación, por lo tanto relacionado con las áreas del desarrollo”*, pero también dependerá del estímulo y aceptación del adulto, objetos adecuados y disponibilidad de espacio, para que así el desarrollo de estas áreas se de en un ambiente propicio para que el niño pueda relacionarse cómodamente con su entorno, sintiéndose libre, sin

caer en la objetividad de las normas de los adultos, siendo un juego en el cual puede equivocarse y no caer en los retos de los padres, es decir, está liberado de la sujeción de ellos.

2.2.7 Juego y desarrollo cognitivo

El juego como tal, es desarrollado por las personas dependiendo de su imaginación, esto quiere decir, que la actividad que se pretende realizar está netamente vinculada con nuestra mente, es por lo anterior, que el juego está íntimamente relacionado con el desarrollo cognitivo del jugador, lo cual va a depender de la etapa por la que esté pasando el individuo, el tipo de juego en el que se sienta más cómodo, sea más práctico y sea de su interés. Por esto Piaget plantea las siguientes etapas del desarrollo cognitivo y afectivo del niño:

-Etapa postnatal 0-2 años: A los 9 meses el cerebro pesa el 50% de lo que pesa el de un adulto y a los dos años pesa un 75%. A nivel cognitivo el pensamiento es asociativo depende de estímulos como el llanto, la luz, etc. En el plano emocional existe una dependencia total de la madre, en donde se genera un lazo muy importante.

-Etapa de 2- 6 años: El niño desarrolla su pensamiento asociativo, pero aún no se da cuenta de la realidad, por ende, el aun piensa que es el centro del universo, existe una gran imaginación y simbolismo en las cosas. Afectivamente aún son egocéntricos y dependen de la madre. En cuanto a la evolución motriz del niño, esta etapa es fundamental, ya que es cuando se comienza a desarrollar las habilidades motrices básicas que condicionarán un buen desarrollo de las posteriores habilidades más complejas.

-6-7-8 años: El niño en esta etapa le gusta hacer solo lo que a él le interesa, son imaginativos, imitativos y muy curiosos, aun no son capaces de generar autocríticas, pero son capaces de entender reglas simples y tomar medidas de seguridad.

-Etapa pre puberal 9-12 años: Desarrollo de las capacidades analíticas pudiendo organizar nociones temporales y espaciales.



-Etapa puberal de 11 a 14 años: es un periodo racional con gran desarrollo de atención y de funciones intelectuales. Deduce e induce y puede ordenar sus ideas.

-Adolescencia 14- 15 a superior: Gran capacidad de fijación y de retención, facilidad para el aprendizaje, predominio del razonamiento analítico.

Otro autor que elabora una teoría sobre el desarrollo cognitivo es Lev Vygotsky, según señala Woolfolk (2010) la teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky considera los procesos psicológicos o funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas del pensamiento y la mediación. Entre las características que señala la teoría de Lev Vygotsky están:

-Pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad.

-No es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría.

-Los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos.

-Son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

-El conocimiento no se construye de modo individual como propuso Piaget, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan.

-Las interacciones sociales con compañeros y adultos más conocedores constituyen el medio principal del desarrollo intelectual.

-Los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tienen un origen social.

-El niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria.

-Mediante la interacción con compañeros y adultos más conocedores, estas habilidades “innatas” se transforman en funciones mentales superiores.

En la teoría de Vygotsky los procesos psicológicos elementales o básicos son aquellos con los que nacemos, siendo las funciones naturales que están determinadas genéticamente, que derivan en un comportamiento limitado, condicionado por lo que podemos hacer. A su vez los procesos psicológicos superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social, por lo cual son mediadas culturalmente, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar y más robustos los procesos psicológicos. Las

funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos: Primero las habilidades psicológicas se manifiestan en el ámbito social y luego en el ámbito individual.

En el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde a escala individual. Primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapsicológica).

La misma teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky, en cuanto a los instrumentos del pensamiento Woolfolk (2010) menciona que toda cultura posee sus propios instrumentos técnicos (herramientas) y psicológicos (simbólicos) que transmite a los niños por medio de las interacciones sociales, Los números, las palabras y otros sistemas de símbolos son ejemplo de instrumentos psicológicos, como ejemplos de instrumentos técnicos son papel, lápiz, máquinas, reglas y martillos. El lenguaje es el instrumento psicológico que más influye en el desarrollo cognoscitivo, Woolfolk (2010) señala que Vygotsky distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna.

- La del habla social: El niño se sirve del lenguaje fundamentalmente para comunicarse, el pensamiento y el lenguaje cumplen funciones independientes.
- El habla egocéntrica: Se presenta cuando comienza a usar el habla para regular su conducta y su pensamiento, el niño habla en voz alta consigo mismo cuando realiza algunas tareas, el no intenta comunicarse con otros, habla privadamente.
- El habla interna: La emplean para dirigir su pensamiento y su conducta, pueden reflexionar sobre la solución de problemas y la secuencia de las acciones manipulando el lenguaje “en su cabeza”.

La teoría de Vygotsky incluye la zona de desarrollo próximo, son funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente. Esta representa la diferencia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda. Las interacciones con los adultos y con los compañeros en la zona del desarrollo proximal le ayudan al niño a alcanzar un nivel superior de funcionamiento.

El desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con la “gente” que está presente en el mundo del niño y las “herramientas” que la cultura le da para apoyar el pensamiento, los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actitudes y valores a partir de su trato con los demás, las herramientas reales y simbólicas desempeñan funciones muy importantes en el desarrollo cognoscitivo. La internalización designa el proceso de construir representaciones internas de acciones físicas externas o de operaciones mentales.

El desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que interioriza las habilidades interpsicológicas, en un primer momento, dependen de los otros, en un segundo momento, a través de la internalización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por sí mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar y las convierte en habilidades intrapsicológicas.

El “discurso egocéntrico” desempeña un papel importante en el desarrollo cognoscitivo llevando al niño hacia la autorregulación, hacia la habilidad de planear, de vigilar y de guiar su propio pensamiento y a la resolución de problemas. La transición del discurso privado audible al discurso interno silencioso es un proceso fundamental en el desarrollo cognoscitivo, durante tal proceso el niño utiliza el lenguaje para ejecutar actividades cognoscitivas importantes.

2.2.8 El juego como estrategia pedagógica

El juego como estrategia se puede utilizar en cualquier nivel, sobre todo en edades tempranas, es de mucha relevancia para el desarrollo integral del niño, desarrollando sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales, entre otras, pero generalmente el docente lo utiliza muy poco llevando una enseñanza más tradicional, y la razón es por desconocimiento de tantos beneficios que conlleva esta actividad, como lo son; aumento del autoestima, valoración por sí mismo, personalidad, actitud positiva, disposición a trabajar, mejora las relaciones interpersonales, además de fortalecer el aspecto motriz, habilidades y capacidades motrices, coordinación entre otros, y capacidad psicológica y emocional de los niños y jóvenes. Tiene un objetivo educativo, es decir, un juego reglado que incluye momentos reflexivos, de simbolización o apropiación abstracta

lógica de lo vivido con un fin a nivel educativo, siendo este de enseñanzas curriculares (Chacón, P. 2008), por lo tanto este objetivo tiene su fin en la ejercitación de habilidades en un área determinada escolar, desarrollándose de manera lúdica y divertida para los alumnos, llamando la atención de ellos, aumentando su motivación y disposición a jugar y querer aprender, apropiándose de los contenidos a trabajar en clases, fomentando también el desarrollo de la creatividad a través de la imaginación.

Anteriormente se nombraron dimensiones de desarrollo en las que interviene el juego, en el ámbito escolar son similares incluyendo la dimensión académica, permitiendo un desarrollo integral del alumno, en conjunto con aprender los contenidos curriculares, y para esto, se requiere saber las características del juego para que sea didáctico, acorde a la unidad a ver en clases, adecuado a la edad de los estudiantes, entre otros aspectos. Saber que es de importancia conocer estas características para llevarlas a cabo en el aula, es de gran relevancia en el actuar del profesor, porque ya está pensando en el desarrollo que deben lograr sus estudiantes. Euceda (2007) indica que el docente debe seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos. Montero (2017) menciona que “El juego debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar”. El juego a realizar es ideal que se pueda crear sin mayor dificultad, hasta sin saber manejar el tema, con tan sólo que sea agradable y cómodo para los profesores y alumnos se logrará el fin de generar aprendizaje. La diversión debería ser un objetivo más dentro del aula de clases llevada por el docente, ya que tiene elementos atractivos y motivadores captando la atención de los estudiantes, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje del educando, creando ellos mismos sus estrategias para aprender, potenciando al igual el trabajo en grupo (López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia hace que el juego sea una ocasión excelente de aprendizaje y comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia que van adquiriendo los estudiantes, estimulando su propio conocimiento, en donde el docente pueda guiar este progresivamente, llegando a desarrollar independencia, autonomía y capacidad de

aprender, además de esto es relevante nombrar la importancia que tiene la retroalimentación del juego y compartir experiencias, fortaleciendo aún más el conocimiento obtenido y el aprendizaje motivador adquirido mediante esta actividad.

En la enseñanza media es mucho más evidente la falta del juego en las asignaturas, y quizás un poco más complicado de llevarlo a cabo, ya que, la mayoría de los alumnos a esa edad ya tienen su método de estudio y además piensan que “el jugar es para niños”, pero a pesar de esto, los docentes deberían pensar e investigar un poco más sobre las ventajas que trae esta actividad, mucho más en este rango etario en donde se pierde el sentido del juego y aumenta la desmotivación por el estudio, además debe buscar distintos tipos de estrategias que podría resultar una herramienta de trabajo muy útil para aumentar la motivación y autoestima de los estudiantes interactuando entre compañeros mediante el trabajo interdisciplinar y cooperativo, para incidir de forma más amplia y efectiva a la hora de aplicar una estrategia del juego como potenciador del aprendizaje.

2.2.9 Juego y convivencia escolar

Entre las varias responsabilidades de los profesores se encuentra la de formar bases sólidas de respeto, amor, perdón y compañerismo entre los educandos, para ello la implementación de estrategias lúdicas que propicien cambios actitudinales que favorezcan la convivencia escolar es indispensable. “La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar... genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. (Motta, 2004)

Las aulas deben servir como escenarios para la comunicación asertiva y efectiva, en las que tanto estudiantes como profesores, cuenten con la posibilidad de desenvolverse a través de actividades lúdicas que fomenten diferentes formas de expresión, participación, discusión y concertación. A través de juegos se ha logrado potenciar la expresión emocional positiva de los niños, logrando que demuestren autocontrol al expresar sentimientos como el enojo o la frustración,

además de aprender habilidades para responder ante conflictos de manera creativa. “La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural” (Huizinga, 2005)

El juego es una dimensión del desarrollo humano donde se cruzan el goce, el placer, actividades recreativas y el conocimiento que en su conjunto fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad junto a la adquisición de saberes. Vygotsky (1978) citado por (Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna, 2015) afirma que: “la forma más espontánea de pensamiento es el juego, o todo tipo de fantasías que nos permiten imaginar la realización inmediata de los deseos”.

Esteban (2008) en este sentido, la motivación de nuestros alumnos y alumnas es el primer elemento a considerar en la creación de ambientes positivos de aprendizaje y convivencia, estas y otras propuestas deben ir encaminadas a conseguir una mejora de la convivencia en las clases de Educación Física, garantizando de esta manera la creación de procesos de aula donde impere la participación activa, el respeto y la confianza.

2.2.10 Juego y habilidades sociales

Las habilidades sociales son destrezas que los individuos proporcionan en uno o en distintos contextos, los cuales, necesitan de una ejecución adecuada de una acción interpersonal entre dos o más personas (Bandura, 1982). Agregando a lo anterior, las habilidades sociales son distintas acciones que involucra las interacciones interrelacionales entre las personas (Padilla 1999).

El poder relacionarnos con los demás de forma positiva, permite que seamos parte de un grupo, esto implica que se generen conexiones sociales y afectivas dentro de esa estructura, esto conlleva a que el juego permita fomentar al fortalecimiento y la asimilación de estructuras, roles y funciones futuras que se llevaran a cabo en el mundo de los adultos. (García, Fernández y Pedro, 2005).

El juego es capaz de cambiar el mundo real a un mundo totalmente diferente, el cual nos permite fomentar interacciones directas entre los actores con el espacio, con otros y consigo mismos, esto provoca que a través de esas situaciones las personas aprendan y se comuniquen con mayor facilidad (Ortega,1992).

La actividad de juego es algo fundamental y primordial en la vida de los seres humanos, permite conocer y explorar el mundo y las personas que lo competen, de manera que facilita la preparación para la vida futura y moldea nuestra personalidad mediante la interacción con los demás (Chateau 1958).

El juego se transforma en una estrategia muy útil para el desarrollo humano, puesto que facilita a los niños el poder explorar y ser partícipes de diferentes instancias que se llevan a cabo en la vida cotidiana, lo que permite el fortalecimiento de ámbitos cognitivos, emocionales y sociales (Huizinga 2009).

Según Gallardo, el juego es una actividad indispensable para el desarrollo social del niño, puesto que además de que desarrolle capacidades psicomotrices, sensoriales o de exploración de nuevos ambientes ayuda a resolver emociones y a controlar sus sentimientos, de manera que mediante el juego el niño logra integrarse a un grupo y comportarse como el ser social que es (Gallardo, 2017).

El proceso de socialización comienza desde el nacimiento y está influenciado directamente por la familia, padres, amigos, profesores y el juego, esto lo destaca Clavijo afirmando que: “aquel en el que el niño adquiere e interioriza los valores, normas, costumbres y conductas que son propias de la sociedad que vive” (Clavijo, 2004).

Según Vygotsky, en el transcurso de la socialización actúan procesos para la adquisición de conocimientos, primero actúa un proceso interpersonal que luego queda transformado en otro intrapersonal, de manera que en el desarrollo cultural de los niños toda información o función aparece dos veces, primero de forma social y luego a nivel individual, por ende, el juego grupal adquiere suma importancia en el desarrollo individual (Vygotsky, 2003).

Mediante la realización del juego, el niño busca afirmar su personalidad, mejorar su autoestima y conquistar la máxima autonomía, esto transforma al goce del juego en un goce moral. Agregando a lo anterior que el niño al ser apartado de los

trabajos reales y sociales, busca en el juego su lugar en la sociedad humana (Chateau, 1958).

Según Nakayama, el juego proporciona diferentes tipos de situaciones, las cuales requieren de interacción, de confrontación, de alteración y modificación que vuelven al individuo para transformar su propia persona (Nakayama, 2005).

Afirman Carmona y Villanueva, que el objetivo primordial del juego está enfocado en el aprendizaje del mundo de los adultos, de sus relaciones, sus actividades, transiciones y sistemas de organización y comunicación (Carmona y Villanueva, 2006),

El juego es una actividad de prioridad en la infancia, este se convierte en un agente de socialización, a través del juego el niño aprende a respetar a los demás, a compartir, a colaborar, a aceptar puntos de vistas distintos al propio, a respetar las normas y reglas de una sociedad, permitiendo también integrarse en ella, es por esto que el juego es indispensable en el crecimiento y desarrollo social, cognitivo y afectivo del niño, puesto que éste los potencia en todas sus dimensiones (Vázquez, Gallardo, Gavira, Fernández, 2010).

2.3. Educación Física

“Ciencia y arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales” González (1993). Todos aceptamos la Educación Física como el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos. (Parlebas, 1997)

Para Cagigal (1968) la Educación Física como ciencia aplicada a la Kinantropología es “el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión”. Parlebas (1997), menciona que todos aceptamos la Educación Física como el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos.

Podemos decir que la Educación Física incide sobre el individuo concebido en su totalidad, contribuyendo a la formación de su personalidad, ayudándole a realizarse física, intelectual y moralmente. Tiene como fin, junto a las demás áreas

formativas, el desarrollo armónico de todas las posibilidades del alumno en su preparación general para la vida como persona y como ciudadano.

2.3.1 Nuevas perspectivas de la Educación Física en Chile

En el año 2001 se crea el Instituto Nacional del Deporte (IND), con los objetivos de fortalecer y ampliar los programas de actividad física y deportes, implantar los valores y beneficios de la práctica de actividad física en la población, desarrollar el deporte de alto rendimiento nacional, etc. (Muñoz, 2001).

El año 2010 se aplica por primera vez el Sistema de Medición de Calidad de Educación Física (SIMCEEF), orientada en la evaluación del peso, talla, IMC y las cualidades físicas (fuerza, potencia, resistencia, flexibilidad, etc.) para ello se aplicaron las pruebas sit and reach, salto largo a pies juntos, flexo-extensiones de codos, abdominales, test de Cafra y test de Navette. (Rivera & Trigueros 2014)

El año 2012 se aprueba el plan de estudio de Educación Física y Salud de 1° a 4° básico y los programas de estudio de 1° a 6° básico. El año 2014 se aprueban los programas de estudio de 7° básico a 2° medio CNE (2015). Representando un cambio en la orientación de la actividad física en la asignatura, considerándola como central en nuestra sociedad, gracias a sus objetivos como el desarrollo del liderazgo, autocuidado, adquisición de hábitos de vida saludable, motricidad, bienestar cognitivo, físico-emocional y social. Además de las evidencias de altas tasas de sobrepeso, obesidad y sedentarismo, se incorpora el término salud a la asignatura.

Desde el año 2020 se aplicará el cambio curricular con el que la asignatura de Educación Física y salud no forma parte del “Plan Común” obligatorio para 3° y 4° medio. Formando parte del “Plan Común Electivo” MINEDUC (2020)

2.3.2 Educación Física escolar

Según Hernández Álvarez (1996), la Educación Física como asignatura curricular escolar posee cuatro corrientes a saber:

Deportes: Se hace un traslado, casi mecánico, de los principios y procedimientos de la lógica del deporte de élite a la estructura de la educación física escolar,

siendo la competición deportiva y la victoria en la misma el centro de las prácticas escolares para buscar el prestigio institucional y personal.

Condición Física: Los antecedentes de esta corriente habría que situarlos en la lógica científica cuya intencionalidad ha estado en crear las bases anatómicas y fisiológicas del movimiento humano. Es posible visualizar una asociación entre “la condición física y una idea reduccionista de la salud, en cuanto a su concepción pura-mente física y objetiva”.

Psicomotricidad: Es el cuerpo pensante el centro de esta tendencia, entendiéndose que a través del movimiento corporal es posible el desarrollo intelectual de la persona. Si bien comienza a haber un alejamiento del conocido ‘cuerpo máquina’ como sustento de la Educación Física escolar y representado, principalmente, a partir de las dos concepciones anteriores, también es cierto que esta corriente estuvo focalizada en las edades más tempranas del niño, por lo que su fuerza en la educación física en general ha sido y es limitada.

Expresión corporal: Se orienta, principalmente, hacia el desarrollo de las capacidades rítmico expresivas del cuerpo que se expresan a través del movimiento. Es la creatividad natural en el ser humano el centro de su existencia, argumentando que los movimientos estereotipados presentes en el deporte de competición no permiten y legitiman la misma.

Para Baena (2011) la Educación Física en la enseñanza primaria lleva a cabo un trabajo basado en el movimiento como favorecedor de la autonomía y fundamentado en el conocimiento y aceptación de sí mismo a través del enriquecimiento en las propias vivencias e intentando que el alumno se ajuste a diversas situaciones.

2.3.3. Educación Física y juego

Nakayama (2018), plantea que es necesario reconocer que el juego es una manifestación humana que atraviesa muchas disciplinas y ciencias; en consecuencia, no es un área exclusiva de la Educación Física, pero su abordaje posee una especificidad al considerarla una práctica corporal y un saber a ser aprendido. Además, señala que la Educación Física se puede concebir como un

campo de saberes y prácticas, y problematiza diferentes recortes de la cultura corporal, que se configura como un área de estudio e investigación, de producción, reconstrucción y socialización del conocimiento. En este marco, el juego se constituye en una práctica corporal extendida en diferentes ámbitos, épocas, comunidades y sujetos, que se constituye como un contenido a enseñar y aprender.

Sarlé (2006) explica que la brecha entre juego y educación generó dos posturas extremas: “jugar por jugar” y “jugar para”. La primera postura considera que el juego debe estar centrado en sí mismo o debiera ser sólo un juego espontáneo, sin intervención docente, ya que no podría tener otras intenciones más allá del propio jugar, realizando una crítica al juego en el ámbito educativo. La segunda postura pondera al juego como estrategia metodológica para abordar determinados contenidos y objetivos, ajenos al juego mismo.

Según Rivero (2009) El juego en las clases de Educación Física, se asume desde diferentes representaciones, identificando las diferentes concepciones:

Como estrategia metodológica: Actividad divertida para abordar contenidos extrínsecos al juego como el desarrollo de capacidades motrices; por ejemplo, la resistencia, la velocidad, o valores morales, como la honestidad y el respeto.

Como contenido del eje temático deporte: Actividad preparadora para el desempeño en el deporte. En muchos casos, el juego como parte del proceso que indefectiblemente termina en el deporte.

Como tema a través de juegos culturalmente reconocidos, como los juegos tradicionales y/o populares.

Como un eje temático con reconocimiento del valor del juego en la misma actividad de jugar y en los procesos sociales e individuales.

Nella (2009) entiende el juego como un “entramado de saberes” que posibilita su existencia. Al jugar, estos saberes interactúan generando un formato particular para cada situación. Además, enumera las condiciones que posibilitan el jugar: 1) la presencia de otra persona; 2) la existencia de un significado cultural; 3) el saber del juego transmitido por un adulto y 4) la apropiación de un sistema simbólico,

acciones ritualizadas y reglas de uso, transformándose en una práctica, en un saber jugar.

Bourdieu (2007) “No es fácil hablar de la práctica (...) en lo que ella tiene (...), de más opuesto a la lógica del pensamiento y del discurso.” exponiendo la dificultad de “atrapar” el lenguaje en la práctica, pudiendo complicar la relación entre práctica y saber, resaltando las limitaciones del lenguaje en cuanto, a su linealidad, por ser mecánico y estereotipado. A pesar de ello, es imprescindible retomar el discurso de los/as profesores de Educación Física para identificar los saberes relativos al juego, aun reconociendo la limitación del lenguaje para expresarlos y la inabarcabilidad de la complejidad y la totalidad de la práctica lúdica que sucede en ese y en cada momento. (Nakayama, 2018)

2.3.4. Habilidades motrices

Cuando hablamos de habilidades motrices hay que tener en cuenta que en primer lugar debemos especificar que podría significar cada una de ellas, en este caso diversos autores señalan lo que es una habilidad y además que es motricidad, por ejemplo R. Singer señala lo siguiente, “*Habilidad es la eficacia en una tarea o conjunto de ellas*”. (Singer,1986). Mientras que Bárbara Knapp señala que “*Es la capacidad, adquirida por aprendizaje, producir unos resultados previstos con el máximo de certeza y con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o ambas cosas*”. (Knapp, 1981). Basándonos en estos autores podemos señalar que la habilidad hace total referencia a la capacidad de realizar acciones con el mayor éxito posible, incluyendo factores como el tiempo y el gasto energético.

Por otra parte, cuando hablamos de motricidad, dispone de ciertos significados semánticos lo que hace que a esta palabra le demos más de alguna interpretación. Por ejemplo, la palabra motricidad se le asocia a movimiento, sin embargo, a medida que han pasado los años la literatura actual destaca una diferenciación importante entre movimiento y motricidad. En cuanto a movimiento este es definido como el cambio de posición del cuerpo de un lugar a otro, a cambio de la motricidad, la cual implica una expresión del ser humano, como un acto de generación consciente y constante en el espacio. Así encontramos el

desarrollo de las habilidades motrices las cuales son fundamentales para el desarrollo de todo individuo, ya que gracias a estas podemos realizar todo tipo de actividades, es por esto que se hacen tan básicas y esenciales en cada una de las personas desde el nacimiento hasta la vejez y es así que son un común para todas las personas, ya que sin habilidades motrices no podríamos desarrollar de manera óptima ciertos requerimientos del día a día.

Así diferentes autores se refieren de la siguiente manera a este concepto. Por ejemplo, Sánchez Bañuelos hace referencia y define las habilidades motrices de la siguiente manera: *“Las habilidades motrices son conjuntos organizados jerárquicamente y compuestos por módulos que se integran unos con otros. Estos son requisitos previos para lograr nuevas adquisiciones. Por ello, el aprendizaje de una nueva habilidad no se forma desde “la nada”, sino a partir de adaptaciones, modificaciones y rectificaciones (tratamiento educativo del error) de otras ya adquiridas y que constituyen el repertorio motor del individuo que usará en el juego habitual, sobre todo en su tiempo de ocio. Por lo tanto, la transferencia positiva de aprendizajes de habilidades previas, su jerarquía y el constructivismo son tres de sus principales características”*. (Sánchez, 1992). Lo cual quiere decir Sánchez Bañuelos con esto, simplemente a que las habilidades motrices se constituyen en un conjunto, ósea estas dan paso a las siguientes habilidades o destrezas que son aún más específicas, sin embargo, necesitamos las más básicas, para que a partir de ellas poder evolucionar de manera notoria y especificar aún más el desarrollo de ciertas habilidades. Otros autores señalan también las siguientes definiciones, para Díaz *“Las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, éstas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos que caracterizan las actividades regladas y estandarizadas”* (Díaz, 1999). Como podemos apreciar las habilidades motrices corresponden a un rasgo característico del ser humano, para su funcionalidad durante el ciclo vital, es así que se desprenden ciertas habilidades motrices como los son las habilidades motrices básicas (HMB) y las habilidades motrices específicas (HME), como sus nombres señalan estas corresponden a ciertas

habilidades comprendidas en distintas edades del ciclo vital, así también corroboramos la información de los autores mencionados, ya que las habilidades no nacen porque sí o de la nada sino que nacen de algún origen preexistente. Por ejemplo, cuando hablamos sobre las HMB principalmente hacemos referencia a que son un conjunto de movimientos fundamentales o acciones motrices básicas de la evolución humana teniendo en cuenta además la formación genética del individuo, además se apoyan de ciertas otras habilidades para la mejora de las capacidades perceptivo motrices (CPM), las cuales son determinantes porque desde aquí comienza el éxito motriz de un individuo. Estas habilidades y su desarrollo están comprendidas entre los 2 y los 8 años de edad aproximadamente ya que cada individuo es diferente y su edad motriz también. Como podemos apreciar estas se desarrollan en edades muy tempranas, en donde podemos encontrar movimientos de locomoción manipulación y estabilidad, es por esto la importancia además de la libre exploración de los niños en estas edades debido a que también influirá en el éxito motriz futuro. Ciertos autores como por ejemplo Trigueros y Rivera señalan lo siguiente respecto a las HMB, *“Pautas o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta la precisión, ni la eficiencia”*. Trigueros y Rivera (1991). Como apreciamos anteriormente queda muy en claro que las HMB son pautas muy simples de movimientos aun sin exigencias de precisión o eficacia total, en cambio cuando hablamos de HME, el contexto cambia progresivamente, estas están comprendidas entre los 9 y 12 años aproximadamente, al igual que las HMB estas dependen de la edad motriz de cada individuo. Las HME hacen referencia a actividades como la danza, deportes, o cualidades como la fuerza, coordinación, entre otras, esto quiere decir que ya el niño comienza a combinar HMB y HME por lo que a medida que va alcanzando una mayor madurez la especificidad de sus actos aflora cada vez más y en este caso la eficacia y la precisión juegan un rol importante en el individuo ya que de esto depende su éxito motriz a su posterior desarrollo. Algunos autores como Sánchez Bañuelos señalan lo siguiente respecto a las HME, *“toda aquella actividad de índole físico en torno a la consecución de un objetivo concreto enmarcado por unos condicionamientos previos y bien definidos en su*



realización". (Sánchez, 1986). A diferencia de las HMB, las HME llevan un objetivo por delante donde el éxito está constituido por la precisión y eficacia del mismo individuo. Es por esto que la Educación Física, el juego, las didácticas entre otras muchas opciones son muy importantes para el desarrollo de las habilidades motrices en los niños, sobre todo en edades tempranas, puesto que, si comenzamos con una base sólida de aprendizaje motor el desarrollo de habilidades más específicas se harán mucho más sencillas al momento de ejecutar ciertas acciones motrices, así también la Educación Física invita a que estas habilidades se desarrollen de la manera más óptima y hasta lo más profundo del individuo tratando en todo momento el desarrollo óptimo de las habilidades motoras. Fortes (2016), pone el foco en el enorme potencial didáctico que presenta la Educación Física y resalta que es posible aprovechar la buena predisposición de los alumnos hacia esta disciplina para trabajar conceptos propios de otras asignaturas. La utilización del juego, de crear situaciones basadas en contextos reales, son comunes durante la clase de Educación Física, siendo uno de los recursos pedagógicos naturalmente utilizados en la misma.



CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción y justificación del Tipo y Diseño de Estudio

El presente estudio es congruente con los propósitos generales de la investigación cualitativa, el cual se orienta a describir e interpretar los fenómenos sociales y por consiguiente los educativos, interesándose en el estudio de los significados desde la perspectiva de los propios agentes sociales, penetrando en el interior de las personas y entenderlas desde dentro, realizando una especie de inmersión en la situación y en el fenómeno estudiado (Flick, 2004).

En este sentido, la aplicación metodológica elegida intenta comprender e interpretar las percepciones que tienen los profesores acerca del juego como una estrategia pedagógica que afecta directamente al rendimiento estudiantil e interfiere tanto en el proceso de enseñanza y aprendizaje como en el aspecto interpersonal. Para ello, es necesario llevar a cabo un análisis profundo del discurso de los participantes, recogiendo sus opiniones y percepciones sobre esta problemática. Bajo esta perspectiva nuestra investigación es consecuente con el estudio fenomenológico.

Según Taylor y Bodgan (1987), la perspectiva fenomenológica es indispensable para la concepción de metodología cualitativa. De la visión teórica depende lo que estudia la metodología cualitativa, la forma en que se estudia, y en que se basa lo estudiado. (Taylor y Bodgan, 1987)

Por otra parte, Martínez (2004) plantea que el objetivo del acercamiento fenomenológico, desarrollado por Husserl, consiste en adquirir una comprensión de las estructuras esenciales de estos fenómenos sobre la base de ejemplos mentales proporcionados por la experiencia o la imaginación. De acuerdo a esto, esta investigación se realizó en base a la tradición fenomenológica de la escuela de Duquesne (A. Giorgi y C. E. Moustakas, entre otros) que tiene por finalidad describir el significado de una experiencia a partir de la visión de quienes han tenido dicha experiencia. Algunas de las principales características que se destacan en este tipo de estudio son: el análisis por la naturaleza de los fenómenos conscientes, ya que trata de describir las estructuras significativas internas, estudia la experiencia vital y cotidiana, describe los significados vividos y

describe los significados que los individuos dan a sus experiencias (Icart, Fuentelsaz y Pulpan, 2006).

En orden a la construcción de la propuesta modélica de evaluación, resulta oportuno limitarnos a las situaciones directamente vinculadas con el conocimiento y experiencia manifestado por el sujeto. Esto es, centrarnos en la conformación aportada por la entrevista, de forma que el resto de situaciones, sin conexión alguna o bien relacionadas indirectamente a través de otros conocimientos, no son contempladas en este nivel de análisis. Esta decisión nos permite reducir considerablemente la extensión del conjunto situacional, ofrece mayor garantía operativa y permite establecer unas dimensiones o categorías de situaciones utilizables para la evaluación de la comprensión de la entrevista.

Por la naturaleza de esta investigación, entonces, este estudio adquiere la forma de un tipo de estudio descriptivo, ya que nos permite comprender las percepciones y opiniones de los profesores dentro de su propia acción.

3.2. Informantes claves

Criterios de selección y características de los informantes claves:

1. El criterio de selección fue de elección intencionada o por conveniencia, porque permite seleccionar las características de la población limitando la muestra y además de esto la elección de la muestra fue de manera accesible. (Otzen y Manterola, 2017)
2. Para el criterio de selección de los informantes claves se decidió que cumplieran los siguientes criterios:
 - Que todos los informantes claves fueran profesores de educación física.
 - Que al menos tuvieran 1 año de experiencia.

Por lo tanto, los informantes considerados para este estudio quedaron de la siguiente manera:

Tabla: descripción de informantes claves

INFORMANTE	Nombre	ESTABLECIMIENTO ADMINISTRACIÓN	AÑOS EXPERIENCIA	CARGO ACTUAL
1	Hombre	– Colegio Mixto Inmaculada Concepción	1	– Profesor asignatura Educación Física y Salud – Tutor ACDE
2	Hombre	– Colegio Queen Elizabeth Penco	13	– Profesor asignatura Educación Física y Salud – Encargado Extraescolar – Encargado Escuela Saludable
3	Hombre	– Liceo Industrial A23	40	– Jubilado

Fuente: elaboración propia.

3.3. Descripción recogida de información

Como se mencionó anteriormente, en este estudio, el método cualitativo espera proporcionar información sobre los datos entregados por el método cualitativo. Según la investigación de Mesías (2010), los datos cualitativos son descriptivos, recopilan una amplia gama de información y diferentes significados. Para darnos cuenta de las dimensiones cualitativas anteriores, nos propusimos obtener datos cualitativos y realizamos entrevistas semiestructuradas con los maestros anteriormente nombrados. Para ello, se llevaron a cabo las siguientes actividades:

3.4. Descripción de las dimensiones del estudio

Para describir las diferentes variables de este estudio: Educación, Juego y Educación Física, se recurrió a lo siguiente:

- 1) **Educación:** La educación es definida como la influencia deliberada y sistemática ejercida por la persona madura sobre la inmadura, por medio de la introducción, la disciplina y el desarrollo armónico de todas las facultades: Físicas, sociales, intelectuales, morales, estéticas y espirituales del ser humano, de acuerdo con la jerarquía esencial de las mismas, para la utilidad individual y social, dirigida hacia la unión del educando con su fin último trascendente. (Picardo, Escobar, & Rolando, 2004)
- 2) **Juego:** Se define el juego como un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador

por excelencia". Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. (Viciano y Conde, 2002)

- 3) **Educación Física:** La Educación Física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento. El término integral se refiere a todas las dimensiones del ser humano, a saber: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social (Calzada, 1996).

Confiabilidad y validez de la entrevista

La Confiabilidad de la entrevista la podemos asegurar a través de la sucesión de procedimientos en la recolección de datos presentes en esta misma, a la cual se le define como estabilidad, esto quiere decir, el grado en que las respuestas o el registro de observaciones son independientes de las circunstancias accidentales de la investigación. (Yuni y Urbano, 2006).

Por otra parte, la validez se relaciona con la verosimilitud o más precisamente, con la correspondencia entre el modelo teórico construido en la investigación con la realidad empírica. (Yuni y Urbano, 2006).

Es por esto, que el estudio cumple con estos dos requisitos instaurados de confiabilidad y validez puesto que las entrevistas fueron sometidas a un juicio de expertos con profesores especializados en el área de educación evaluando modelo teórico construido además de confiabilidad y coherencia de ellas.

3.5. Elaboración de la pauta de entrevista

Luego de describir las variables de este estudio (Educación, Juego, Educación Física), se elaboró una pauta de entrevista semiestructurada, para lo cual fue necesario crear tres ítems con un total de 25 preguntas, posterior a esto, la entrevista fue sometida a tres juicios de expertos, quedando finalmente la entrevista semiestructurada con tres ítems y 23 preguntas. **(Anexo I: Entrevista).**

Los expertos seleccionados fueron docentes de la Facultad de Educación de la UCSC, los cuales se pueden apreciar en la tabla adjunta:

Tabla de descripción de jueces expertos

JUEZ EXPERTO	NOMBRE	PROFESIÓN /GRADO ACADÉMICO
1	Gladys Contreras Sanzana	Profesora de Enseñanza Media en Biología Doctora en Educación Facultad de Educación UCSC
2	Alejandra Cabezas Loyola	Profesora de Enseñanza Media en Educación Física Magíster en Educación Superior Facultad de Educación UCSC
3	Mabel Salazar Henríquez	Profesora de Enseñanza Media en Educación Física Magister en Curriculum y Evaluación. Facultad de Educación UCSC

Fuente: Elaboración propia.

3.6. Desarrollo de las entrevistas

Una vez validada la pauta por los 3 expertos mencionados anteriormente, se procede a la aplicación de la entrevista semiestructurada.

El instrumento que recoge la percepción de los profesores se les envía por correo electrónico a 3 académicos de los distintos establecimientos educacionales antes mencionado. Luego de determinada la pauta definitiva de la entrevista semiestructurada, se realizaron las sesiones de entrevistas, las cuales anteriormente dicho, se desarrollaron de forma presencial y correo electrónico, a los tres profesores de la asignatura de Educación Física y Salud seleccionados de acuerdo a sus diferentes años de experiencia mencionados anteriormente.

3.7. Fase análisis de los datos

El análisis de los datos cualitativos es los “tratamientos de los datos y que se llevan cabo generalmente preservando su naturaleza textual, poniendo en práctica tareas de categorización y sin recurrir a las técnicas estadísticas”. (Rodríguez, 1999)

Por otro lado, Rodríguez- Gómez, (1996, citado por Rejane Ferreira, 2006) define el análisis cualitativo como un “conjunto de transformaciones, reflexiones y comprobaciones que realizamos sobre los datos con el fin de extraer el significado relevante con relación a un problema de investigación” Por lo cual, en este caso, se analizaron separadamente los enunciados emitidos en la entrevista semiestructurada de los tres profesores, es decir, la entrevista del docente iniciante, con años de experiencia docente y al jubilado, los cuales ejercieron en distintos establecimientos educacionales.

El análisis de los datos fue realizado tras las siguientes acciones:

a) Reducción de datos

Rodríguez (1999) señala que, a causa de la numerosa información sobre la realidad, en la que se centra la investigación cualitativa, primero se debe realizar una reducción de los datos, lo que conlleva una simplificación, resumen y selección de la información para que sea abarcable y manejable. Es usual en este tipo de investigación, la codificación y la categorización. Debido a la gran cantidad de información que se obtuvo en esta investigación, a través de las entrevistas a los tres profesores, se desarrolló la reducción de los datos mediante dos procesos que son descritos a continuación:

- **Codificación:** Cada enunciado de los informantes se codificó mediante el criterio temático. Es decir, a cada oración emitida por los docentes durante la entrevista semiestructurada, se le agregó una frase o etiqueta para sintetizar el contenido principal de lo declarado, ya que muchas ideas aludían a un mismo concepto. Este procedimiento es presentado en el **Anexo 2 (Codificación Informante 1, 2, 3)**.
- **Levantamiento de categorías:** A raíz de la reflexión de los contenidos del procedimiento de la codificación o de etiquetación, se decidió establecer dos tipos de categoría de análisis:
 - **Categorías Preliminares:** Aquellas categorías que pueden ser modificadas y solidificadas conforme se van estudiando los enunciados o datos en la investigación. Este procedimiento se

presenta en el **Anexo 2 (Codificación preliminar Informante 1, 2, 3).**

- **Categorías Definitivas:** Con el resultado del análisis, síntesis y reunificación de las Categorías Preliminares basados en los contenidos temáticos y contextuales coincidentes, que se manifestaron al comprobar la saturación de datos en la investigación, ósea, al alcanzar un estado de “saturación informativa” cuando la nueva información no aporta algo diferente. Por lo tanto, de acuerdo a lo anterior, fue posible definir las siguientes Categorías Definitivas para los tres Informantes que se constituyeron en la base del análisis posterior:
 - **Categoría 1:** Planificación Docente.
 - **Categoría 2:** Ambiente Propicio Para El Aprendizaje.
 - **Categoría 3:** Estrategias Pedagógicas Facilitadoras Del Aprendizaje.

Esto se presenta en el **Anexo 3 (Categorías definitivas informantes 1, 2, 3).**

b) Disposición y transformación de datos

Disposición de datos corresponde a un conjunto organizado de información, representada de manera ordenada y especial, de forma que se pueda comprender y ocupar específicamente para resolver los temas de la investigación; además, cuando la disposición debe sufrir una alteración de lenguaje para ser manifestada, se refiere a una transformación de datos, los cuales, para favorecer la comprensión y conclusión, pueden ser configuradas de varias maneras de disposición y transformación como: gráficos, diagramas y matrices, entre otras. En este sentido, al haber plateado los resultados de las tres entrevistas en forma separada, se recopilaron los resultados y se organizaron unidos para presentarlos finalmente en: Resúmenes, Matrices y Diagramas. (Rodríguez ,1999)

3.8. Obtención de resultados y conclusiones

Las conclusiones se asocian a los resultados de la investigación y a la exegesis que de ellos se desprende; además, la comparación, una de las primordiales herramientas intelectuales en el proceso de creación de conclusiones, nos permite acentuar las similitudes y las diferencias entre las unidades incluidas en una categoría, de esta manera hace posible las manifestaciones de sus propiedades fundamentales, a partir de las cuales puede llegarse a una definición, ilustración y verificación de esa categoría. De manera que, en esta investigación, las comparaciones a partir de resúmenes, matrices y diagramas fueron las estrategias escogidas para la creación de las conclusiones.

Sin embargo, para obtener una mejor percepción del objeto de estudio, también se recurrió a la triangulación. (Rodríguez ,1999)

3.9. Triangulación

La triangulación puede ser consolidada de diversas formas, para lo cual se pueden utilizar juicios diferentes: se pueden realizar de manera particular, colectiva o en relación al punto de vista que decida el investigador. (Ruiz, 2003). Siguiendo con lo anterior, el tipo de triangulación, se pueden clasificar en triangulación de teorías investigador, triangulación de teórica, triangulación en el tiempo, triangulación de fuentes de datos, triangulación metodológica, entre otras. (Araneda, Vásquez y Parada, 2008).

En el caso de esta investigación, se realizó una triangulación de fuentes de datos, debido a que se compararon las percepciones de los tres profesores en relación al fenómeno de interés de esta investigación.



CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. INFORMANTE 1

1. Categoría 1: Planificación docente

El profesor en esta categoría señala que en la planificación de sus clases se basa exclusivamente en las habilidades motrices básicas de sus alumnos, también, en el currículum que promueve el colegio. Además, desde la planificación de la clase, se ciñe a un protocolo bien estructurado en cuanto al tiempo que asigna a cada momento, para posteriormente, dedicar un tiempo importante al juego a fin de que los alumnos tanto para que se relajen como para que calienten el cuerpo para evitar lesiones, y posteriormente, inicia la sesión con juegos más técnicos.

Al realizar mis planificaciones, en lo que más me baso son las habilidades motrices básicas, yo me baso en lo que pide el colegio a través del jefe del departamento de Educación Física y luego en las bases curriculares...Siempre comienzo con presentaciones teóricas de unos 20 minutos, en la clase práctica con juegos para realizar movimientos generales que permitan “soltar” el cuerpo, después con juegos específicos que estén relacionados con lo visto en la unidad y en la vuelta a la calma pueden ser ejercicios más técnicos realizados a menor intensidad junto con la elongación final y la retroalimentación.

Según lo señalado por García (2005) gracias al juego el sujeto va a evolucionar y mejorar una serie de aspectos relacionados al desarrollo. Es así como, dependiendo del tipo de actividades lúdicas con las que se “enfrente” el niño desde pequeño, desarrollaremos su motricidad (patrones motores, habilidades básicas, genéricas, etc.). Apoyando lo anteriormente mencionado, Lazarus (1833, citado en Martínez, 2002; López de Sosoaga, 2004) señala en su teoría que “el juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias”.

Por otra parte, para generar aprendizajes significativos, en la planificación de una clase hay que considerar el Marco para la buena enseñanza, la cercanía con los alumnos, el apego y las diferencias individuales de los alumnos. En relación al Marco para la buena enseñanza, procura integrar varios ejes, pues no se pueden trabajar por separados. Señala, además, que los juegos ayudan a desarrollar

todos los ejes del currículum como el liderazgo, el trabajo en equipo y la colaboración. De esta forma, según el docente, el alumno aprende de manera entretenida, si se compara con otras asignaturas muy teóricas y estructuradas. En este sentido, el profesor reconoce la vinculación y complemento que se da entre la asignatura de Educación Física y otras asignaturas del currículum.

Lo primero es seguir el marco para la buena enseñanza que permite un aprendizaje significativo. En la práctica y dependiendo del curso, la cercanía, el apego, el cuidado de las diferencias, la preparación y planificación de cada clase entre muchas otras cosas ya que todo suma para lograr un aprendizaje significativo...Trato de implementar un objetivo de cada eje en cada clase porque no se pueden trabajar por separado, siempre van de la mano, son ejes que se complementan... Los juegos ayudan a desarrollar todos los ejes del currículo, destaco el liderazgo, el trabajo en equipo y la colaboración. El estudiante aprende de manera entretenida y no estructuradamente como lo puede hacer en otras clases como en matemáticas o lenguaje...Si completamente, por ejemplo, para cooperar con matemáticas les pueden enseñar las fórmulas que yo utilizaré para aplicar un test.

Esto coincide con lo que señala Díaz (2002) en la cual “el docente debe conocer una amplia diversidad de estrategias, sabiendo la función de cada una, como utilizarla y desarrollarla de acuerdo a las características de sus alumnos”. Dentro de estas estrategias el juego, en sus distintas formas y apariciones a lo largo de la vida del sujeto, servirá para su desarrollo desde el punto de vista motriz, cognitivo, psicológico, afectivo y social, enfatizándose unas facetas u otras, en función de las edades, centros de interés y modalidades de juegos practicadas (García, 2005).

2. Categoría 2: Ambiente propicio para el aprendizaje

El profesor en esta categoría señala la importancia que tiene la Educación Física, señalando que estos ayudan a generar un aprendizaje transversal que se puede apreciar en otras asignaturas. También enfatiza el uso de juegos y el trabajo colaborativo como herramientas para mejorar el espacio y el tiempo utilizados en

el aula. Además de mencionar que estas herramientas también ayudan a los estudiantes a adquirir conocimiento a través de actividades que él o ella no dirige.

Aplico más el aprendizaje colaborativo, los juegos... para llamar la atención de los estudiantes, para motivarlos... con el trabajo grupal por un tema de tiempo y mejor uso de espacios. Espero lograr que los estudiantes interactúen más, que tomen la rienda de algunas partes de la clase... relacionados más con que el estudiante exponga algo o adquiera conocimiento a través de la participación en una actividad guiada o no por él... En otras asignaturas ayuda a los estudiantes en aspectos como el liderazgo o la comunicación con sus compañeros que a su vez ayudan a desenvolverse de mejor manera frente a grupos de personas... En el inicio y para guiarlo sobre lo que se hará. No en todos los colegios se logra adecuar, para mí este es un problema generalizado que alcanza a todas las asignaturas.

La colaboración fomenta el empleo de valores y técnicas que de otro modo no se pueden acometer. (Ruiz, Moreno, 2010). El profesor señala los factores que pueden alterar las emociones de los estudiantes al momento de empezar la clase, además de esto menciona que se debe generar una cercanía con los estudiantes ya que esto ayudaría para un mejor aprendizaje en el aula, siendo el juego una de las estrategias para lograr este objetivo.

Primero son muchos factores, puede ser algo familiar, algo ocurrido en clase puede que el estudiante esté cansado o alguna experiencia previa. Ha ocurrido que un estudiante está muy motivado en la clase y de un momento a otro ya no quiere nada, y esto puede ser porque dije alguna palabra que no le gustó, claro nosotros como profesores también afectamos mucho a los estudiantes... Personalmente creo que se debe lograr una cercanía con el estudiante, yo mantengo la relación profesor alumno, pero con cercanía con actos como el escucharlo y no imponer ciertas cosas, y en esto ayuda el juego porque incluso me permite participar y no solo dictaminar la actividad...

La mayoría de los educadores coinciden en que la motivación de los alumnos es una de las tareas fundamentales de la enseñanza” (Woolfolk, 2010). Por tanto, al profesor le compete marcar el inicio, la dinámica y la continuidad de la relación. En primer lugar, porque es a él a quien corresponde generar el clima apropiado en el aula que garantice la fluidez de las relaciones con los alumnos. En este sentido, tiene en sus manos la posibilidad de fomentar un ambiente rico en situaciones de crecimiento o, por defecto, un ambiente lo suficientemente tenso e incómodo que termine frenando la expresión de las particularidades, de las iniciativas y de la participación en los alumnos (Cámere, 2009).

3. Categoría 3: Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje

Diferencias individuales de los alumnos

En esta subcategoría el profesor señala que en la enseñanza básica no utiliza la competencia como herramienta de aprendizaje, al tener cursos más pequeños, prefiere realizar trabajos más bien grupales y colaborativos. Luego en edades más avanzadas, si ocupa la competencia como herramienta para alcanzar los objetivos planteados, ya que al ser mayores los alumnos se encuentran en un estado más de competición.

En básica no utilizo la competencia, mientras más pequeños los cursos, más grupales y colaborativos posibles. En enseñanza media si utilizo la competencia porque están en una edad en la que quieren ganar y un juego competitivo bien llevado no debería generar problemas, aunque depende del contexto. Dividiéndolo, en básica puede ser juego colaborativo, pero nada de competitivo y se debe guiar por las habilidades motrices, en media, incluido séptimo y octavo es muy importante que sean capaz de hacerse cargo de ciertas funciones.

Desarrollo de habilidades personales

En relación a esta subcategoría, el docente percibe que el juego es una de las herramientas principales para lograr alcanzar los objetivos planteados, ya que este está compuesto por todos los aspectos que él espera formar en sus alumnos. Sin

embargo, plantea que, al momento de aplicar un juego, hay que tener un objetivo claro que se quiera alcanzar y no solo utilizar esta herramienta como pasatiempo.

Suelo utilizarlo en todas las clases, uno de manera obligatoria para el inicio y el final, en el desarrollo trato de hacer un juego relacionado a la unidad que estoy haciendo... Está más que comprobado que el juego ayuda a desarrollar otras habilidades, la motivación, el entusiasmo cuando él juega o quiere participar. Si el juego es bien guiado se puede utilizar para enseñar, es fundamental en los estudiantes hasta séptimo o quizás hasta octavo básico... El juego es siempre bien recibido, genera un efecto positivo, pero no estoy de acuerdo con realizar un juego solo porque sí.

Chacón en el 2008 afirmó que el juego tiene un objetivo educativo, es decir, un juego reglado que incluye momentos reflexivos, de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido con un fin a nivel educativo, siendo este de enseñanzas curriculares. También López y Bautista (2002) señalan que “la diversión debería ser un objetivo más dentro del aula de clases llevada por el docente, ya que tiene elementos atractivos y motivadores captando a la atención de los estudiantes, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje del educando, creando ellos mismos sus estrategias para aprender, potenciando al igual el trabajo en grupo.

4.2. INFORMANTE 2

1. Categoría 1: Planificación docente

El profesor señala en esta categoría la presencia de las bases curriculares y programas en la planificación de sus clases, menciona en reiteradas ocasiones que este material no se debe aplicar de manera textual, sino que es más bien una guía, la cual se puede modificar y se debe adaptar a cada curso diferente que tenga. Continúa señalando que, para poder planificar de manera correcta, él realiza una evaluación diagnóstica del curso, siendo ese el momento en el que traza las metas y los objetivos a alcanzar. Finaliza explicando que siempre se

deben respetar los 3 momentos de la clase (inicio, desarrollo, final) y que, en cuanto a la aplicación del juego, siempre es necesario considerarlo como una herramienta, la cual le puede permitir alcanzar los objetivos planificados para la clase.

Las bases curriculares siempre están presentes en la planificación de unidades y anual... El programa siempre se ha dicho que es una referencia y cada profesor será capaz de modificarlo de acuerdo a su realidad... La planificación parte con el diagnóstico del curso y de lo que se pretende trabajar, desde esos resultados se planifica una clase y se trazan los principales objetivos que se pretenden lograr, es importante respetar igualmente los 3 momentos esenciales de una clase... Si es apropiado, pero en ciertos momentos de la clase y pensando si es esto me permitirá alcanzar el objetivo planificado para la clase.

Esto tiene gran sentido con lo que dijo Hernández (2003), en lo cual menciona que la educación debe ser comprendida como aquel proceso a través del cual se ejerce cierta influencia sobre una “nueva generación” con el fin consciente o no de inculcar valores, normas y comportamientos que permite a sus miembros realizar roles sociales para los cuales han sido formados de manera individual y colectiva. También López y Bautista (2002), señalan respecto al juego que “la diversión debería ser un objetivo más dentro del aula de clases llevada por el docente, ya que tiene elementos atractivos y motivadores captando a la atención de los estudiantes, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje del educando, creando ellos mismos sus estrategias para aprender, potenciando al igual el trabajo en grupo”.

En las próximas respuestas, el profesor destaca la importancia de la Educación Física y como esta, puede ser un complemento positivo para generar aprendizajes transversales que puedan potenciar asignaturas diferentes.

Educación Física es un ramo en que se puede articular muy bien con las otras asignaturas por medio de actividades como el calentamiento se logran aprendizajes importantes con matemática por ejemplo por medio de los juegos

con números... Por supuesto, anteriormente mencioné que es una asignatura que perfectamente se puede articular y lograr aprendizajes en diferentes asignaturas.

Varios autores coinciden con las respuestas señaladas anteriormente, entre ellos Estebaranz (1999) señala que “los contenidos interdisciplinarios son aquellos que se trabajan de forma cooperativa desde dos o más materias. Ello implica que haya un proyecto educativo de colaboración entre dos profesores para aunar esfuerzos y así lograr el objetivo que se persigue”. También Green (1986), señala que la interdisciplinariedad es uno de los campos de la innovación educativa que supone colaboración entre especialistas para poder romper las rígidas líneas divisorias de las disciplinas. En este sentido, el gran agente de cambio en este enfoque queda desplazado: ya no es la individualización o la agrupación por capacidades, sino el equipo de profesores que, trabajando juntos, exploran el conflicto entre la necesidad de controlar el currículum y el niño como agente de su propio aprendizaje.

2. Categoría 2: Ambiente Propicio para el Aprendizaje

El profesor menciona la importancia que existe mantener una actitud de respeto mutua con los alumnos, lo cual condicionaría a tener un ambiente más agradable para realizar las clases. También destaca que es muy importante explicar los objetivos de la clase, ya que el saber lo que se trabajará provoca interés en los alumnos mejorando el ambiente.

La base para un buen clima parte desde el respeto, profesor alumno y viceversa... Explicar objetivos de la clase, crear ambiente adecuado para su logro.

Por su condición de tal, al profesor le compete marcar el inicio, la dinámica y la continuidad de la relación. En primer lugar, porque es a él a quien corresponde generar el clima apropiado en el aula que garantice la fluidez de las relaciones con los alumnos. En este sentido, tiene en sus manos la posibilidad de fomentar un ambiente rico en situaciones de crecimiento o, por defecto, un ambiente lo suficientemente tenso e incómodo que termine frenando la expresión de las

particularidades, de las iniciativas y de la participación en los alumnos. (Cámere, 2009). El profesor destaca la importancia que tiene realizar el juego dentro de las dinámicas de la clase, esto sería muy útil para motivar a los estudiantes, además de que puedan desarrollar sus distintas cualidades.

El juego siempre debe estar presente en una clase, es muy relevante para captar un mayor interés por parte de los niños... resultan un excelente elemento para mejorar la motivación al aprendizaje... Mayor felicidad y liberación... para superarse y mejorar de acuerdo a sus cualidades.

Esto está asociado a lo que señala Motta (2004) cuando indica que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

3. Categoría 3: Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje.

Diferencias individuales de los alumnos

El profesor en esta categoría señala que las estrategias para una clase van cambiando según el grupo etario con el que se trabaja, además se puede apreciar que el juego es un factor muy importante al momento de realizar las actividades ya que son estrategias relevantes en el transcurso de la clase. A medida que van los niños creciendo estos juegos se mezclan con actividades de mayor complejidad y más específicas poniendo atención en respetar las diferentes capacidades de todos los alumnos durante la clase.

Las estrategias son parecidas en todos los niveles, lo que va variando son el tipo de actividades que se trabajarán...Depende completamente del grupo etario, en los más pequeños el juego es más frecuente y en los más grandes va dependiendo del objetivo a alcanzar...A medida que los niños van creciendo y su capacidad de atención va aumentando se van mezclando juegos con actividades más específicas...A la mayoría de los alumnos le gusta una clase de Educación Física, pero un factor importante es cómo se presente la clase, si mi objetivo de clase es pensado en rendimiento igual para todos sin respetar

diferencias es muy probable que aquellos con menos capacidades se sientan desmotivados.

En definitiva y según Ortega (1990), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya, 2001).

Desarrollo de habilidades personales

Por otra parte, enfatiza en el juego y lo importante que es este para las clases de Educación Física, utilizándolo en momentos específicos de la clase como por ejemplo los calentamientos o el inicio de la clase, además a través de éste se puede generar un ambiente propicio para el aprendizaje y realizar las clases.

[El juego]Eso lo deberá manejar cada profesor de acuerdo al escenario con el que se encuentre, personalmente me gusta utilizarlo en un inicio durante el calentamiento, pero también es importante cuando la motivación ha bajado...Hay muchos aspectos que se desarrollan mediante el juego, los objetivos de aprendizaje como también los transversales donde aparece el liderazgo el compañerismo la empatía etc...El juego es un buen ambiente para desarrollar objetivos, el juego enamora hace que el niño se concentre en lo que quiere lograr.

Según Carmona y Villanueva (2006) consideran que el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. Además, Garaigordobil y Fagoaga (2006) señalan que el juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. Carmona y Villanueva (2006) Garaigordobil y Fagoaga (2006)

Por último, se hace referencia a algunos estilos de enseñanza y que dependiendo del momento de la clase estos pueden ir variando, además así se mejora el nivel de concentración en los estudiantes y baja el nivel de estrés presente en la asignatura.

El principal es el mando directo, y en algunos momentos de la clase se ocupan otros como descubrimiento guiado resolución de problemas etc...Este tipo de influencia es concreta y lo otro importante es que es una asignatura que permite mejorar los niveles de concentración, bajar los niveles de estrés lo que es directamente beneficioso para las otras asignaturas.

En este sentido, Delgado (1991) y Sáez-López (1997), señalan que no existe un “método ideal” por excelencia, sino que se utiliza uno y otro en función de los resultados obtenidos en la investigación del profesorado en el aula. El profesorado debe ser capaz de adecuar la metodología a los objetivos pretendidos, a las características del alumnado, a las características de las tareas propuestas.

4.3. Informante 3

1. Categoría 1: Planificación docente

El profesor señala que para obtener una buena planificación es importante tener en consideración los tres ejes de las bases curriculares de Educación Física y Salud siendo estos: habilidades motrices, vida activa y saludable más el tercer eje que cambia de seguridad juego limpio y liderazgo en primer ciclo básico a responsabilidad personal y social en la actividad física y el deporte desde séptimo, los que ayudan en la obtención de los objetivos de cada clase teniendo un inicio, un desarrollo y un final cada una de ellas.

Los tres ejes temáticos son importantes para los objetivos de una clase o unidad... Se aplican en las clases de Educación Física partiendo con una buena planificación tomando en cuenta la parte motriz, la parte vida activa y saludable... Rigiéndose por los objetivos del estado, empezando por un inicio donde se explican todos los objetivos, una parte fundamental donde se desarrolla la clase y una parte final donde se termina preguntando si hubo aprendizaje o no hubo.

Coincidente con lo que mencionado por CNED (2020) Las Bases Curriculares establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) que definen los desempeños mínimos que se espera que los estudiantes logren en cada asignatura y nivel de enseñanza. Los objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes que se consideran relevantes para que niños, niñas y jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral.

Por otra parte, enfatiza que el juego es fundamental en el desarrollo del niño y que su uso no debe ser restringido a la asignatura de Educación Física y Salud, ya que sus beneficios permiten que sea empleado en las demás asignaturas, debido a que la dinámica permite lograr de mejor forma los objetivos de una clase y el aprendizaje en los estudiantes.

En todas las asignaturas se pueden hacer juegos de introducción hacia el objetivo que se persigue... Es una parte esencial de la formación del niño... Educación Física y todas las asignaturas se complementan entre sí, todas aportan al alumno para su formación futura.

En esta línea, Fortes (2016), pone el foco en el enorme potencial didáctico que presenta la Educación Física y resalta que es posible aprovechar la buena predisposición de los alumnos hacia esta disciplina para trabajar conceptos propios de otras asignaturas. La utilización del juego, de crear situaciones basadas en contextos reales, son comunes durante la clase de Educación Física, siendo uno de los recursos pedagógicos naturalmente utilizados en la misma.

2. Categoría 2: Ambiente propicio para el aprendizaje

El profesor destaca la existencia de condicionantes que se presentan durante la clase y que pueden influir en el desarrollo de la misma, el respeto que debe existir en la relación entre profesor y estudiantes y entre los mismos estudiantes. La confianza y la motivación como factores que ayudan a mantener un ambiente activo, participativo y dinámico, siendo el juego una estrategia para lograr este ambiente facilitando el aprendizaje.

Hay varias condicionantes que pueden influir al momento de realizar la clase, como problemas personales, sociales, ambientales, entre otras, en donde el

estudiante puede tener mucha disposición a participar, pero en otras ocasiones no es igual... Hay distintos elementos que pueden ser fundamentales para un buen clima en el aula, uno de los principales, a mi parecer, es el respeto, tanto entre compañeros como hacia el profesor... Cuando hay confianza alumno - profesor, las clases son más exitosas... gran motivación... El juego logra grandes cosas, en donde el estudiante se motive y logre participar sin que sea una imposición para él... ayudando a mantener un ambiente activo, motivador, de compartir y lograr aprendizajes

Esteban (2008), en este sentido, la motivación de nuestros alumnos y alumnas es el primer elemento a considerar en la creación de ambientes positivos de aprendizaje y convivencia, estas y otras propuestas deben ir encaminadas a conseguir una mejora de la convivencia en las clases de Educación Física, garantizando de esta manera la creación de procesos de aula donde impere la participación activa, el respeto y la confianza.

3. Categoría 3: Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje

Diferencias individuales de los alumnos

El profesor señala que a medida que los estudiantes van cursando niveles más altos los juegos deben ser adaptados, iniciando con juegos básicos en niveles pequeños que ayudan a los estudiantes a ingresar en el mundo de la actividad física para luego ir haciéndolos más complejos en niveles superiores.

De acuerdo al nivel los niños empiezan con juegos básicos, y así como va aumentando el nivel del educando se utilizan juegos más difíciles para ir introduciéndonos en los deportes colectivos... ir siguiendo y subiendo el nivel de a poco.

Al respecto Euceda (2007) indica que el docente debe seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos planteados para su clase. Por otra parte, de acuerdo a Montero (2017), el juego debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir, no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

Desarrollo de habilidades personales

El profesor destaca la relevancia del juego como parte de la formación del niño ayudándolo a que sus aprendizajes se obtengan más fácilmente ya que desde muy pequeños aprenden jugando, trabajando aspectos psicológicos, físicos e intelectuales. También menciona diferentes métodos utilizados para realizar una clase como lo el método analítico, sintético y global, siendo el juego aplicable en los tres métodos.

El juego es una estrategia esencial para conseguir objetivos... es parte primordial en la formación de un niño, todo aprendizaje es más fácil que el niño lo asimiló a través del juego... el juego engloba todos los aprendizajes la parte psicológica, física e intelectual... Método analítico, sintético analítico y global.

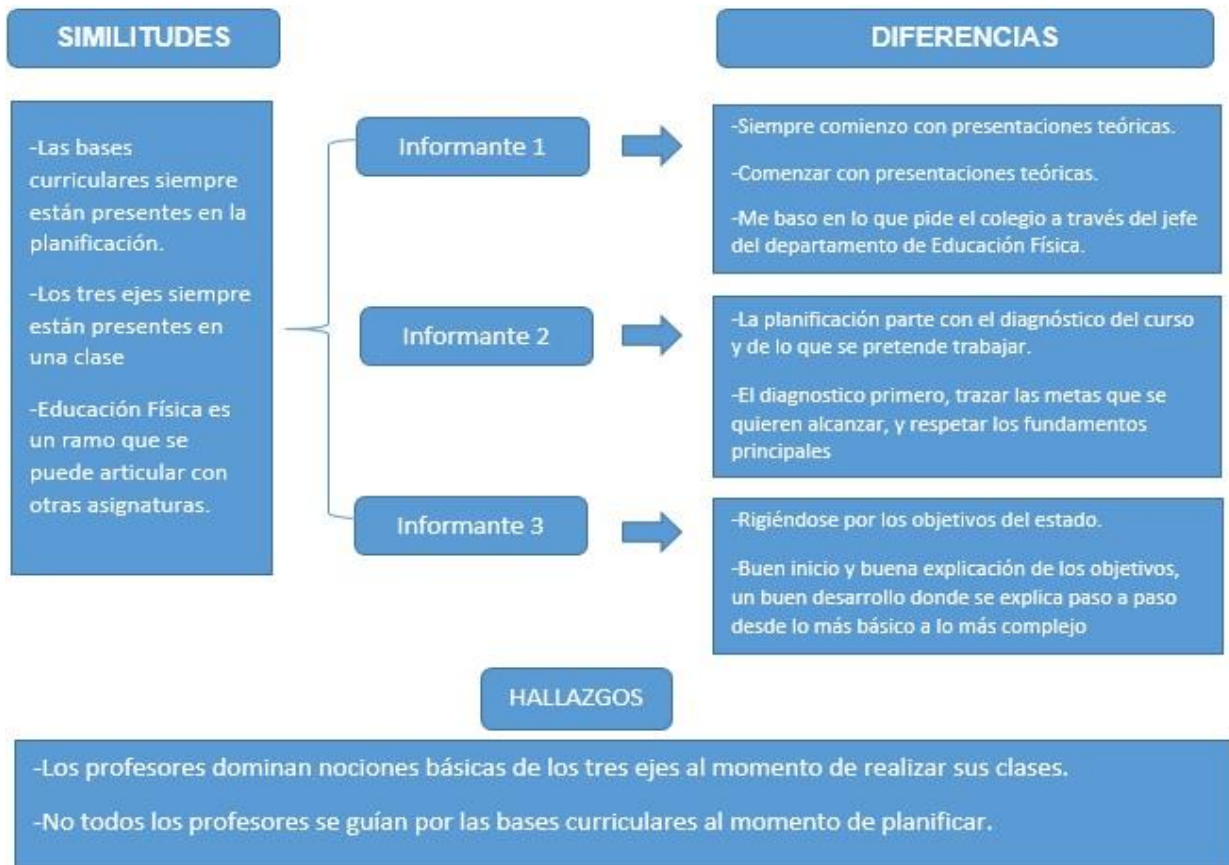
Según Megías y Llanos (2019), el juego requiere de una participación activa de la persona, favoreciendo la construcción de su aprendizaje y desarrollo integral en todas sus dimensiones. Según Garvey (1985), el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación, por lo tanto, relacionado con las áreas del desarrollo.

Esquemas Resumen de Resultados

Luego, como un método sistemático y conveniente para facilitar el análisis de los resultados de este estudio acerca de la percepción de los profesores sobre el juego, se diseñaron esquemas con los resúmenes de los tres profesores informantes de este estudio.

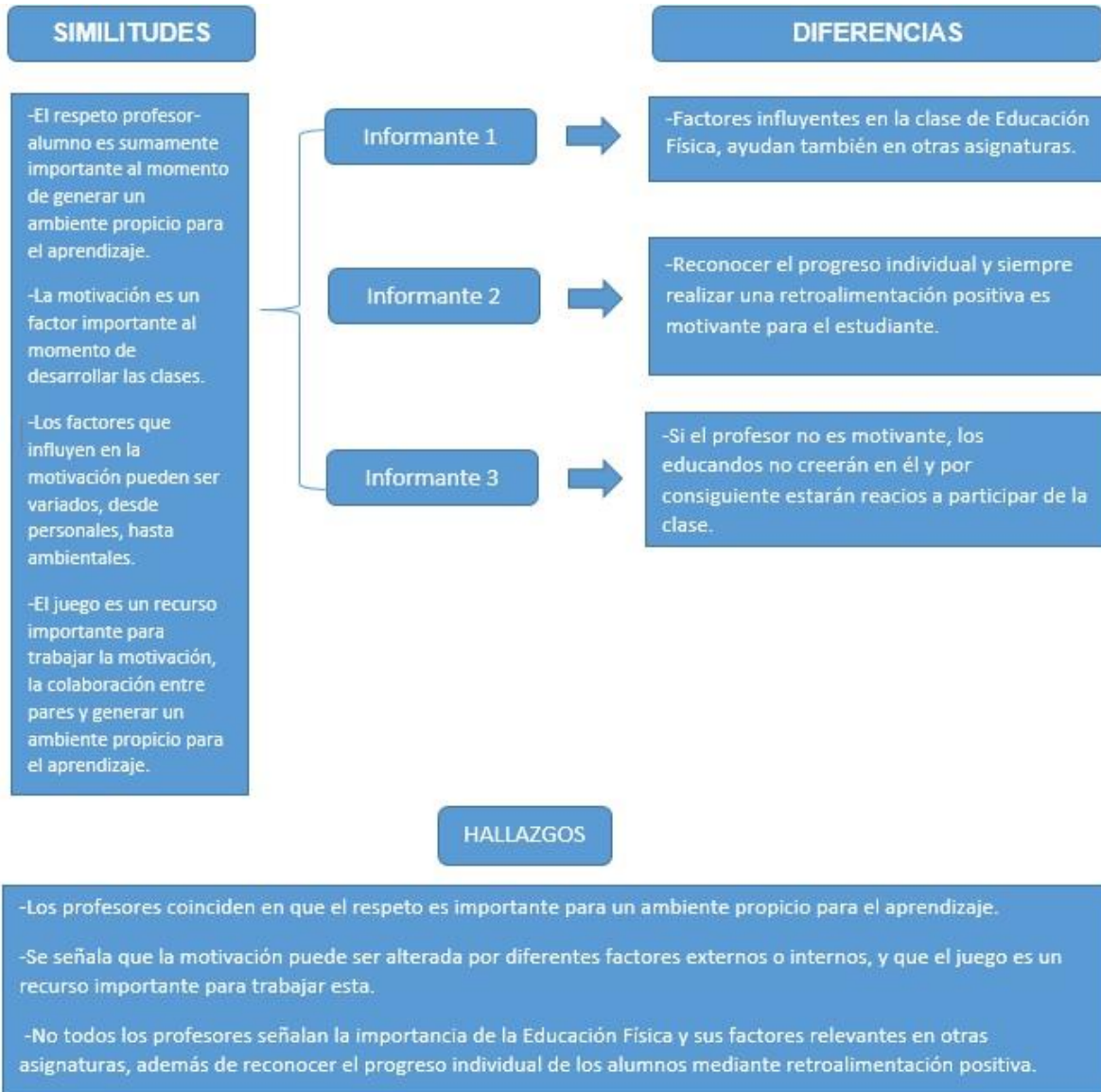
Este análisis implica la reflexión en conjunto de los datos adquiridos por parte de los informantes en las tres categorías definitivas: Planificación Docente, Ambiente Propicio y Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje.

Categoría N°1: Planificación Docente



Fuente: Elaboración propia.

Categoría N°2: Ambiente Propicio Para el Aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Categoría N°3: Estrategias Facilitadoras del Aprendizaje

Sub-Categoría 1:



Fuente: Elaboración propia.

Sub-Categoría 2:



Fuente: Elaboración Propia.



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

Gracias a la información obtenida a través del método cualitativo seleccionado en este estudio, es posible reaccionar a las incógnitas propuestas de esta investigación y crear espacio para un nuevo pensamiento y exploración sobre la percepción de los juegos por parte de los docentes. A continuación, la discusión y las conclusiones se desarrollarán en base a diferentes criterios de los resultados obtenidos.

5.1. Discusión

La discusión de esta investigación se estructuró en función a las 3 categorías de análisis en la entrevista.

Planificación Docente

Los tres docentes entrevistados concuerdan con que la planificación es una de las partes más importantes que realizan al inicio de sus unidades de Educación Física, sin embargo, cuando se profundiza en el tema y se pregunta en que se basan para planificar, es donde encontramos similitudes y diferencias. Además, sostienen que, adicional a la planificación que realizan, es de gran importancia trabajarla en conjunto con las bases curriculares y el marco para la buena enseñanza. Esto se evidencia en sus respuestas, donde señalan que, para generar aprendizajes significativos en los alumnos, siempre hay que tener en cuenta el marco para la buena enseñanza, la cercanía con los alumnos, el apego y las diferencias individuales de los alumnos. Otra similitud que presentan los docentes al momento de planificar sus actividades es lo mucho que enfatizan en aplicar los tres ejes que presentan las bases curriculares, ejes que van desde ocupar la vestimenta adecuada para la realización de actividades, el cuidado personal y grupal durante los ejercicios, el buen aseo personal, el respeto hacia los compañeros y el desarrollo de los objetivos.

Al momento de hablar de la planificación y conocer de forma clara el significado que los docentes le dan, los profesores tienden a señalar un discurso sobre lo flexible que se debe ser al momento de planificar y lo importante que es ajustar sus planificaciones a los diferentes contextos en los cuales se enfocaran sus

clases. En general, todos coinciden con la flexibilidad al momento de planificar y que los planes y programas siempre se han visto como una referencia la cual cada profesor será capaz de modificarla de acuerdo a su realidad.

Al respecto, Díaz (2002) coincide con esta idea, haciendo referencia a que el equipo docente debe conocer una amplia diversidad de estrategias, sabiendo la función de cada una, como utilizarla y desarrollarla de acuerdo a las características de sus alumnos.

El Consejo Nacional de la Educación (2020) también avala esta idea señalando que las bases curriculares establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) que definen los desempeños mínimos que se espera que los estudiantes logren en cada asignatura y nivel de enseñanza. Los objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes que se consideran relevantes para que niños, niñas y jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral, que les permita enfrentar su futuro con las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad.

Ambiente Propicio para el aprendizaje

El ambiente propicio para el aprendizaje es uno de los factores más importantes para el desarrollo de ciertas actitudes en los estudiantes, según los profesores ya entrevistados, el juego es un recurso primordial al momento de desarrollar un ambiente propicio para el desarrollo de una clase, y además este conlleva a desarrollar un aprendizaje significativo más notorio en los estudiantes, y de aumentar la motivación y el interés hacia la clase. Un ejemplo de esto es lo que señala el profesor con 13 años de experiencia *“El juego siempre debe estar presente en una clase, aunque sea breve porque es muy relevante para captar un mayor interés por parte de los niños en todas las clases”*. Además, podemos agregar a esto que tanto el profesor con 1 año de experiencia y el profesor ya jubilado mencionan factores importantes a la hora de generar ambientes propicios para el aprendizaje, como son el trabajo colaborativo y la motivación *“El aprendizaje con trabajo colaborativo más relacionado con el trabajo grupal, el liderazgo y los trabajos de interacción, relacionados más con que el estudiante*

exponga algo o adquiera conocimiento a través de la participación en una actividad guiada o no por él". (profesor 1 año de experiencia). *"El juego logra grandes cosas, un ejemplo de ello es un buen ambiente, en donde el estudiante se motive y logre participar sin que sea una imposición para él, y eso perfectamente lo puede lograr el juego, ayudando a mantener un ambiente activo, motivador, de compartir y lograr aprendizajes en base a la dinámica"*. (profesor jubilado). Esto claramente se ve reflejado en la mayoría de las clases de Educación Física, señalando que el juego es un recurso importante al momento de generar un ambiente para el aprendizaje. Así se señala en el libro *"Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica"*, donde el juego es relevante y no solo como un estímulo de diversión, *"La integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas: Facilita la adquisición de conocimientos, Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio, Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales*. (Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2010). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica* Pag.54). De esta manera podemos verificar la importancia del juego en aspectos más relevantes que la mera diversión, sino que llevamos este a un nivel superior como señala el siguiente autor, *"Tiene un objetivo educativo, es decir, un juego reglado que incluye momentos reflexivos, de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido con un fin a nivel educativo, siendo este de enseñanzas curriculares* (Chacón, P. 2008). Así señalamos los factores más importantes relacionados con lo que describen los profesores a través de su experiencia docente y el transcurso de sus clases.

Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje

Los tres docentes entrevistados concuerdan en que el juego es muy importante dentro del desarrollo del niño. Esto coincide con lo dicho por Garaigordobil (2003), citado por Ruiz (2017), que considera al juego como una actividad indispensable para el desarrollo integral del niño debido a que a través de este es como los niños

aprenden a desenvolverse en la vida adulta. Él señala que el juego se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje, ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo. Al igual que estos autores, los docentes apoyan la dinámica del aprendizaje y el juego, indicando que llaman la atención de los estudiantes, y que a través de él aprenden y asimilan fácilmente los aprendizajes de forma lúdica y motivante, ayudándolos a concentrarse en lo que están desarrollando, lo que se refleja en los resultados obtenidos en los aprendizajes que adquieren, los cuales son mucho más significativos. A pesar de lo anteriormente mencionado, existen autores que consideran al juego como un mal inevitable al que debe prestarse la menor atención. Además, añaden que, si bien es imposible evitar que los niños jueguen, hay que tratar que lo hagan lo menos posible (Delval, 1994). Otra postura acerca del juego es la de Buytendik (citado Ruiz, 2017), pues considera totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras, debido a que estas conductas se desarrollan igualmente sin la necesidad de ser practicadas. Además, considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando, ya que el juego es una actividad propia de la infancia. Es decir, para él, el niño juega solamente porque es una actividad lúdica que satisface la necesidad de autonomía ayudándolo a descubrir su propio “yo”. (Ruiz, 2017).

Los conocimientos y aprendizajes que integran los niños en varias asignaturas a través del juego favorecen su desarrollo biológico, mental, emocional, individual y social, desarrollándose integralmente de forma significativa (Torres, 2002). Esto concuerda, con lo que señalan los docentes de Educación Física y Salud al ser entrevistados, destacando al juego como una actividad que ayuda a desarrollarse psicológica, emocional y socialmente. Siguiendo la misma línea, UNICEF (2018) señala que *“El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación”*.

Los entrevistados comentan que los juegos que se aplican en las clases, en este caso, de la asignatura de Educación Física y salud deben ir adaptándose al objetivo que se quiere lograr, en relación al nivel de enseñanza que cursan los estudiantes y de acuerdo a sus características, siendo más generales en niveles bajos, los cuales deben ir aumentando la complejidad en distintos aspectos al ir avanzando el nivel que se cursa. De acuerdo a esto, algunos autores como, Fernández, Ortiz y Serra (2015), tienen una mirada similar a la de los profesores, para ellos los niños atraviesan distintas etapas, fortaleciéndose día a día, desarrollando sus funciones cognitivas, sociales y de desarrollo psicomotor. El juego está relacionado con el desarrollo personal y grupal de los alumnos, por lo que se debe considerar realizar juegos de menor a mayor complejidad de acuerdo al nivel educativo. Apoyando lo dicho anteriormente, López (2010) dice que, en los primeros años escolares, el docente presenta actividades que favorecen el juego, la manipulación, la interacción y la exploración del entorno que le rodea. El profesor debe proponer actividades de mayor dificultad, a medida que los niños avanzan y suben en nivel educativo, mientras que los docentes complementan que el trabajo colaborativo en el juego toma mucha relevancia en los primeros años de enseñanza, los cuales deben ser centrados en las habilidades motrices que deben desarrollar los alumnos, dejando de lado lo competitivo, ya que esto es más utilizado y adecuado a niveles superiores, como enseñanza media. Revelo, Collazos, & Javier (2017), se refieren a este tema mencionando que el trabajo colaborativo, en contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, invitando a los estudiantes a construir juntos, lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias, mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente.

Esta categoría de estrategias se complementa junto a las otras dos anteriores, apuntando a mejorar los aprendizajes de los alumnos a través de la actividad del juego, que conlleva a variados beneficios más, potenciando las dimensiones psicológicas, sociales y emocionales muy importantes dentro del desarrollo del niño para así desenvolverse de forma integral con su entorno.

5.2. Conclusión

En base a la problemática planteada en esta investigación y el trabajo realizado se concluyó que:

- En el profesor que lleva menos tiempo ejerciendo la profesión, su perspectiva consta en visualizar y aplicar el juego en la educación como método de relajación y distracción para los estudiantes, sin perder el objetivo que se pretende llevar a cabo, cumpliendo y potenciando los ejes curriculares en sus clases. Además de esto, percibe al juego como un optimizador del tiempo y espacio, además de promover la relación positiva entre alumno y profesor.
- La apreciación del Informante 2, quien lleva 13 años ejerciendo su profesión, nos revela que el juego es importante dentro de las clases de Educación Física, pero se deben de escoger bien los momentos de aplicación y mezclar con actividades más específicas, esto debido a que condiciona a una mayor motivación y mejora de las cualidades de cada alumno y también fomenta un mejor ambiente dentro de la clase.
- Respecto a la impresión del juego que nos presenta el informante 3 quien está jubilado, enfatiza en la positiva relación que tiene el juego con el desarrollo del aprendizaje si se elige de manera correcta las dificultades que este presenta de acuerdo al nivel del alumnado, además de la capacidad para generar un ambiente propicio al momento de realizar las clases, siendo este fundamental y protagonista en el desarrollo de los niños, agregando a esto la visión de incluirlo en las demás asignaturas.
- Destacamos que existe una evidente relación en la visión de los 3 informantes, puesto que perciben al juego como un potenciador y facilitador del aprendizaje en 3 aspectos, ayuda a mantener positivo el



ambiente de la clase, facilita y desarrolla los objetivos de aprendizaje y genera motivación en los alumnos.

- Por otra parte, nos damos cuenta que los profesores poseen pocos conocimientos teóricos y profundización en lo respecta al juego.
- Finalmente, se puede establecer que a lo largo de esta investigación se logró el objetivo general y los específicos planteados. Además, cabe recalcar que la percepción que nos ofrecen los informantes respecto al juego como potenciador del aprendizaje es bastante positiva y concuerda con nuestro supuesto, lo que sitúa al juego como una perfecta estrategia para el desarrollo de las diversas cualidades que poseen los niños si se emplea con los conocimientos requeridos.



CAPITULO VI: PROYECCIONES Y LIMITACIONES

6.1. Proyecciones

De acuerdo a los resultados obtenidos y posteriormente analizados de la investigación, nacen las proyecciones que se podrían realizar en el futuro, para aumentar la utilización del juego como una estrategia de aprendizaje e interferir positivamente en el proceso de enseñanza de nuestros alumnos.

Unas de las primeras proyecciones que podemos establecer en relación a los resultados es potenciar aún más los conocimientos que tienen los profesores respecto al juego, estableciendo un programa de capacitación en las universidades y colegios, para que de esta manera se nivele la diferencia de conocimientos que se posee sobre los beneficios de la utilización del juego, tanto para quienes ejercen como para quienes vayan a ejercer en un futuro.

El programa constaría en fomentar la utilización del juego como estrategia pedagógica impartiendo conocimientos teóricos sobre el juego, especificando en los beneficios que proporciona su utilización, haciendo énfasis en cómo es que se debe utilizar, que tipos de juegos son esenciales para cada etapa y como abordar la enseñanza o los contenidos dentro de un juego, sin perder los objetivos que se quieren lograr al implementarlo.

Por otra parte, la presente investigación sirve de base para la realización de una serie de investigaciones futuras con el mismo objetivo, es decir, demostrar que el juego es una muy buena estrategia de aprendizaje y además de esto lo potencia. Primeramente una de las futuras investigaciones mencionadas, apunta a la realización de un test diagnóstico para los alumnos, llevando a cabo intervenciones con juegos que apunten al desarrollo de un objetivo específico en Educación Física para un grupo de estudiantes y otro grupo o curso con las mismas características utilizarlo como control con metodologías más analíticas, posteriormente a las intervenciones establecidas en un periodo de tiempo tomar muestra de los resultados finales mediante una evaluación de conocimientos y comparar los resultados obtenidos de cada grupo.

Además de lo anterior, se pretende realizar una segunda investigación, apuntando al desarrollo del juego y del trabajo interdisciplinar entre Educación Física y otras asignaturas. Esta investigación se enfocaría en tomar 2 grupos, uno experimental

y uno control. Esto constaría en utilizar el grupo experimental para potenciar sus conocimientos de la asignatura de aula que se haya elegido mediante la realización de juegos en la clase de Educación Física, de esta manera comparar los resultados de una prueba final de la asignatura elegida, y también los resultados obtenidos entre los dos grupos, y de esta manera visualizar de qué manera influye el juego y el trabajo interdisciplinar en los resultados académicos. Complementando a las investigaciones anteriores, el desempeño de un test que logre medir la motivación de los alumnos en las clases, esto favorecería para tener en cuenta la opinión de los alumnos a la hora de escoger una estrategia pedagógica, de esta manera poder captar mejor la atención de los estudiantes y analizar qué estrategia generaría más motivación a participar activamente en las clases.

6.2. Limitaciones

En el transcurso del estudio los investigadores tuvieron las siguientes dificultades:

- Cierre de los establecimientos escolares producto de problemas sociales en Chile, provocando cambios en la investigación, ya que en primera instancia estaba direccionada a realizarse intervenciones en colegios.
- La propagación de covid-19, genero dificultades para realizar de forma presencial dos de las tres entrevistas, ya que solamente una de ellas se pudo realizar de la manera anteriormente señalada. Las entrevistas no presenciales se llevaron a cabo vía correo electrónico.
- Dificultades de comunicación por plataforma zoom provocados por mala señal de internet, ya que en cada casa existe más de un ordenador conectado, coincidiendo en ocasiones varios teletrabajos al mismo tiempo y clases virtuales de otros miembros del hogar.
- Dificultades de reuniones grupales de carácter presencial provocado por la contingencia sanitaria en la cual las comunas de algunos integrantes se encontraban en cuarentena.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Andalucía, F. d.** (2010). Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza.
- **Bascón, M. Á.** (2010). Habilidades motrices basicas . revista digital, innovacion y experiencias educativas , 1-10.
- **Bernabeu, N., & Goldstein, A.** (2010). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica.
- **Cagigal, J.M.** (1968) “La Educación Física, ¿ciencia?”. Rev. Citius, Altius, Fortius, nº X (1,2), pp.5-26.
- **Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C.** (2016). Habilidades, destrezas y tareas motrices en la edad escolar.
- **Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C.** (2016). Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales.
- **Castañer, M., & Camerino, O.** (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad.
- **Castillo Sánchez, R. G.** (2012). Desafíos de la educación en la sociedad actual. Revista Electrónica: Diálogos Educativos, 55-56.
- **Chacón, P.** (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Nueva Aula.
- **Cned.** (24 de junio de 2020). cned.cl. Obtenido de cned.cl: www.cned.cl.
- **Contreras, J.** (1994). academia.edu. Obtenido de academia.edu: https://www.academia.edu/33644330/Ense%C3%B1anza_curr%C3%ADculum_y_profesorado_Introducci%C3%B3n_cr%C3%ADtica_a_la_did%C3%A1ctica
- **Correa, M.** (2006). Contexto, interacción y conocimiento. Revista Pensamiento Psicológico, 133-148.
- **Delval, J.** (2008). El desarrollo humano. Madrid: siglo XXI.
- **Díaz, F.** (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. McGraw-Hill/ Interamericana Editores, S. A. México.



- **Educación infantil.** (2007). Psicomotricidad y socialización mediante el juego (2a. ed.). Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.dti.sibucsc.cl>
- **Esteban, M.** (2008). Estrategias para un mejor aprendizaje y convivencia en las clases en las Educación Física. Edeportes, 120.
- **Estrella, Á. M.** (2012). El Juego en las Personas Mayores: Una Vía de Desarrollo Personal. Revista portuguesa de Pedagogía.
- **Etapa infantil y motricidad** (2019). Estrategias para su desarrollo en Educación Física.
- **EUCEDA, T.** (2007). “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre-básica”. Tesis de Maestría Universidad Nacional Francisco Morazán de Honduras.
- **Euceda, T.** (2017). cervantesvirtual. Recuperado de cervantesvirtual: <http://www.cervantesvirtual.com>.
- **Fernández, E. y García, M. L.** (2007). Evaluación de las habilidades motrices básicas. España, Barcelona : INDE, publicaciones .
- **Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S.** (2015). researchgate. Obtenido de researchgate: www.researchgate.net.
- **Flick, U.** (2004). Introducción a la investigación cualitativa. (2a Ed.) Madrid: Morata.
- **Flores, P.** (2016). Las Habilidades Sociales y la Comunicación Interpersonal de los Estudiantes de la Universidad de Alipantó-Puno. Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo.
- **Fortes, A.** (2016). Educación Física y matemática, aprender jugando; Propuesta de innovación globalizada. Publicaciones Didácticas. Número 71, p 141-175.
- **Franco Evelia, C. J.** (2017). Promoción de la actividad física en adolescentes. Revista Latino Americana de Ciencias Psicológicas.
- **Gallardo-López, J. A.** (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Sevilla: Universidad Pablo Olavide.
- **García, F. P.** (2005). Fundamentos teóricos del juego. Retrieved from <https://ebookcentral-proquest-com.dti.sibucsc.cl>.

- **Gil-Espinosa, Á. R.** (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. retos , 252-257.
- **González, M.** (1993). La Educación Física: Fundamentación Teórica y Pedagógica. En A.A.V.V. Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol. 1. INDE. Barcelona.
- **Guevara, Y., Mares, G., Rueda, E., Rivas, O., Sánchez, B., & Rocha, H.** (2005). Niveles de interacción que se propician en alumnos de Educación primaria durante la enseñanza de la materia español. Revista Mexicana de Análisis de la Conducta, 23-45.
- **Gutiérrez, S.** (1933). Los institutos de Educación Física y su organización. Anales de la Universidad de Chile, 91(9), 209-255.
- **Hernández, J.** (1996). La construcción histórica y social de la Educación Física: el currículo de la LOGSE, ¿una nueva definición de la Educación Física escolar? En Revista de Educación, n.311, 51-76.
- **López, C.** (2010). Educación inicial. autodidacta, 19-37. Obtenido de educación inicial.
- **Mares, G., Guevara, Y., Rueda, E., & Rocha, O.** (2005). Análisis de las interacciones Maestra-Alumnos durante la enseñanza de las ciencias Naturales en la primaria. Revista Mexicana de la investigación Educativa, 721-745.
- **Méndez, G. A., & Méndez, G. C.** (2018). Los juegos en el currículum de la Educación Física (5a. ed.). Recuperado de <https://ebookcentral-proquest-com.dti.sibucsc.cl>.
- **MINISTERIO DE EDUCACIÓN.** (2009). leychile.cl. Obtenido de leychile.cl: <http://bcn.cl/1uvx5>.
- **Monereo, C.; Castelló, M.; Clariana, M.; Palma, M. y Pérez, M.** (2007). Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Colofón, S.A. México.
- **Montero, B.** (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Experiencia Docente, 75-92.

- **Moreno, A., Rivera, E; & Trigueros, C.** (2014). Sistema de medición de la calidad de la Educación Física chilena: un análisis crítico. *Movimiento*, 20(1), 145-167.
- **Muñoz, C.** (2001). Historia de la dirección general de deportes y recreación: las políticas estatales de fomento al deporte 1948-2001. Santiago: IND.
- **Nakayama, L.** (2018). El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pd>.
- **Ortín, N. U.** (2009). Los juegos y su aplicación práctica. Murcia: Universidad de Murcia.
- **Otzen, T. Material, C.** (2017). Técnicas de Muestreo sobre una población a estudio. *Revista Scielo*.
- **Parbelás, P.** (1997). "Problemas teóricos y crisis actual en la E.F.". *Rev. Digital Educación Física y Deportes*, Año 2, nº 7. Buenos Aires.
- **Peralta, W.** (2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando*.
- **Rivero, I.** (2011). El juego desde la perspectiva de los jugadores (Tesis doctoral). La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Obtenido de www.memoria.fahce.unlp.
- **Ruiz, M.** (2017). [repositorio.unican](https://repositorio.unican.es). Obtenido de [repositorio.unican](https://repositorio.unican.es).
- **Ruiz, Moreno, M.** (2010). El trabajo en equipo: la colaboración en la educación, Wanceulen Editorial.
- **Sarlé, P.** (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista Infancia Imágenes*, 10(2), 83-91. Recuperado el 2014, de <https://www.google.com.ar>.



- **Torres, C.** (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. [Fecha de consulta 11 de julio de 2020]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- **UNICEF.** (2018). unicef.org. Obtenido de unicef.org: <https://www.unicef.org>
- The Lego Foundation. (2018). Aprendizaje a través del juego. 20-09-2020, de Unicef Sitio web: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>



ANEXO

Anexo I “Entrevista”

ENTREVISTA PERCEPCIÓN DE DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO A EL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE (OPCIONAL)			
FORMACIÓN ACADÉMICA	CARRERA:	INSTITUCIÓN:	AÑO:
	CURSO PERFECCIONAMIENTO:	INSTITUCIÓN:	AÑO:
AÑOS EXPERIENCIA COMO PROFESOR	CARGO ACTUAL:		
ESTABLECIMIENTO:			

CUESTIONARIO

<p>I. ÁREA DOCENCIA EDUCACIÓN FÍSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De acuerdo a su experiencia profesional ¿Con que frecuencia se apega o utiliza las Bases Curriculares para hacer sus clases? 2. Según su opinión ¿En qué sentido influye la asignatura de Ed. Física en otras asignaturas en el establecimiento? 3. Atendiendo a su experiencia ¿De qué manera cree usted que se genera un mejor clima de aula en su clase? 4. De acuerdo a los años de ejercicio profesional ¿Podría explicar cómo planifica una clase de Ed. Física? 5. Atendiendo a su rol como profesor y a su propia experiencia ¿Cómo cree usted que sería una adecuada planificación de una clase de Ed. Física? 6. Según usted ¿Qué factores influyen en los alumnos a tener motivación hacia la clase de Ed. Física? 7. De acuerdo a su experiencia ¿Cómo cree que está el Programa de Ed. Física y Salud a nivel nacional? 8. Como bien sabe, en las Bases Curriculares están los tres ejes temáticos (Habilidades motrices; Vida activa y saludable; Seguridad, juego limpio y liderazgo). Al respecto y atendiendo a su experiencia profesional ¿Cómo se aplican a sus clases de Ed. Física?
<p>II. ÁREA JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atendiendo a su experiencia profesional ¿Ha utilizado el juego como estrategia pedagógica? 2. Si ha utilizado el juego como estrategia pedagógica ¿Con qué frecuencia cree usted que la ha utilizado en el último año? 3. Según su percepción ¿Es apropiado realizar juegos en las clases de Ed. Física? 4. Según su experiencia ¿Cómo se debe abordar el juego en los distintos niveles de enseñanza? 5. Según su opinión ¿Cuál cree usted que es el efecto que provoca el juego en los estudiantes cuando es utilizado en las clases de Ed. Física? 6. De acuerdo a su opinión ¿Qué aspectos de la persona se potencia o desarrolla con el juego?



7. Según su experiencia ¿Cómo influiría el juego en otras asignaturas?
8. Podría señalar en qué momento de la clase de Ed. Física es más propicio o productivo utilizar el juego.
9. Entendiendo que en la clase de Ed. Física se utilizan distintas técnicas para trabajar como: deportes, ejercicio físico, actividades motrices y juego. Al respecto y según su experiencia ¿Cuál es la que suele utilizar con más frecuencia?

III. ÁREA HABILIDADES DE APRENDIZAJE

1. ¿Conoce algún tipo de estrategias de aprendizaje para enseñar a sus alumnos en la asignatura de Ed. Física y Salud?
2. Según su experiencia profesional ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utiliza durante sus clases de Ed. Física?
3. Atendiendo a su experiencia profesional ¿Qué tipo de estrategias de aprendizaje aplica en sus clases?
4. Comprendiendo que existen distintos niveles de enseñanza en los colegios ¿Qué estrategias de enseñanza usaría atendiendo a la edad de cada nivel?
5. Según su opinión ¿Cree que la asignatura de Ed. Física puede contribuir de alguna manera a otra asignatura en su colegio?
6. Desde el punto de vista del aprendizaje significativo, según su experiencia ¿Cuáles cree usted que serían las estrategias más efectivas para lograrlo?

Anexo II

“Codificación Informantes I, II, III”

ENTREVISTA INFORMANTE I

PERCEPCIÓN DE DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO A EL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE (OPCIONAL)	Ignacio Urrutia Medina		
ENTREVISTADOR/ES	Román Chiguay y Daniela Tatín.		
FORMACIÓN ACADÉMICA	CARRERA: Pedagogía En Educación Física.	INSTITUCIÓN: UCSC	AÑO: 2014-2019
	CURSO PERFECCIONAMIENTO: Magister En Ciencias de la Educación.	INSTITUCIÓN: UCSC	AÑO: 2020
AÑOS EXPERIENCIA COMO PROFESOR	1 Año.	CARGO ACTUAL:	Tutor ACDE
ESTABLECIMIENTO:	Colegio Mixto Inmaculada Concepción, Talcahuano.		

Nº	PREGUNTA (para crear etiquetas)	CATEGORÍA PRELIMINAR
1.	<p>De acuerdo a su experiencia profesional ¿Con que frecuencia se apega o utiliza las Bases Curriculares para hacer sus clases</p> <p>Al realizar mis planificaciones, en lo que más me baso son las habilidades motrices básicas, yo me baso en lo que pide el colegio a través del jefe del departamento de Educación Física y luego en las bases curriculares.</p> <p>Planificación y Habilidades Motrices.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Bases Curriculares.</p>
2.	<p>Según su opinión ¿En qué sentido influye la asignatura de Ed. Física en otras asignaturas en el establecimiento?</p> <p>En otras asignaturas ayuda a los estudiantes en aspectos como el liderazgo o la comunicación con sus compañeros que a su vez ayudan a desenvolverse de mejor manera frente a grupos de personas, por ejemplo, con el profesor de matemáticas queremos trabajar en conjunto, al unir los</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Trabajo Interdisciplinar.</p>

	<p>test que realizo, con la revisión de sus fórmulas en las clases de matemática.</p> <p>Convivencia Escolar.</p> <p>Liderazgo.</p>	
3.	<p>Atendiendo a su experiencia ¿De qué manera cree usted que se genera un mejor clima de aula en su clase?</p> <p>Personalmente creo que se debe lograr una cercanía con el estudiante, yo mantengo la relación profesor alumno, pero con cercanía con actos como el escucharlo y no imponer ciertas cosas, en esto ayuda el juego porque incluso me permite participar y no solo dictaminar la actividad.</p> <p>Ambiente propicio para el aprendizaje.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Marco para la buena enseñanza.</p>
4.	<p>De acuerdo a los años de ejercicio profesional ¿Podría explicar cómo planifica una clase de Ed. Física?</p> <p>Siempre comienzo con presentaciones teóricas de unos 20 minutos, en la clase práctica con juegos para realizar movimientos generales que permitan “soltar” el cuerpo, después con juegos específicos que estén relacionados con lo visto en la unidad y en la vuelta a la calma pueden ser ejercicios más técnicos realizados a menor intensidad junto con la elongación final y la retroalimentación.</p> <p>Planificación escolar.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Planificación.</p>
5.	<p>Atendiendo a su rol como profesor y a su propia experiencia ¿Cómo cree usted que sería una adecuada planificación de una clase de Ed. Física?</p> <p>Como dije anteriormente, comenzar con presentaciones teóricas de aproximadamente 20 minutos que logren explicar lo que se verá en la clase, luego en lo practico un calentamiento para poder entrar en calor y así prevenir lesiones, el desarrollo de la clase basado en juegos generalmente pero también con un componente técnico para terminar con la vuelta a la calma basado en elongaciones y retroalimentación de la clase.</p> <p>Planificación escolar.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Planificación.</p>
6.	<p>Según usted ¿Qué factores influyen en los alumnos a tener motivación</p>	<p>Docencia en Educación</p>

	<p>hacia la clase de Ed. Física?</p> <p>Primero son muchos factores, puede ser algo familiar, algo ocurrido en clase puede que el estudiante esté cansado o alguna experiencia previa. Ha ocurrido que un estudiante está muy motivado en la clase y de un momento a otro ya no quiere nada, y esto puede ser porque dije alguna palabra que no le gustó y porque un compañero le dijo o hasta algo interno, claro nosotros como profesores también afectamos mucho a los estudiantes.</p> <p>Ambiente propicio para el aprendizaje.</p> <p>Motivación estudiantil.</p>	<p>Física.</p> <p>Factores que influyen en la motivación.</p>
<p>7.</p>	<p>De acuerdo a su experiencia ¿Cómo cree que está el Programa de Ed. Física y Salud a nivel nacional?</p> <p>Creo que está generalizado muy relacionado a los objetivos y las habilidades motrices básicas y específicas pero que no concretan el objetivo que corresponde, no está en el contexto que corresponde a lo que ocurre en Chile.</p> <p>Objetivo escolar.</p> <p>Habilidades motrices básicas.</p> <p>No en todos los colegios se logra adecuar, y eso tiene que ver con que educación está muy variada, existen colegios que se encuentran muy por debajo del nivel y otros que están sobre el nivel, para mí este es un problema generalizado que alcanza a todas las asignaturas.</p> <p>Contexto escolar.</p> <p>Calidad educacional.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Planes y programas Ed. Física y Salud.</p>
<p>8.</p>	<p>Como bien sabe, en las Bases Curriculares están los tres ejes temáticos (Habilidades motrices; Vida activa y saludable; Seguridad, juego limpio y liderazgo). Al respecto y atendiendo a su experiencia profesional ¿Cómo se aplican a sus clases de Ed. Física?</p> <p>Trato de implementar un objetivo de cada eje en cada clase porque no se pueden trabajar por separado, siempre van de la mano, son ejes que se complementan, la idea es trabajar lo primordial que son las habilidades motrices básicas y de ahí trabajar los otros.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Bases Curriculares.</p>

	Ejes temáticos.	
9.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Ha utilizado el juego como estrategia pedagógica?</p> <p>Suelo utilizarlo en todas las clases, uno de manera obligatoria para el inicio y el final, en el desarrollo trato de hacer un juego relacionado a la unidad que estoy haciendo.</p> <p>Juegos.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p> <p>Estrategias Pedagógicas.</p>
10.	<p>Si ha utilizado el juego como estrategia pedagógica ¿Con qué frecuencia cree usted que la ha utilizado en el último año?</p> <p>Prácticamente en todas las clases.</p> <p>Juegos.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p> <p>Estrategias Pedagógicas.</p>
11.	<p>Según su percepción ¿Es apropiado realizar juegos en las clases de Ed. Física?</p> <p>Obviamente, los juegos ayudan a desarrollar todos los ejes del curriculum, destaco el liderazgo, el trabajo en equipo y la colaboración. El estudiante aprende de manera entretenida y no estructuradamente como lo puede hacer en otras clases como en matemáticas o lenguaje.</p> <p>Ejes didácticos.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p> <p>Estrategias Didácticas.</p>
12.	<p>Según su experiencia ¿Cómo se debe abordar el juego en los distintos niveles de enseñanza?</p> <p>En básica no utilizo la competencia, trabajo con juegos colaborativos, en enseñanza media con el liderazgo, el trabajo en equipo y aquí si utilizo la competencia porque están en una edad en la que quieren ganar y un juego competitivo bien llevado no debería generar problemas, aunque depende del contexto, quizás en un liceo vulnerable la competencia no funcione como en los establecimientos particulares o particulares subvencionados donde un juego así no se descontrolaría. Dividiéndolo, en básica puede ser juego colaborativo, pero nada de competitivo y se debe guiar por las habilidades motrices, en media, incluido séptimo y octavo es muy importante el liderazgo que sean capaz de hacerse cargo de ciertas funciones.</p> <p>Estrategias de enseñanza.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p>

	Trabajo colaborativo.	
13.	<p>Según su opinión ¿Cuál cree usted que es el efecto que provoca el juego en los estudiantes cuando es utilizado en las clases de Ed. Física?</p> <p>El juego es siempre bien recibido, genera un efecto positivo, pero no estoy de acuerdo con realizar un juego solo porque sí.</p> <p>Efectos positivos del juego.</p> <p>Yo hago el juego respecto a lo que estoy viendo en la unidad por ejemplo si estoy en la unidad de balonmano debe contener lanzamientos y recepciones, no les puedo pedir que pateen el balón. Consigo una mejor respuesta si después del juego les explico para que les sirvió que si les digo vamos a entrenar algo.</p> <p>Experiencia docente.</p>	Juego como estrategia pedagógica.
14.	<p>De acuerdo a su opinión ¿Qué aspectos de la persona se potencia o desarrolla con el juego?</p> <p>Todo lo relacionado con las habilidades blandas, el liderazgo, el saber trabajar en equipo. El trabajo entre estudiantes que no comparten normalmente, sacándolos de su zona de confort, permite que un estudiante conozca cómo lo perciben sus compañeros, tomando otros roles como pasar de liderar a recibir indicaciones de otro compañero. El juego tiene ese factor de relaciones que dejan en un segundo plano el aspecto físico.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p> <p>Habilidades y Actitudes.</p>
15.	<p>Según su experiencia ¿Cómo influiría el juego en otras asignaturas?</p> <p>Está más que comprobado que el juego ayuda a desarrollar otras habilidades, la motivación, el entusiasmo cuando él juega o quiere participar. Si el juego es bien guiado se puede utilizar para enseñar, es fundamental en los estudiantes hasta séptimo o quizás hasta octavo básico.</p> <p>Desarrollo de habilidades.</p> <p>Juego.</p>	Juego como estrategia pedagógica.
16.	Podría señalar en qué momento de la clase de Ed. Física es más propicio o productivo utilizar el juego.	Juego como estrategia pedagógica.

	<p>En el inicio para llamar la atención de los estudiantes, para motivarlos y para guiarlo sobre lo que se hará.</p> <p>Inicio de la clase.</p> <p>Motivación.</p>	<p>Planificación.</p>
17.	<p>Entendiendo que en la clase de Ed. Física se utilizan distintas técnicas para trabajar como: deportes, ejercicio físico, actividades motrices y juego. Al respecto y según su experiencia ¿Cuál es la que suele utilizar con más frecuencia?</p> <p>Utilizo mayormente el juego, por ejemplo, abordé una clase enfocada en resistencia aeróbica en la que trotarían por 15 min con juegos.</p> <p>Planificación.</p> <p>Juego.</p>	<p>Juego como estrategia pedagógica.</p> <p>Herramientas Pedagógicas.</p>
18.	<p>¿Conoce algún tipo de estrategias de aprendizaje para enseñar a sus alumnos en la asignatura de Ed. Física y Salud?</p> <p>Reconozco las estrategias de autoaprendizaje, donde el niño aprende por sí mismo y uno se encarga de guiarlo. El aprendizaje con trabajo colaborativo más relacionado con el trabajo grupal y el liderazgo y los trabajos de interacción, relacionados más con que el estudiante exponga algo o adquiera conocimiento a través de la participación en una actividad guiada o no por él.</p> <p>Trabajo colaborativo.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p> <p>Estrategias de Aprendizaje.</p>
19.	<p>Según su experiencia profesional ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utiliza durante sus clases de Ed. Física?</p> <p>Mando directo, la asignación de tareas, la co-enseñanza, enseñanza grupal, trabajo en equipo e individual.</p> <p>Estilos de enseñanza.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p>
20.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Qué tipo de estrategias de aprendizaje aplica en sus clases?</p> <p>Aplico más el aprendizaje colaborativo, los juegos con el trabajo grupal por un tema de tiempo y mejor uso de espacios. Espero lograr que los estudiantes interactúen más, que tomen la rienda de algunas partes de la clase como por ejemplo el calentamiento o la vuelta a la calma, aunque la</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p>

	<p>implementaría en media.</p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p>	
21.	<p>Comprendiendo que existen distintos niveles de enseñanza en los colegios ¿Qué estrategias de enseñanza usaría atendiendo a la edad de cada nivel?</p> <p>Mientras más pequeños los cursos, más grupales y colaborativos posibles, hasta llegar a media con estrategias más individuales y personalizadas, relacionadas con el liderazgo y la planificación.</p> <p>trategias de enseñanza colaborativas.</p> <p>trategias de enseñanza individuales.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p>
22.	<p>Según su opinión ¿Cree que la asignatura de Ed. Física puede contribuir de alguna manera a otra asignatura en su colegio?</p> <p>Si completamente, por ejemplo, para cooperar con matemáticas les pueden enseñar las fórmulas que yo utilizaré para aplicar un test. En biología, con la anatomía al conocer las partes del cuerpo, en historia al conocer el surgimiento y la evolución de los deportes, así como artes y música.</p> <p>Métodos de enseñanza.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p> <p>Trabajo Interdisciplinar.</p>
23.	<p>Desde el punto de vista del aprendizaje significativo, según su experiencia ¿Cuáles cree usted que serían las estrategias más efectivas para lograrlo?</p> <p>Lo primero es seguir el marco para la buena enseñanza que permite un aprendizaje significativo. En la práctica y dependiendo del curso, la cercanía, el apego, el cuidado de las diferencias, la preparación y planificación de cada clase entre muchas otras cosas ya que todo suma para lograr un aprendizaje significativo.</p> <p>Marco para la buena enseñanza.</p> <p>Planificación.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p> <p>Marco para la buena enseñanza.</p>

ENTREVISTA INFORMANTE II

PERCEPCIÓN DE DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO A EL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE (OPCIONAL)	Oscar Torres Vallejos		
ENTREVISTADOR/ES	José Vallejos y Alberto Ortega.		
FORMACIÓN ACADÉMICA	CARRERA: Pedagogía En Educación Física.	INSTITUCIÓN: Universidad De Concepción.	AÑO: 2006
AÑOS EXPERIENCIA COMO PROFESOR	13	CARGO ACTUAL:	Encargado extraescolar Encargado Escuela Saludable Profesor de Asignatura
ESTABLECIMIENTO:	Colegio Queen Elizabeth, Penco.		

Nº	PREGUNTA (para crear etiquetas)	CATEGORÍA PRELIMINAR
24.	<p>De acuerdo a su experiencia profesional ¿Con que frecuencia se apega o utiliza las Bases Curriculares para hacer sus clases?</p> <p>Las bases curriculares siempre están presentes en la planificación de unidades y anual, lo que no impide hacer modificaciones necesarias según la realidad que nos encontremos en cada curso.</p> <p>Bases Curriculares.</p> <p>Contexto Escolar.</p>	Docencia en Educación Física.
25.	<p>Según su opinión ¿En qué sentido influye la asignatura de Ed. Física en otras asignaturas en el establecimiento?</p> <p>Educación Física es un ramo en que se puede articular muy bien con las otras asignaturas por medio de actividades como el calentamiento se logran aprendizajes importantes con matemática por ejemplo por medio de los juegos con números. Este tipo de influencia es concreta y lo otro importante es que es una asignatura que permite mejorar los niveles de</p>	<p>Docencia en Educación Física</p> <p>Trabajo Interdisciplinar.</p>

	<p>concentración, bajar los niveles de estrés lo que es directamente beneficioso para las otras asignaturas.</p> <p>Trabajo Interdisciplinar.</p> <p>Educación Física.</p>	
26.	<p>Atendiendo a su experiencia ¿De qué manera cree usted que se genera un mejor clima de aula en su clase?</p> <p>La base para un buen clima parte desde el respeto, profesor alumno y viceversa, desde ahí se crea un buen clima de trabajo, desde que el respeto existe el profesor deberá tener las herramientas necesarias para crear un buen clima dependiendo de las características del curso con el que toque trabajar.</p> <p>Ambiente propicio para el aprendizaje.</p> <p>Convivencia Escolar.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p> <p>Marco para la buena enseñanza.</p>
27.	<p>De acuerdo a los años de ejercicio profesional ¿Podría explicar cómo planifica una clase de Ed. Física?</p> <p>La planificación parte con el diagnóstico del curso y de lo que se pretende trabajar, desde esos resultados se planifica una clase y se trazan los principales objetivos que se pretenden lograr, es importante respetar igualmente los 3 momentos esenciales de una clase.</p> <p>Planificación.</p> <p>Objetivos Principales.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p>
28.	<p>Atendiendo a su rol como profesor y a su propia experiencia ¿Cómo cree usted que sería una adecuada planificación de una clase de Ed. Física?</p> <p>El diagnóstico primero, trazar las metas que se quieren alcanzar, y respetar los fundamentos principales, como el calentamiento, respetar diferencias en los niños fijar metas individuales.</p> <p>Planificación.</p> <p>Características de la clase.</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p>
29.	<p>Según usted ¿Qué factores influyen en los alumnos a tener motivación hacia la clase de Ed. Física?</p> <p>A la mayoría de los alumnos le gusta y se sienten motivados por una clase</p>	<p>Docencia en Educación Física.</p>

	<p>de Educación Física, pero un factor importante es como se presente la clase, si mi objetivo de clase es pensado en rendimiento igual para todos sin respetar diferencias es muy probable que aquellos con menos capacidades se sientan desmotivados.</p> <p>Características de los alumnos.</p> <p>Motivación estudiantil.</p>	
30.	<p>De acuerdo a su experiencia ¿Cómo cree que está el Programa de Ed. Física y Salud a nivel nacional?</p> <p>El programa siempre se ha dicho que es una referencia y cada profesor será capaz de modificarlo de acuerdo a su realidad, personalmente con el cambio de nuestra sociedad creo que los objetivos a alcanzar debieran empezar a variar y categorizar de acuerdo a las necesidades que hoy nuestros niños requieren.</p> <p>Flexibilidad curricular.</p> <p>Programa de Educación Física.</p>	Docencia en Educación Física
31.	<p>Como bien sabe, en las Bases Curriculares están los tres ejes temáticos (Habilidades motrices; Vida activa y saludable; Seguridad, juego limpio y liderazgo). Al respecto y atendiendo a su experiencia profesional ¿Cómo se aplican a sus clases de Ed. Física?</p> <p>Los tres ejes siempre deben estar presentes en una clase de Educación Física y se aplican desde ocupar la ropa adecuada para la realización de actividades, el cuidado personal y grupal durante los ejercicios, el buen aseo personal, el respeto hacia los compañeros y el desarrollo de los objetivos que mayoritariamente van asociados a los dos primeros ejes</p> <p>Ejes temáticos.</p>	Docencia en Educación Física.
32.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Ha utilizado el juego como estrategia pedagógica?</p> <p>Si los juegos resultan un excelente elemento para mejorar la motivación al aprendizaje, pero es importante tener claro el objetivo alcanzar y destacar eso.</p> <p>Juegos.</p> <p>Objetivos.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
33.	<p>Si ha utilizado el juego como estrategia pedagógica ¿Con qué frecuencia cree usted que la ha utilizado en el último año?</p> <p>El juego siempre debe estar presente en una clase, aunque sea breve</p>	Juego como Estrategia Pedagógica

	<p>porque es muy relevante para captar un mayor interés por parte de los niños en todas las clases.</p> <p>Juego.</p> <p>Interés estudiantil.</p>	
34.	<p>Según su percepción ¿Es apropiado realizar juegos en las clases de Ed. Física?</p> <p>Si es apropiado, pero en ciertos momentos de la clase y pensando si es esto me permitirá alcanzar el objetivo planificado para la clase.</p> <p>Planificación de la clase.</p> <p>Objetivo de la clase.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
35.	<p>Según su experiencia ¿Cómo se debe abordar el juego en los distintos niveles de enseñanza?</p> <p>En los más pequeños el juego es fundamental y los aprendizajes fluyen en base a juegos, a medida que los niños van creciendo y su capacidad de atención va aumentando se van mezclando juegos con actividades más específicas.</p> <p>Estrategias didácticas.</p> <p>Adaptación del juego.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
36.	<p>Según su opinión ¿Cuál cree usted que es el efecto que provoca el juego en los estudiantes cuando es utilizado en las clases de Ed. Física?</p> <p>Mayor motivación hacia la clase, felicidad y liberación.</p> <p>Efectos del juego.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
37.	<p>De acuerdo a su opinión ¿Qué aspectos de la persona se potencia o desarrolla con el juego?</p> <p>Hay muchos aspectos que se desarrollan mediante el juego, los objetivos de aprendizaje como también los transversales donde aparece el liderazgo el compañerismo la empatía etc.</p> <p>Desarrollo de actitudes.</p> <p>Desarrollo motriz.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
38.	<p>Según su experiencia ¿Cómo influiría el juego en otras asignaturas?</p> <p>El juego es un buen ambiente para desarrollar objetivos, el juego enamora hace que el niño se concentre en lo que quiere lograr por lo que debiera ser esencial para alcanzar un objetivo en cualquier asignatura.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica

	Desarrollo de habilidades y capacidades.	
39.	<p>Podría señalar en qué momento de la clase de Ed. Física es más propicio o productivo utilizar el juego. Eso lo deberá manejar cada profesor de acuerdo al escenario con el que se encuentre, personalmente me gusta utilizarlo en un inicio durante el calentamiento, pero también es importante cuando la motivación ha bajado.</p> <p>Planificación de la clase.</p> <p>Adaptación de la clase.</p>	Juego como Estrategia Pedagógica
40.	<p>Entendiendo que en la clase de Ed. Física se utilizan distintas técnicas para trabajar como: deportes, ejercicio físico, actividades motrices y juego. Al respecto y según su experiencia ¿Cuál es la que suele utilizar con más frecuencia? Depende completamente del grupo etario, en los más pequeños el juego es más frecuente y en los más grandes va dependiendo del objetivo a alcanzar.</p> <p>Planificación.</p> <p>Juego.</p>	<p>Juego como Estrategia Pedagógica</p> <p>Herramientas Pedagógicas.</p>
41.	<p>¿Conoce algún tipo de estrategias de aprendizaje para enseñar a sus alumnos en la asignatura de Ed. Física y Salud? Pregunta no comprendida por el entrevistado</p>	Habilidades de Aprendizaje.
42.	<p>Según su experiencia profesional ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utiliza durante sus clases de Ed. Física? El principal es el mando directo, y en algunos momentos de la clase se ocupan otros como descubrimiento guiado resolución de problemas etc.</p> <p>Estilos de enseñanza.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p> <p>Estilos de Aprendizaje.</p>
43.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Qué tipo de estrategias de aprendizaje aplica en sus clases? Explicar objetivos de la clase, crear ambiente adecuado para su logro participación activa, actividades novedosas, reconocer progreso individual y siempre una retroalimentación positiva.</p> <p>Estrategias para una clase.</p>	Habilidades de Aprendizaje.
44.	<p>Comprendiendo que existen distintos niveles de enseñanza en los colegios ¿Qué estrategias de enseñanza usaría atendiendo a la edad de cada nivel? Las estrategias son parecidas en todos los niveles, lo que va variando son el tipo de actividades que se trabajaran.</p> <p>Adaptación de estrategias.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p> <p>Estrategias de Enseñanza.</p>
45.	Según su opinión ¿Cree que la asignatura de Ed. Física puede contribuir	Habilidades de

	<p>de alguna manera a otra asignatura en su colegio?</p> <p>Por supuesto, anteriormente mencioné que es una asignatura que perfectamente se puede articular y lograr aprendizajes en diferentes asignaturas.</p> <p>Trabajo interdisciplinar.</p>	Aprendizaje.
46.	<p>Desde el punto de vista del aprendizaje significativo, según su experiencia ¿Cuáles cree usted que serían las estrategias más efectivas para lograrlo?</p> <p>Es lograr la motivación personal para superarse y mejorar de acuerdo a sus cualidades.</p> <p>Motivación.</p>	Habilidades de Aprendizaje.

ENTREVISTA INFORMANTE III

PERCEPCIÓN DE DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO A EL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

IDENTIFICACIÓN

NOMBRE (OPCIONAL)	Oscar Torres Velozo		
ENTREVISTADOR/ES	José Vallejos y Nicolás Silva.		
FORMACIÓN ACADÉMICA	CARRERA: Pedagogía En Educación Física.	INSTITUCIÓN: Universidad Católica	AÑO: 1973 - 1978
	CURSO PERFECCIONAMIENTO: Voleibol – Futbol Extraescolar.	INSTITUCIÓN: Universidad del Bio Bio, Universidad De Concepción, Universidad de Santiago.	AÑO:
AÑOS EXPERIENCIA COMO PROFESOR	40 Años Aprox.	CARGO ACTUAL:	Jubilado
ESTABLECIMIENTO:	Liceo Industrial A23, Talcahuano.		

Nº	PREGUNTA	CATEGORÍA PRELIMINAR
	(para crear etiquetas)	
47.	De acuerdo a su experiencia profesional ¿Con que frecuencia se apega o	Docencia en Educación

	<p>utiliza las Bases Curriculares para hacer sus clases?</p> <p>En todo momento, es la guía esencial para planificar las clases de acuerdo al sistema gubernamental.</p> <p>Bases curriculares.</p>	Física.
48.	<p>Según su opinión ¿En qué sentido influye la asignatura de Ed. Física en otras asignaturas en el establecimiento?</p> <p>Es un parte esencial de la formación del niño, porque todas las asignaturas se complementan entre sí.</p> <p>Trabajo Interdisciplinar.</p>	Docencia en Educación Física. Trabajo Interdisciplinar.
49.	<p>Atendiendo a su experiencia ¿De qué manera cree usted que se genera un mejor clima de aula en su clase?</p> <p>Cuando hay confianza alumno - profesor, las clases son más exitosas, porque el alumno confía en quien lo está dirigiendo y a la vez el que está enseñando confía en sus alumnos para un mejor aprendizaje.</p> <p>Relación profesor – alumno.</p>	Docencia en Educación Física. Marco para la buena enseñanza.
50.	<p>De acuerdo a los años de ejercicio profesional ¿Podría explicar cómo planifica una clase de Ed. Física?</p> <p>Rigiéndose por los objetivos del estado, empezando por un inicio donde se explican todos los objetivos, una parte fundamental donde se desarrolla la clase y una parte final donde se termina preguntando si hubo aprendizaje o no hubo.</p> <p>Planificación. Desarrollo de la clase.</p>	Docencia en Educación Física.
51.	<p>Atendiendo a su rol como profesor y a su propia experiencia ¿Cómo cree usted que sería una adecuada planificación de una clase de Ed. Física?</p> <p>Con un buen inicio y buena explicación de los objetivos, un buen desarrollo donde se explica paso a paso desde lo más básico a lo más complejo y en la parte final una evaluación.</p> <p>Planificación. Desarrollo de la clase.</p>	Docencia en Educación Física.
52.	<p>Según usted ¿Qué factores influyen en los alumnos a tener motivación hacia la clase de Ed. Física?</p> <p>El profesor, si el profesor no es motivante y los educandos no creen en él, son reacios a participar en las clases.</p> <p>Actitudes del docente.</p>	Docencia en Educación Física.
53.	<p>De acuerdo a su experiencia ¿Cómo cree que está el Programa de Ed. Física y Salud a nivel nacional?</p> <p>En el papel, en lo escrito excelente, pero hay mucha gente que toma a la Educación Física como algo muy simple y no le da la importancia que se</p>	Docencia en Educación Física.

	<p>merece, porque en el niño si no tiene Educación Física no va a estar capacitado para practicar deportes, para desenvolverse, ya sea pegándose una carrera de repente, defenderse, etc.</p> <p>Planes y Programas. Importancia de la Educación Física.</p>	
54.	<p>Como bien sabe, en las Bases Curriculares están los tres ejes temáticos (Habilidades motrices; Vida activa y saludable; Seguridad, juego limpio y liderazgo). Al respecto y atendiendo a su experiencia profesional ¿Cómo se aplican a sus clases de Ed. Física?</p> <p>Se aplican en las clases de Educación Física partiendo con una buena planificación tomando en cuenta la parte motriz, la parte vida activa y saludable, a través del juego, el ejercicio y de todas las explicaciones que el docente le de hacia dónde se va.</p> <p>Planificación. Ejes temáticos.</p>	Docencia en Educación Física.
55.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Ha utilizado el juego como estrategia pedagógica?</p> <p>Si, el juego debe realizarse al inicio de cada clase para motivar al alumno y a la vez terminar con un juego, y también en la parte fundamental lo que uno va a hacer puede hacerlo a través del juego.</p> <p>Juego. Desarrollo de la clase.</p>	Juegos como Estrategias Pedagógicas.
56.	<p>Si ha utilizado el juego como estrategia pedagógica ¿Con qué frecuencia cree usted que la ha utilizado en el último año?</p> <p>Todas las clases, como dije, el juego es parte primordial en la formación de un niño, todo aprendizaje es más fácil que el niño lo asimiló a través del juego.</p> <p>Importancia del juego.</p>	Juegos como Estrategias Pedagógicas.
57.	<p>Según su percepción ¿Es apropiado realizar juegos en las clases de Ed. Física?</p> <p>Por supuesto, Educación Física va implícito el juego, el juego es esencial para todo niño, una clase de juego para aprender los fundamentos se hace más fácil.</p> <p>Importancia del juego.</p>	Juegos como Estrategias Pedagógicas.
58.	<p>Según su experiencia ¿Cómo se debe abordar el juego en los distintos niveles de enseñanza?</p> <p>De acuerdo al nivel los niños empiezan con juegos básicos, y así como va</p>	Juegos como Estrategias Pedagógicas.

	<p>umentando el nivel del educando se utilizan juegos más difíciles para ir introduciéndonos en los deportes colectivos.</p> <p>Adaptación del juego.</p>	
59.	<p>Según su opinión ¿Cuál cree usted que es el efecto que provoca el juego en los estudiantes cuando es utilizado en las clases de Ed. Física?</p> <p>Esencial, gran motivación, como dije anteriormente el juego es esencial a través del juego uno puede conseguir muchas cosas, motivar hacer las clases más alegres y lograr los objetivos propuestos.</p> <p>Motivación.</p> <p>Beneficios del Juego.</p>	<p>Juegos como Estrategias Pedagógicas.</p>
60.	<p>De acuerdo a su opinión ¿Qué aspectos de la persona se potencia o desarrolla con el juego?</p> <p>Todas, la parte psicológica, física e intelectual, ósea el juego engloba todos los aprendizajes.</p> <p>Desarrollo integral.</p>	<p>Juegos como Estrategias Pedagógicas.</p>
61.	<p>Según su experiencia ¿Cómo influiría el juego en otras asignaturas?</p> <p>Va a depender de los profesores que dirigen las otras asignaturas, porque según mi pensamiento, en todas las asignaturas se pueden hacer juegos de introducción hacia el objetivo que se persigue.</p> <p>Transversalidad del juego.</p>	<p>Juegos como Estrategias Pedagógicas.</p>
62.	<p>Podría señalar en qué momento de la clase de Ed. Física es más propicio o productivo utilizar el juego.</p> <p>Al inicio y al término.</p> <p>Desarrollo de la clase.</p>	<p>Juegos como Estrategias Pedagógicas.</p>
63.	<p>Entendiendo que en la clase de Ed. Física se utilizan distintas técnicas para trabajar como: deportes, ejercicio físico, actividades motrices y juego. Al respecto y según su experiencia ¿Cuál es la que suele utilizar con más frecuencia?</p> <p>Las tres son importantes deporte, ejercicio físico y habilidades motrices, para los objetivos de una clase o unidad.</p> <p>Herramientas pedagógicas.</p>	<p>Juegos como Estrategias Pedagógicas.</p> <p>Herramientas Pedagógicas.</p>
64.	<p>¿Conoce algún tipo de estrategias de aprendizaje para enseñar a sus alumnos en la asignatura de Ed. Física y Salud?</p> <p>El juego es una estrategia esencial para conseguir objetivos, a través del uno puede enseñar muchas cosas como fundamentos, deportes, caminata, muchas cosas.</p>	<p>Habilidades de Aprendizaje.</p>

	Estrategias de aprendizaje.	
65.	<p>Según su experiencia profesional ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utiliza durante sus clases de Ed. Física?</p> <p>Método analítico, sintético analítico y global.</p> <p>Métodos de enseñanza.</p>	Habilidades de Aprendizaje.
66.	<p>Atendiendo a su experiencia profesional ¿Qué tipo de estrategias de aprendizaje aplica en sus clases?</p> <p>Una buena explicación de objetivos, buen desarrollo de fundamentos y un final con consultas de todo tipo.</p> <p>Desarrollo de la clase.</p>	Habilidades de Aprendizaje. Planificación.
67.	<p>Comprendiendo que existen distintos niveles de enseñanza en los colegios ¿Qué estrategias de enseñanza usaría atendiendo a la edad de cada nivel?</p> <p>Entre más chico son los cursos hay que empezar de lo más básico a lo más complejo, ir siguiendo y subiendo el nivel de a poco.</p> <p>Adaptación de los niveles de enseñanza.</p>	Habilidades de Aprendizaje.
68.	<p>Según su opinión ¿Cree que la asignatura de Ed. Física puede contribuir de alguna manera a otra asignatura en su colegio?</p> <p>Por supuesto, Educación Física y todas las asignaturas se complementan entre sí, todas aportan al alumno para su formación futura.</p> <p>Transversalidad de la Educación Física.</p>	Habilidades de Aprendizaje. Trabajo Interdisciplinar.
69.	<p>Desde el punto de vista del aprendizaje significativo, según su experiencia ¿Cuáles cree usted que serían las estrategias más efectivas para lograrlo?</p> <p>Una estrategia clara bien explicada, bien desarrollada y explicada para que se lleguen a cumplir bien los objetivos.</p> <p>Estrategia de aprendizaje.</p>	Habilidades de Aprendizaje.

Anexo III

“Categorías Definitivas Informantes I, II, III”

CATEGORÍA DEFINITIVA INFORMANTE I “PROFESOR INICIANTE”

Planificación docente

Al realizar mis planificaciones, en lo que más me baso son las habilidades motrices básicas, yo me baso en lo que pide el colegio a través del jefe del departamento de Educación Física y luego en las bases curriculares.

Siempre comienzo con presentaciones teóricas de unos 20 minutos, en la clase práctica con juegos para realizar movimientos generales que permitan “soltar” el cuerpo, después con juegos específicos que estén relacionados con lo visto en la unidad y en la vuelta a la calma pueden ser ejercicios más técnicos realizados a menor intensidad junto con la elongación final y la retroalimentación.

Como dije anteriormente, comenzar con presentaciones teóricas de aproximadamente 20 minutos que logren explicar lo que se verá en la clase, luego en lo práctico un calentamiento para poder entrar en calor y así prevenir lesiones, el desarrollo de la clase basado en juegos generalmente pero también con un componente técnico para terminar con la vuelta a la calma basado en elongaciones y retroalimentación de la clase.

Utilizo mayormente el juego, por ejemplo, abordé una clase enfocada en resistencia aeróbica en la que trotarían por 15 min con juegos.

Lo primero es seguir el marco para la buena enseñanza que permite un aprendizaje significativo. En la práctica y dependiendo del curso, la cercanía, el apego, el cuidado de las diferencias, la preparación y planificación de cada clase entre muchas otras cosas ya que todo suma para lograr un aprendizaje significativo.

Trato de implementar un objetivo de cada eje en cada clase porque no se pueden trabajar por separado, siempre van de la mano, son ejes que se complementan, la idea es trabajar lo primordial que son las habilidades motrices básicas y de ahí trabajar los otros.

Obviamente, los juegos ayudan a desarrollar todos los ejes del curriculum, destaco el liderazgo, el trabajo en equipo y la colaboración. El estudiante aprende de manera entretenida y no estructuradamente como lo puede hacer en otras clases como en matemáticas o lenguaje.

Si completamente, por ejemplo, para cooperar con matemáticas les pueden enseñar las fórmulas que yo utilizaré para aplicar un test.

En biología, con la anatomía al conocer las partes del cuerpo, en historia al conocer el surgimiento y la evolución de los deportes, así como artes y música.

Mando directo, la asignación de tareas, la co-enseñanza, enseñanza grupal, trabajo en equipo e individual.

Ambiente propicio para el aprendizaje

Personalmente creo que se debe lograr una cercanía con el estudiante, yo mantengo la relación profesor alumno, pero con cercanía con actos como el escucharlo y no imponer ciertas cosas, en esto ayuda el juego porque incluso me permite participar y no solo dictaminar la actividad.

Primero son muchos factores, puede ser algo familiar, algo ocurrido en clase puede que el estudiante esté cansado o alguna experiencia previa. Ha ocurrido que un estudiante está muy motivado en la clase y de un momento a otro ya no quiere nada, y esto puede ser porque dije alguna palabra que no le gustó y porque un compañero le dijo o hasta algo interno, claro nosotros como profesores también afectamos mucho a los estudiantes.

En el inicio para llamar la atención de los estudiantes, para motivarlos y para guiarlo sobre lo que se hará. No en todos los colegios se logra adecuar, y eso tiene que ver con que educación está muy variada, existen colegios que se encuentran muy por debajo del nivel y otros que están sobre el nivel, para mi este es un problema generalizado que alcanza a todas las asignaturas.

En otras asignaturas ayuda a los estudiantes en aspectos como el liderazgo o la comunicación con sus compañeros que a su vez ayudan a desenvolverse de mejor manera frente a grupos de personas, por ejemplo, con el profesor de matemáticas queremos trabajar en conjunto, al unir los test que realizo, con la revisión de sus fórmulas en las clases de matemática.

El aprendizaje con trabajo colaborativo más relacionado con el trabajo grupal y el liderazgo y los trabajos de interacción, relacionados más con que el estudiante exponga algo o adquiera conocimiento a través de la participación en una actividad guiada o no por él.

Aplico más el aprendizaje colaborativo, los juegos con el trabajo grupal por un tema de tiempo y mejor uso de espacios. Espero lograr que los estudiantes interactúen más, que tomen la rienda de algunas partes de la clase como por ejemplo el calentamiento o la vuelta a la calma, aunque la implementaría en media.

Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje

Diferencias individuales de los alumnos

En básica no utilizo la competencia, trabajo colaborativo con juegos, en enseñanza media con el liderazgo, el trabajo en equipo y aquí si utilizo la competencia porque están en una edad en la que quieren ganar y un juego competitivo bien llevado no debería generar problemas, aunque depende del contexto, quizás en un liceo vulnerable la competencia no funcione como en los establecimientos particulares o particulares subvencionados donde un juego así no se descontrolaría. Dividiéndolo, en básica puede ser juego colaborativo, pero nada de competitivo y se debe guiar por las habilidades motrices, en media, incluido séptimo y octavo es muy importante el liderazgo que sean capaz de hacerse cargo de ciertas funciones.

Mientras más pequeños los cursos, más grupales y colaborativos posibles, hasta llegar a media con estrategias más individuales y personalizadas, relacionadas con el liderazgo y la planificación.

Desarrollo de habilidades personales

Está más que comprobado que el juego ayuda a desarrollar otras habilidades, la motivación, el entusiasmo cuando él juega o quiere participar. Si el juego es bien guiado se puede utilizar para enseñar, es fundamental en los estudiantes hasta séptimo o quizás hasta octavo básico.

Todo lo relacionado con las habilidades blandas, el liderazgo, el saber trabajar en equipo. El trabajo entre estudiantes que no comparten normalmente, sacándolos de su zona de confort, permite que un estudiante conozca cómo lo perciben sus compañeros, tomando otros roles como pasar de liderar a recibir indicaciones de otro compañero. El juego tiene ese factor de relaciones que dejan en un segundo plano el aspecto físico.

Suelo utilizarlo en todas las clases, uno de manera obligatoria para el inicio y el final, en el desarrollo trato de hacer un juego relacionado a la unidad que estoy haciendo.

Reconozco las estrategias de autoaprendizaje, donde el niño aprende por sí mismo y uno se encarga de guiarlo.

Creo que está generalizado muy relacionado a los objetivos y las habilidades motrices básicas y específicas pero que no concretan el objetivo que corresponde, no está en el contexto que corresponde a lo que ocurre en Chile.

Yo hago el juego respecto a lo que estoy viendo en la unidad por ejemplo si estoy en la unidad de balonmano debe contener lanzamientos y recepciones, no les puedo pedir que pateen el balón. Consigo una mejor respuesta si después del juego les explico para que les sirvió que si les digo vamos a entrenar algo.

El juego es siempre bien recibido, genera un efecto positivo, pero no estoy de acuerdo con realizar un juego solo porque sí.

CATEGORÍA DEFINITIVA INFORMANTE II “PROFESOR CON AÑOS DE EXPERIENCIA”**Planificación docente**

Las bases curriculares siempre están presentes en la planificación de unidades y anual, lo que no impide hacer modificaciones necesarias según la realidad que nos encontremos en cada curso.

Los tres ejes siempre deben estar presentes en una clase de Educación Física y se aplican desde ocupar la ropa adecuada para la realización de actividades, el cuidado personal y grupal durante los ejercicios, el buen aseo personal, el respeto hacia los compañeros y el desarrollo de los objetivos que mayoritariamente van asociados a los dos primeros ejes.

Educación Física es un ramo en que se puede articular muy bien con las otras asignaturas por medio de actividades como el calentamiento se logran aprendizajes importantes con matemática por ejemplo por medio de los juegos con números.

Por supuesto, anteriormente mencioné que es una asignatura que perfectamente se puede articular y lograr aprendizajes en diferentes asignaturas.

La planificación parte con el diagnóstico del curso y de lo que se pretende trabajar, desde esos resultados se planifica una clase y se trazan los principales objetivos que se pretenden lograr, es importante respetar igualmente los 3 momentos esenciales de una clase.

El diagnóstico primero, trazar las metas que se quieren alcanzar, y respetar los fundamentos principales, como el calentamiento, respetar diferencias en los niños fijar metas individuales.

El programa siempre se ha dicho que es una referencia y cada profesor será capaz de modificarlo de acuerdo a su realidad, personalmente con el cambio de nuestra sociedad creo que los objetivos a alcanzar debieran empezar a variar y categorizar de acuerdo a las necesidades que hoy nuestros niños requieren.

Si es apropiado, pero en ciertos momentos de la clase y pensando si es esto me permitirá alcanzar el objetivo planificado para la clase.

Ambiente propicio para el aprendizaje

La base para un buen clima parte desde el respeto, profesor alumno y viceversa, desde ahí se crea un buen clima de trabajo, desde que el respeto existe el profesor deberá tener las herramientas necesarias para crear un buen clima dependiendo de las características del curso con el que toque trabajar.

Explicar objetivos de la clase, crear ambiente adecuado para su logro participación activa, actividades novedosas, reconocer progreso individual y siempre una retroalimentación positiva.

Si los juegos resultan un excelente elemento para mejorar la motivación al aprendizaje, pero es importante tener claro el objetivo alcanzar y destacar eso.

El juego siempre debe estar presente en una clase, aunque sea breve porque es muy relevante para captar un mayor interés por parte de los niños en todas las clases.

Mayor motivación hacia la clase, felicidad y liberación.

Es lograr la motivación personal para superarse y mejorar de acuerdo a sus cualidades.

Uno de los elementos principales que pueden determinar un ambiente de aprendizaje es generar que los alumnos logren construir su propio aprendizaje, ya que cada alumno tiene características personales diferentes y de esta forma se les genera una buena herramienta para su futuro.

Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje**Diferencias individuales de los alumnos**

A la mayoría de los alumnos le gusta y se sienten motivados por una clase de Educación Física, pero un factor importante es cómo se presente la clase, si mi objetivo de clase es pensado en rendimiento igual para todos sin respetar diferencias es muy probable que aquellos con menos capacidades se sientan desmotivados.

Depende completamente del grupo etario, en los más pequeños el juego es más frecuente y en los más grandes va dependiendo del objetivo a alcanzar.

En los más pequeños el juego es fundamental y los aprendizajes fluyen en base a juegos, a medida que los

niños van creciendo y su capacidad de atención va aumentando se van mezclando juegos con actividades más específicas.

Las estrategias son parecidas en todos los niveles, lo que va variando son el tipo de actividades que se trabajaran.

Desarrollo de habilidades personales

Hay muchos aspectos que se desarrollan mediante el juego, los objetivos de aprendizaje como también los transversales donde aparece el liderazgo el compañerismo la empatía etc.

El juego es un buen ambiente para desarrollar objetivos, el juego enamora hace que el niño se concentre en lo que quiere lograr por lo que debiera ser esencial para alcanzar un objetivo en cualquier asignatura.

El principal es el mando directo, y en algunos momentos de la clase se ocupan otros como descubrimiento guiado resolución de problemas etc.

Este tipo de influencia es concreta y lo otro importante es que es una asignatura que permite mejorar los niveles de concentración, bajar los niveles de estrés lo que es directamente beneficioso para las otras asignaturas.

[El juego]Eso lo deberá manejar cada profesor de acuerdo al escenario con el que se encuentre, personalmente me gusta utilizarlo en un inicio durante el calentamiento, pero también es importante cuando la motivación ha bajado.

CATEGORÍA DEFINITIVA INFORMANTE III “PROFESOR JUBILADO”

Planificación docente

Las tres [unidades o ejes temáticos] son importantes: deporte, ejercicio físico y habilidades motrices, para los objetivos de una clase o unidad.

En todo momento, es la guía esencial para planificar las clases de acuerdo al sistema gubernamental.

Se aplican en las clases de Educación Física partiendo con una buena planificación tomando en cuenta la parte motriz, la parte vida activa y saludable, a través del juego, el ejercicio y de todas las explicaciones que el docente le de hacia dónde se va.

Una estrategia clara bien explicada, bien desarrollada y explicada para que se lleguen a cumplir bien los objetivos.

Rigiéndose por los objetivos del estado, empezando por un inicio donde se explican todos los objetivos, una parte fundamental donde se desarrolla la clase y una parte final donde se termina preguntando si hubo aprendizaje o no hubo.

Una buena explicación de objetivos, buen desarrollo de fundamentos y un final con consultas de todo tipo.

Con un buen inicio y buena explicación de los objetivos, un buen desarrollo donde se explica paso a paso desde lo más básico a lo más complejo y en la parte final una evaluación.

Al inicio y al término.

En el papel, en lo escrito excelente, pero hay mucha gente que toma a la Educación Física como algo muy simple y no le da la importancia que se merece, porque en el niño si no tiene Educación Física no va a estar capacitado para practicar deportes, para desenvolverse, ya sea pegándose una carrera de repente, defenderse, etc.

Va a depender de los profesores que dirigen las otras asignaturas, porque según mi pensamiento, en todas las asignaturas se pueden hacer juegos de introducción hacia el objetivo que se persigue.

Es un parte esencial de la formación del niño, porque todas las asignaturas se complementan entre sí.

Por supuesto, Educación Física y todas las asignaturas se complementan entre sí, todas aportan al alumno para su formación futura.

Ambiente propicio para el aprendizaje

Cuando hay confianza alumno - profesor, las clases son más exitosas, porque el alumno confía en quien lo está dirigiendo y a la vez el que está enseñando confía en sus alumnos para un mejor aprendizaje.

El profesor, si el profesor no es motivante y los educandos no creen en él, son reacios a participar en las

clases.

Esencial, gran motivación, como dije anteriormente el juego es esencial a través del juego uno puede conseguir muchas cosas, motivar hacer las clases más alegres y lograr los objetivos propuestos.

Sí, el juego debe realizarse al inicio de cada clase para motivar al alumno y a la vez terminar con un juego, y también en la parte fundamental lo que uno va a hacer puede hacerlo a través del juego.

Hay varias condicionantes que pueden influir al momento de realizar la clase, como problemas personales, sociales, ambientales, entre otras, en donde el estudiante puede tener mucha disposición a participar pero en otras ocasiones no es igual, por lo que es importante generar un buen ambiente para desarrollar las clases.

El juego logra grandes cosas, un ejemplo de ello es un buen ambiente, en donde el estudiante se motive y logre participar sin que sea una imposición para él, y eso perfectamente lo puede lograr el juego, ayudando a mantener un ambiente activo, motivador, de compartir y lograr aprendizajes en base a la dinámica.

Hay distintos elementos que pueden ser fundamentales para un buen clima en el aula, uno de los principales, a mi parecer, es el respeto, tanto entre compañeros como hacia el profesor, si los alumnos obedecen al profesor se genera un mejor ambiente para el aprendizaje.

Estrategias pedagógicas facilitadoras del aprendizaje

Diferencias individuales de los alumnos

De acuerdo al nivel los niños empiezan con juegos básicos, y así como va aumentando el nivel del educando se utilizan juegos más difíciles para ir introduciéndolos en los deportes colectivos.

Entre más chico son los cursos hay que empezar de lo más básico a lo más complejo, ir siguiendo y subiendo el nivel de a poco.

Desarrollo de habilidades personales

El juego es una estrategia esencial para conseguir objetivos, a través del juego uno puede enseñar muchas cosas como fundamentos, deportes, caminata, muchas cosas.

Todas, la parte psicológica, física e intelectual, ósea el juego engloba todos los aprendizajes.

Todas las clases, como dije, el juego es parte primordial en la formación de un niño, todo aprendizaje es más fácil que el niño lo asimiló a través del juego.

Por supuesto, Educación Física va implícito el juego, el juego es esencial para todo niño, una clase de juego para aprender los fundamentos [de un contenido] se hace más fácil.

Método analítico, sintético analítico y global.

PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR	Oscar Aguayo Álvarez
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	PERCEPCIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO AL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Román Jayson Chiguay Sanhueza, Alberto Camilo Ortega Fuentealba, Nicolás Jorel Silva Lara, Daniela Francisca Tatín Campos, José Ignacio Vallejos Carrillo.
CARRERA	Pedagogía en Educación Física.
PROFESOR GUÍA	Patricia Contreras Sanzana

Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.

A. De La Formulación del Problema (25%)

INDICADORES	Nota
1. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	6.0
2. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	7.0
3. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	6.0
4. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	6.0
5. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	7.0
6. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	4.0
Promedio	60

B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
1. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	7.0
2. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	6.0

3. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	6.0
Promedio	6.3

C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
1. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	7.0
2. Presentación del método de investigación y su diseño.	6.0
3. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	6.0
4. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	6.0
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	7.0
6 Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	7.0
7. Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	6.0
8 Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	6.0
Promedio	6.3

D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

INDICADORES	Nota
1. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación.	6.0
2. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	6.0
3. Discusión de los resultados de la investigación.	5.0
4. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	6.0
5. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	5.0
6. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	6.0
Promedio	5.7

E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
-------------	------

1. Títulos pertinentes y sintéticos.	7.0
2. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	7.0
3. Correcto uso de ortografía.	7.0
4. Coherencia en la redacción.	6.0
5. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	6.0
6. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	6.0
Promedio	6.5

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	60	1.5
B. Del Marco Teórico referencial	20%	63	1.26
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	63	1.26
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	57	1.42
E. De los aspectos formales	10%	65	0.65
Nota promedio final			6.1

3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

Resume su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.

CONCLUSIONES

En términos generales es un buen trabajo, recomiendo revisar y enriquecer el capítulo de formulación del problema, en específico apoyarse de autores que den sustentos a ideas que son centrales en su estudio. La justificación abordarla desde la relevancia social del estudio, sus implicancias teóricas, prácticas y metodológicas si es que las hubiese, yo considero que se puede fortalecer ese apartado.

Cuidado con las generalizaciones en el apartado de marco metodológico, recuerden que su estudio abordara una realidad específica por tanto generalizar con una muestra de 3 profesores no es correcto.

En aspectos de redacción, recomiendo hacer una breve introducción a los títulos, realizar una bajada que los haga más amigable al lector y no sea una sola revisión teórica. Hay que darle un sentido lógico con coherencia y cohesión a las



ideas.

Revisar algunas citas y referencias bibliográficas.

Felicitaciones por el trabajo realizado.

Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011



EVALUADOR **FIRMA PROF.**

Fecha: 07-09-2020

PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR	Gonzalo Antonio Ortega Aravena
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	“PERCEPCIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA RESPECTO AL JUEGO COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD”
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Román Chiguay Sanhueza, Alberto Ortega Fuentealba, Nicolás Silva Lara Daniela Tatín Campos, José Vallejos Carrillo
CARRERA	Pedagogía en Educación Física
PROFESOR GUÍA	Patricia Contreras Sanzana

Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.

B. De La Formulación del Problema (25%)

INDICADORES	Nota
8. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	5.5
9. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	5.5
10. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	6.5
11. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	7.0
12. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	7.0
13. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	5.0
Promedio	6.1

B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
4. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	7.0
5. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	6.0
6. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	5.8
Promedio	6.3

C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
5. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	5.0
6. Presentación del método de investigación y su diseño.	5.0
7. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	5.0
8. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	6.5
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	7.0
7 Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	6.0
14. Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	5.0
9 Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	6.5
Promedio	5.8

D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

INDICADORES	Nota
7. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación .	6.8
8. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	6.8

9. Discusión de los resultados de la investigación.	7.0
10. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	6.9
11. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	5.5
12. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	6.8
Promedio	6.6

E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
7. Títulos pertinentes y sintéticos .	7.0
8. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	6.5
9. Correcto uso de ortografía.	6.0
10. Coherencia en la redacción.	5.5
11. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	5.0
12. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	5.0
Promedio	5.8

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	6.1	1.53
B. Del Marco Teórico referencial	20%	6.3	1.26
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5.8	1.16
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	6.6	1.65
E. De los aspectos formales	10%	5.8	0.58
Nota promedio final			6.2

3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

Resume su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.

CONCLUSIONES

La investigación cumple con los ítems mencionados en la pauta de evaluación, se visualiza el nivel de profesionalismo de los integrantes en el orden y profundidad de cada título, justificando con bibliografía pertinente y coherente en todo el desarrollo del trabajo, sin embargo, existen oportunidades de mejora, en la redacción, citas o referencias a los autores. Es importante mencionar que existen autores nombrados en el marco teórico y en el marco metodológico que no se encuentran en la bibliografía.

Se analizó profundamente la entrevista aplicada obteniendo los resultados esperados en directa relación con el supuesto planteado.

La conclusión de la investigación aborda en su totalidad la pregunta de investigación y el objetivo general planteado.

Es una investigación cualitativa con estudio descriptivo y enfoque fenomenológico que sirve de base para futuras investigaciones, pero con metodologías más analíticas, tal cómo se menciona en las proyecciones.



FIRMA PROF. EVALUADOR

Fecha: Fecha: 07-09-2020