

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



“USO DEL JUEGO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN 1° Y 2° AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN 5 COLEGIOS PARTICULARES DE LA COMUNA DE CONCEPCIÓN; UNA VISIÓN DESDE LOS PROFESORES DEL ÁREA”.

Seminario de Investigación para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación

PROFESOR GUÍA: RODRIGO ANTONIO TEJADA NAVARRO.

ESTUDIANTES: KEVIN JONATHAN RAMOS NOVA.

CAMILA MONSERRAT RIVAS CHÁVEZ.

LUCAS GABRIEL RIVEROS TOLEDO.

PAULO ANDRÉS TORRES SILVA.

Marzo 2019

Concepción, Chile.

Agradecimientos.

Agradezco a cada uno de mis profesores en este proceso de formación como docente, a nuestro profesor guía Rodrigo tejada que nos orientó en este trabajo, que nos apoyó en todo momento y a cada uno de los integrantes de este grupo de investigación, que fue un camino difícil, pero se logró con sacrificio y empeño.

Kevin Ramos N.

Agradezco a Dios por permitirme llegar a esta etapa final de mi carrera, a mi familia por el apoyo incondicional, a mis profesores que aportaron con sus conocimientos en este proceso en especial al profesor Rodrigo Tejada por su completa disposición hacia nuestra investigación y finalmente a mis compañeros tesistas por las alegrías, las risas, el caos y el compromiso.

Camila Rivas Ch.

Quiero Agradecer primero que todo a Dios por brindarme la oportunidad de haber llegado hasta aquí en mi vida, a nuestro profesor guía Rodrigo Tejada quien nos apoyó siempre que fue necesario, a mis compañeros de tesis por siempre poner todo su empeño en la realización de este trabajo.

Lucas Riveros T.

Dedicatorias.

Dedico este trabajo a mi madre Hilda Nova y a mi polola Marta Herrera que siempre me apoyaron en todo momento, que sin ellas hubiera sido muy difícil este último tiempo en la universidad y que me dieron fuerzas y ánimos para seguir adelante.

Kevin Ramos N.

Dedicado a mis padres Raúl y Marcela, infinitas gracias por todo el amor y apoyo incondicional. Por otra parte, y de manera muy especial, dedicado con todo mi corazón a mi hijo Leandro, quien me ha impulsado a salir adelante en este proceso y con su infinita inocencia, me ha enseñado a ser una mejor persona cada día.

Camila Rivas Ch.

Este trabajo va dedicado a mi familia principalmente, quienes fueron los que estuvieron conmigo durante este largo proceso de mi vida hasta ahora, a mi madre Carmen Toledo, a mi padre Luis Riveros y mi querido y único hermano Juan Budín, sin ellos en esta vida me sería muy difícil seguir adelante.

Lucas Riveros T.

A mi pareja que ha sido el mayor apoyo durante esta etapa en mis caídas y éxitos, a mis padres por la constancia, consejos brindados y por siempre mantener su fe incondicional, de un modo extraño a Yanira que sin ella no hubiese cambiado el rumbo y principalmente a mi hijo que será por siempre el motivo de todo este esfuerzo y sacrificio.

Paulo Torres S.

ÍNDICE

Capítulo I. Antecedentes.....	6
1.1 Formulación del Problema.	6
1.2 Justificación e Importancia del Estudio.	9
1.3 Estado de la Cuestión o Estado del Arte.....	12
1.4 Pregunta de Investigación.....	15
1.5 Objetivo General.	15
1.6 Objetivos Específicos.	15
Capítulo II. Marco Conceptual y Teórico.	17
2.1 Educación.	17
2.1.1 Definición de Educación.	17
2.1.2 Sistema Educativo en Chile.	18
2.1.3 Definición de Educación Física.	21
2.1.4 La Educación Física Escolar en Chile.....	22
2.1.5 Estructura de la clase de Educación Física.	24
2.2 El Juego.	25
2.2.1 Concepto de Juego.....	25
2.2.2 Teorías clásicas sobre el Juego en niños.....	27
2.2.3 Características del Juego.	29
2.2.4 Beneficios del Juego.....	30
2.2.5 Clasificaciones de Juego.	31
2.2.6 Factores que condicionan el Juego.....	34
2.2.7 El Juego como medio de enseñanza y aprendizaje en Educación Física.....	35
2.3 DESARROLLO INFANTIL (6-8 AÑOS).....	38
Capítulo III. Método.	40

3.1 Enfoque.....	40
3.2 Alcance.	41
3.3 Tipo o Diseño.....	41
3.4 Técnica de Recopilación de Información.	42
3.4.1 Tipo de Instrumento.	42
3.4.2 Validez de los Instrumentos.	43
3.4.3 Procedimiento.	44
3.5 Población.	45
3.6 Muestra.	45
3.6.1 Criterios de inclusión.	46
3.7 Tratamiento de los datos.....	47
3.8 Trabajo de Campo.	48
Capítulo IV. Resultados.	50
4.1. Primer nivel de análisis de información.....	52
4.2. Segundo nivel de análisis de información.	59
Capítulo V. Discusión.	64
Capítulo VI. Conclusión.	66
6.1 Limitaciones.	68
6.2 Proyecciones.....	69
Referencias Bibliográficas.	70
Anexos.	80
Anexo 1. Validación de Instrumento.....	80
Anexo 2. Datos Generales de los Validadores.....	84
Anexo 3. Entrevista Semiestructurada:	88
Anexo 4. Transcripción de las entrevistas de los Profesores de Educación Física.	95

Resumen.

El propósito del presente seminario de investigación fue conocer el uso del juego desde la visión de los profesores de educación física en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica en cinco colegios particulares de la comuna de Concepción.

Este estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, de alcance descriptivo y tipo fenomenológico, donde se realizó una entrevista semiestructurada a cinco profesores de educación física, cada uno de ellos pertenecientes a colegios particulares de la comuna de Concepción.

En cuanto a los resultados de esta investigación, estos se obtuvieron a través del concepto de transcripción y análisis de contenido, analizando cada pregunta y cada respuesta de los sujetos de muestra partícipes en la investigación. Como resultado se obtuvo que todos los profesores entrevistados consideran el juego como una estrategia de enseñanza en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica, recalando la importancia de éste para un aprendizaje significativo en los estudiantes. Dentro de los tipos de juegos más utilizados se obtuvieron los juegos de cooperación, siendo el factor espacio y seguridad lo más importante para la realización de un juego y dando cuenta sobre el inicio y desarrollo de la sesión como los momentos donde más se utiliza el juego.

Introducción.

El juego es una actividad universal en todas las culturas y civilizaciones. Varios de estos juegos recogen ciertas aproximaciones entre sí, aun perteneciendo a culturas muy alejadas tanto en tiempo como en espacio.

A propósito, Moreno (2002) señala que:

El juego es algo esencial a la especie humana. Es tan antiguo como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir.
(p.11)

Siguiendo los planteamientos de este autor, es importante reconocer al juego como un fenómeno que, desde la época antigua, cobra interés tanto en adultos como en niños¹ debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

En el ámbito educativo, el juego ha sido estudiado como una habilidad que encamina el proceso de enseñanza y aprendizaje. Cabe mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y sus aprendizajes.

¹Niños: A partir de ahora, se considerará para ambos géneros (niños y niñas).

A lo anterior mencionado, Montero (2017) señala que:

El juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de la clase, además que los niños aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y emocional. (p.84)

Con lo ya planteado y en relación con el área de la educación física y el quehacer del docente, en esta investigación se aplicó una entrevista semiestructurada a profesores del área, con el fin de obtener información relevante para conocer el uso del juego en la clase de educación física por parte de los profesores del área en los niveles de 1° y 2° año de educación básica.

La organización de la presente investigación se sostiene en seis capítulos, que se disponen el contenido de la investigación desde diferentes ámbitos y antecedentes relevantes tales como bases teóricas que sustentan la problemática, justificación, identificación del objeto de estudio y el marco teórico y conceptual, junto con los objetivos del estudio, metodología, presentación de resultados y conclusiones generales.

CAPÍTULO I. ANTECEDENTES.

1.1 Formulación del Problema.

Considerar al juego como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje ha sido una interrogante que hace entrever que se desconoce su valor y significado propiamente tal. Esto lo rectifica Valle De Vita (2013), quien afirma que el paso del jardín de infantes hacia la escuela primaria marca un antes y un después, ya que los tiempos de juego se limitan y nacen actividades deportivas que pasan a ser de mayor importancia basándose más en la competencia que en disfrutar. Es por ello por lo que a medida que los niños ascienden de nivel, el juego comienza a ser visto por las instituciones educativas como “pérdida de tiempo” en circunstancias donde lo importante es “ganar tiempo” aprendiendo “cosas útiles” haciendo del juego un elemento sin mucha valoración.

Desde el área de la educación física, Celentano, Chiani, Hernández y Carballo (2013), señalan que el juego se ve legitimado por dos tradiciones distintas. La primera sería desde la psicología evolutiva, donde se encuentra ligado al desarrollo y por esta razón que sólo se hace referencia al juego infantil; desde esa perspectiva no resulta necesaria la intervención del profesor, donde el juego es mostrado como una práctica o un modo natural de la actividad de los niños, mientras que, si se lo legitima como configuración cultural, habría algo a ser

enseñado como es el caso de los juegos pre deportivos, empleados como antesala de la enseñanza deportiva.

Por otro lado, en el actual sistema educativo del país y en lo que concierne a la asignatura de educación física y salud para los niveles de 1º y 2º año de educación básica, el Ministerio de Educación de Chile² (MINEDUC 2013) ha establecido a través de los Programas de Estudio y Bases Curriculares, al juego como un medio de actividades para que los niños sean capaces de incluirlo en la vida cotidiana desarrollando las habilidades motrices, el trabajo en equipo y el cumplimiento de roles. Sin embargo, Bruner (1998), afirma que no sólo es importante lo establecido a nivel administrativo en las instituciones educativas en relación con el juego, sino que también se debe recapacitar el pensamiento del docente, algo tan fundamental como un cambio en la mentalidad, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, en ingeniero de la conducta de los niños. A lo anterior, Ospina (2015), manifiesta que muchas de las actividades que desarrollan los docentes de área, caen en procesos de rutinización de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y en ocasiones limitado. Dichas dificultades tan marcadas en las comunidades educativas, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezosos hacia la actividad de juego, poco propositivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares. El mismo autor, menciona que se hace evidente que las instituciones educativas continúan con una práctica tradicional con un nivel pobre de un modelo pedagógico creativo e innovador, si bien puede existir el compromiso por parte del docente para aplicar

nuevas estrategias de aprendizaje, el acompañamiento por parte de las directivas de la institución resulta ser casi impensable.

Ahora bien, siguiendo los planteamientos de Salgado (2013), uno de los problemas en la actualidad es el tipo de educación que tiene cada niño, la cual es variada y muchos no llegan a convivir de manera satisfactoria, lo que da como resultado un aprendizaje que no es significativo.

Desde aquí radica la problemática del presente seminario ya que el juego al ser visto como un medio de aprendizaje social, cognitivo y motriz, se transforma fundamental para la práctica del docente del área y así reforzar dichos aspectos fundamentales en la formación integral de los estudiantes.

² en adelante MINEDUC

1.2 Justificación e Importancia del Estudio.

A medida que los niños crecen y se desarrollan en diferentes áreas, se vuelve indispensable su integración hacia la educación escolar, donde gradualmente adquieren experiencias que influyen en su personalidad y en el modo de actuar frente a cualquier situación, en este caso el juego, es una clara muestra de aquello.

Así mismo Pabon y Ortiz (2015), señalan que “a través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por si solos, siendo un instrumento eficaz para la educación.” (p.117)

En relación con el medio escolar, Arroyo (2010) señala que:

El juego lo entendemos como un recurso didáctico destacando que es un elemento esencial para estimular el desarrollo de niños y niñas. Utilizando el juego es el proceso más natural de aprender y crecer, favoreciendo el desarrollo social y de la personalidad. Al mismo tiempo que permite que el niño o niña vaya adquiriendo una serie de actitudes, valores y normas. Los juegos presentan numerosos valores educativos, pues favorecen el respeto a las normas, la superación de dificultades además es un medio ideal para adquirir habilidades corporales. (p.99)

Cáceres, Fernández, García y Velásquez (1995), plantean que, dentro de la educación física, “el juego es considerado como bloque de contenido conceptual,

procedimental y actitudinal, señalando a además que es el mejor medio de globalizar e interrelacionar contenidos de la propia educación física y de ésta con otras áreas.” (p.51)

Es así como el juego se vuelve un medio educativo útil para los docentes del área, lo que nos hace reflexionar sobre su consideración dentro del ámbito escolar, dentro del curriculum de la educación física, pero principalmente dentro de la labor y la práctica de los docentes del área. Según Ramírez (2007), considera que trabajar con una estrategia es planear juegos que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.” (p.61).

Por otro lado, Sarlé (2002), establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y profesores), los factores involucrados y mediadores del juego (objetos, materiales, entre otros), los roles y las reglas de acción y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza y aprendizaje). El mismo autor señala:

El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. (p. 173)

Según lo expuesto, el juego persigue fines educativos si se utiliza como medio de aprendizaje, por lo que nace la justificación e importancia de este seminario acerca del uso del juego en la clase de educación física, principalmente conocer desde

el quehacer diario del docente su utilidad en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica, niveles a investigar debido a la etapa donde sin duda el juego no sólo es una metodología de trabajo sino también un contenido relevante en esta etapa escolar. Situación que no sólo la ratifican los autores mencionados precedentemente, sino también las Bases Curriculares y los Planes y Programas recientemente formulados (2012) para la asignatura de educación física y salud. Los resultados obtenidos en este estudio serán beneficios para los profesores en formación, los alumnos en práctica profesional y profesores en ejercicio.

Para sustentar la justificación de este estudio, Valero (2002), señala que en la educación física el juego puede ser entendido como medio globalizador, interrelacionando los contenidos de esta materia con otras áreas y con los ejes transversales. Su utilización ha de potenciar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia. Además, es una estrategia metodológica, es una actividad intrínsecamente motivadora que facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico. No ha de derivar únicamente en aprendizajes deportivos ya que tiene sentido en sí mismo y favorece la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

1.3 Estado de la Cuestión o Estado del Arte.

El uso del juego en la educación ha revelado múltiples aportes en distintos ámbitos para los estudiantes de edades menores y para el quehacer de los profesores. En cuanto a lo anterior, un estudio realizado por Leyva (2011), tenía como objetivo general el caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilite los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil. Esta es una investigación de enfoque cualitativo de carácter descriptivo e interpretativo, donde se aplicaron entrevistas a docentes del área de la educación infantil, que trabajan en instituciones públicas y privadas, que además tienen más de seis años de experiencia.

El resultado obtenido por la entrevista a los profesores denotó una coincidencia en cuanto al discurso de los beneficios del juego, además, de mostrar que el juego contribuye a la formación de todas las dimensiones del desarrollo humano de los niños en la educación infantil, que también se pueden desarrollar de manera divertida los conocimientos, que captarán la atención de los niños logrando en ellos un aprendizaje significativo.

Otra investigación realizada por Euceda (2007) en su tesis doctoral, tuvo por objetivo describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico en educación prebásica. Fue un estudio cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo con recopilación bibliográfica y una investigación de campo por medio de cuestionarios y entrevistas a los profesores.

Los resultados de esta investigación aportaron que el 100% de los profesores entrevistados manifestaron que utilizan el currículum nacional como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. Dentro de los espacios de aprendizaje utilizados para el juego, se encontró el “Rincón de Juego” importante para los niños que les permitía ampliar habilidades y destrezas, el desarrollo a nivel social y corporal y que el niño aprendiera jugando. Se concluyó que el juego es importante desde el punto de vista educativo ya que permite a los niños entender que existen otros con quien jugar, superando así su propio egocentrismo, desarrollando un sentido de cooperación y socialización y conociendo su entorno mediante este.

La siguiente investigación realizada por Ruiz (2017), se centraba en tres objetivos fundamentales: investigar sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de educación infantil de cara al desarrollo integral de los niños, destacar la importancia del juego como un buen instrumento de disfrute, de relación y aprendizaje para los más pequeños y descubrir la opinión de una docente sobre el juego y cómo lleva sus ideas a la práctica en un aula de educación infantil.

Para ello se utilizó distintos elementos de recogida de información: la observación participante y la entrevista semiestructurada.

En relación con los resultados, se arrojó que el juego como metodología de trabajo es un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños y gracias a la observación, los niños realmente aprenden más mediante una actividad que les resulte atractiva. En

cuanto a la entrevista realizada, se indagó que el juego es una estrategia de aprendizaje muy importante para los niños, afirmando que “todo lo que se propone a través del juego les resulta más fácil de aprender porque este tiene un carácter motivador”.

Una investigación a nivel nacional realizada por Gutiérrez, Núñez, Romero y Troncoso (2017), tuvo como objetivo describir el significado y valoración que tienen niñas, niños y educadoras de párvulos de dos centros de Educación Parvularia de la comuna de Concepción sobre el juego infantil. Dicha investigación poseía un paradigma cualitativo con un enfoque fenomenológico, basado en un método de estudio de caso múltiple que incluye niñas, niños y educadoras de párvulos. En cuanto a las técnicas para la recogida de información se utilizó la entrevista, observación y documentación fotográfica.

Los resultados de este estudio arrojaron que las educadoras de párvulos en su mayoría consideran el juego, como algo fundamental dentro de la vida de los estudiantes como también de su educación, además de considerarlo como un principio esencial para el desarrollo en edades tempranas. En cuanto a la valoración que los entrevistados le atribuyen al juego, las educadoras de párvulos conocen la importancia del juego, los beneficios que este trae, por tanto, valoran el juego como tal, con su esencia. Para niños y niñas según la información recogida, el juego es lo más importante dentro de toda actividad que realizan, la mayor parte del tiempo los niños quieren jugar y desenvolverse a través de este de forma libre siendo ellos mismos.

En síntesis y gracias a la búsqueda sistemática de la bibliografía, el conjunto de evidencias demuestra la existencia de los diferentes aportes del uso del juego en la etapa primaria de educación, sin embargo, los estudios sobre el uso del juego en la clase propiamente tal de educación física son escasos.

1.4 Pregunta de Investigación.

¿Para qué se utiliza el juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción?

1.5 Objetivo General.

Conocer el uso del juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

1.6 Objetivos Específicos.

1. Establecer el o los tipos de juegos que utiliza el profesor de educación física en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.
2. Identificar los factores que considera el profesor de educación física para la utilización del juego en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

3. Determinar en qué etapa de la clase de educación física el profesor utiliza el juego en 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

CAPÍTULO II. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO.

En este capítulo se presenta el marco conceptual y teórico de este estudio, demostrando una revisión de la literatura correspondiente que se vinculó al objeto de estudio de este seminario, con la finalidad de representar los fundamentos que orientaron la investigación y que facilitaron el desarrollo de esta, ampliando el horizonte de estudio.

2.1 Educación.

2.1.1 Definición de Educación.

Según Pozo, citado en Torres (1999), etimológicamente el concepto de educación tiene dos acepciones que pueden parecer contrarias entre sí: del verbo latino *Educare* que significa criar, alimentar e instruir, es decir, un proceso que va desde lo externo a lo interno, y *Educere* que tiene un sentido opuesto al anterior, equivalente a extraer, sacar fuera, hacer salir, es decir, un proceso que va desde dentro hacia fuera.

Por otro lado, León (2007,) señala que:

La educación consiste en preparación y formación para adquirir y buscar con sabiduría e inteligencia, aumentar el saber, dar sagacidad del pensamiento, aprender de la experiencia, aprender de otros. Es el intento humano más importante entre los hombres para transformarse y

mantenerse unidos siendo parte uno del otro en la estructura de la cultura diferenciándose e identificándose a través de intercambios simbólicos y materiales. (p.602)

Ahora bien, desde una perspectiva de la sociedad moderna, Valenzuela (2010), confiere importancia al concepto de educación permanente o continua, estableciendo que “el proceso educativo no se limita a la niñez y juventud, sino que el ser humano está en continuo aprendizaje no tan solo académico, sino que de todo tipo a lo largo de su vida.” (p.4)

2.1.2 Sistema Educativo en Chile.

Según a Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (BCN 2012), la educación en Chile está presidida por la Ley General de Educación⁴ (LGE 2009), la cual representa el marco para una nueva institucionalidad de la educación en Chile y establece principios y obligaciones promoviendo cambios en la manera en que los estudiantes del país serán educados.

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura⁵ (OEI 1993 p.4), insta que los establecimientos que brindan servicios de educación en Chile se dividen según su dependencia administrativa en los descritos a continuación:

³En adelante LGE

⁴En adelante OEI

- Establecimientos estatales, financiados por el Estado, pero gozan de autonomía académica y administrativa. Entre ellos están los de Educación Superior y también los de Preescolar que pertenecen a la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI).
- Municipales, establecimientos públicos de propiedad y financiamiento principalmente estatal y administrados por las municipalidades del país, los cuales presentan servicios en enseñanza Preescolar, Educación General Básica y de Enseñanza Media Humanístico-Científica y Técnico-Profesional.
- Particulares Subvencionados, los cuales son establecimientos de propiedad y administración privada, pero que en el caso de los niveles Preescolar (2º nivel de transición), Educación General Básica y Educación Media, reciben financiamiento estatal mediante subvención por estudiante matriculado y efectivamente asistiendo a clases. En el caso de la Educación Superior, los establecimientos particulares subvencionados reciben diversos aportes del Estado, fijados anualmente en el presupuesto nacional.
- Particulares Pagados, que corresponden a centros de formación privada, cuya propiedad, administración y financiamiento corresponde a particulares y a las familias de los alumnos. Estos atienden a todos los niveles del sistema educacional.

Siguiendo los planteamientos de la OEI (1993 p.5-9), en Chile existen cuatro niveles del sistema educativo por los cuales se rige la estructura de la educación y siguiendo este orden, corresponden a:

- Educación Preescolar o Parvularia, la cual no es obligatoria, pero atiende a los niños entre 0 y 5 años. Esta comprende las salas cuna para niños entre 0 y 2 años, el nivel medio que se ocupa de niños entre 2 y 4 años y, el nivel de transición para niños entre los 4 y los 6 años.
- Educación General Básica, la cual es obligatoria, tiene una duración de 8 años y está dividida en un primer ciclo que comprende de 1º a 4º año básico y un segundo ciclo de 5º a 8º año básico.
- Educación Media, la cual no es obligatoria. Esta se imparte a quienes han concluido la Educación General Básica y se subdivide en dos modalidades: Humanístico-Científica y Técnico profesional, ambas tienen una duración de 4 años.
- Educación superior, donde para acceder a este nivel, es necesario contar con la licencia de Educación Media. En Chile, existen tres tipos de instituciones de este nivel, las cuales son las Universidades, los Institutos Profesionales y los Centros de Formación Técnica.

2.1.3 Definición de Educación Física.

González, citado en Sáenz-López, Castillo y Conde (2007), definen la educación física como la “ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales.” (p.51)

A su vez, Zagalaz (2002), señala que:

La educación física representa aquel proceso educativo que tiene como propósito a partir su contribución máxima posible al crecimiento y desarrollo óptimo de las potencialidades inmediatas y futuras del individuo en su totalidad a través de una instrucción organizada y dirigida y su participación en el área exclusiva de actividades de movimiento del cuerpo seleccionadas de acuerdo con las normas higiénicas y sociales. (p. 23)

Por otro lado, Petitti (1999), señala que:

La educación física se ocupa de la educación del cuerpo y del movimiento, entendiendo que educar el cuerpo es educar a la persona en su totalidad. Desde esta concepción, la educación física en la escuela hace su aporte a la formación integral de las personas y se fundamenta en la idea de que el cuerpo y el movimiento constituyen dos dimensiones significativas en la construcción de la identidad personal, esenciales en la

adquisición de saberes sobre sí mismo, sobre el medio físico y sobre el medio social. (p.3)

Desde un punto de vista educativo, se infiere que la educación física es un proceso pedagógico especial, encargado de la formación multilateral y armónica de la personalidad de los estudiantes a través del desarrollo de sus capacidades físicas e intelectuales, así como de sus habilidades motrices, juntamente con la formación de valores en favor de una buena educación u óptimo comportamiento en la sociedad.

2.1.4 La Educación Física Escolar en Chile.

En Chile, la educación física constituye una asignatura central de la educación escolar, que se enmarca en el proceso de formación integral del ser humano. “A partir de la práctica regular de actividad física, los estudiantes podrán desarrollar habilidades motrices, actitudes proclives al juego limpio, el liderazgo y el autocuidado.” (MINEDUC, 2015).

Por otro lado, esta asignatura está situada según las Bases Curriculares y los Planes y Programas siendo estos los documentos del currículum nacional y que orientan el quehacer de los profesores de educación física en el ámbito escolar.

Las Bases Curriculares, han ordenado los objetivos de aprendizaje en la asignatura de educación física para los cursos de 1° a 6° básico en tres Ejes que corresponden a: habilidades motrices, vida activa y saludable, y seguridad, juego

limpio y liderazgo. Cabe destacar que el MINEDUC (2016), establece un cambio de nombre en el último Eje desde 7° año básico hasta 2° año medio, pasando a denominarse responsabilidad personal y social en el deporte y la actividad física.

Continuamente de los Ejes, están las Actitudes, derivadas de los objetivos de aprendizaje, las que el MINEDUC (2013) las explica como “disposiciones aprendidas para responder, de un modo favorable o no favorable, frente a objetos, ideas o personas. Incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos, que inclinan a las personas hacia determinados tipos de conductas o acciones”. (p.13)

Estas actitudes, son todas iguales desde 1° a 6° año básico y cambian totalmente desde 7° año básico a 2° año medio, con el fin de desarrollar de manera integrada los conocimientos y habilidades de la asignatura de educación física.

Por otro lado, existen los llamados Programas de Estudio, los cuales proponen al profesor una organización de los objetivos de aprendizaje con relación al tiempo disponible dentro del año escolar. Asimismo, constituyen una orientación acerca de cómo secuenciar los objetivos, cómo combinarlos entre ellos y cuánto tiempo destinar a cada uno. Esto último se trata de una estimación aproximada, de carácter indicativo, que debe ser adaptada luego por los docentes, de acuerdo con la realidad de sus estudiantes y del establecimiento.

Actualmente, la asignatura de educación física, si bien depende directamente del MINEDUC, posee líneas de acción en conjunto con el Instituto Nacional de Deportes (IND) y con el Ministerio de Salud (MINSAL). Con el primero de ellos principalmente por el Sistema de Medición de la Calidad de la Educación SIMCE

y los Juegos Deportivos Escolares; y con el segundo, por el énfasis que se otorga durante la última década a la relación entre actividad física y salud, donde las orientaciones señalan a la educación física como una herramienta útil para el combate del sedentarismo y obesidad. Por estos antecedentes se incorporó el término “salud” a la asignatura, denominándose finalmente como educación física y salud.

2.1.5 Estructura de la clase de Educación Física.

Puente y Pérez (2017), señalan que:

La clase de educación física constituye el acto pedagógico a través del cual se concretan la instrucción y la educación, así como las estrategias docentes educativas. En la clase se integran en un proceso único la instrucción y la educación, propiciando el desarrollo de conocimientos, habilidades motrices y deportivas, capacidades físicas y convicciones, por lo que debe estar adecuadamente organizada y estructurada. (p.1)

Para Costes, citado en López et al., (2001 p.1), la clase de educación física se divide en tres momentos o etapas las cuales se denominan:

- Calentamiento (o parte preparatoria o parte inicial o fase de inicio).
- Parte principal (o parte fundamental o fase de desarrollo).
- Relajación (o parte final o vuelta a la calma).

Por otro lado, se incluye la propuesta de Seners citado en López et al., (2001 p.1), que defiende un planteamiento con otras denominaciones de manera más profunda, pero con la misma estructura y orden:

- Puesta en acción o inicio de la clase: la cual busca una entrada progresiva en la actividad, debido a que la especificidad de la asignatura requiere que se haga en un lugar diferente y con otra vestimenta. Divide la puesta en acción en tres fases: un cambio de vestuario, una toma de contacto (colocar el material, recordar la sesión anterior, conocer lo que se va a hacer) y un calentamiento.
- Parte principal o desarrollo, en que se suceden diferentes actividades y ejercicios, por rotaciones, por talleres, etc.
- Vuelta a la calma, cierre y balance, donde se subdivide habitualmente en tres fases: una vuelta a la calma propiamente dicha (ejercicios de respiración, de estiramiento, de relajación), un balance de la sesión (realizar una corta evaluación de la sesión y una preparación de la próxima sesión) y por último un cambio de vestimenta y ducha.

2.2 El Juego.

2.2.1 Concepto de Juego.

Se considera juego a toda actividad realizada por seres humanos que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido de distracción, diversión

y aprendizaje. Dentro de la diversidad de conceptos que se encuentran en la literatura, respecto al juego, se pueden destacar los puntos de vista de los siguientes autores:

Según Pugmire-Stoy (1996), “el juego es participar en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional donde el jugador debe poder controlar sus acciones.” (p.20)

Por otro lado, Cagigal citado en Vázquez (2001), plantea que “el juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.” (p.6)

Zapata, citado en Sánchez y Carmona (2004), señala que:

El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la actividad, efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, medio esencial de la organización y desarrollo de la personalidad. (p. 8).

Para García (2009), “el juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante para los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que los rodea.” (p.8).

Finalmente, Caba citado en Poza (2014), plantea que “el juego para los niños es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias

sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.” (p.15)

2.2.2 Teorías clásicas sobre el Juego en niños.

A través de los años, se ha investigado la naturaleza del juego, el saber por qué juega el niño o para otros, para qué juega el niño. Por ello se ha orientado en la literatura, una incesante búsqueda para dar respuesta a aquello, abordando distintas teorías sobre las razones del juego y sus valores en ámbitos de educación y socialización. A continuación, se exponen siete teorías clásicas del juego según la idea y visión de Gallardo (2018 p. 5-8):

- Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855): Esta teoría 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.
- Teoría de la relajación de Lazarus (1833): Esta teoría 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.
- Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898): Se 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. El juego se concibe 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 (1904): En esta teoría, 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.
- Teoría de Sigmund Freud (1856-1939): Para este autor, 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, Freud 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.
- Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparede (1932): Esta teoría 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, descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto.

- La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935): Para este autor, 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.

2.2.3 Características del Juego.

Según Paredes (2002 p. 57-58), existen una serie de aspectos que caracterizan al juego. Entre los más destacados están los siguientes:

- El juego es una actividad desinteresada.
- Ha de ser puro: el fin del juego debe ser el juego en sí mismo.
- Ha de ser espontáneo, impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo, aunque la práctica sucesiva contribuya a ello.
- Es una actividad libre. Es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente. No responde a actividades utilitarias.
- Es incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es gratuito o improductivo.
- Implica tensión, incertidumbre, azar, tendencia hacia la resolución.
- Coloca al individuo y al grupo en una situación de excepción, de misterio que se mantiene más allá de cada juego.

- Es ficticio.
- Debe ser convencional y reglamentario.
- Debe ser placentero.
- Es orden y creador de orden. El juego exige un orden absoluto y la mínima desviación de la regla lo anula y lo estropea. Cada juego tiene sus reglas y en cuanto se traspasan se acabó el juego.

2.2.4 Beneficios del Juego.

Según los planteamientos de McNamee y Bailey (2017), el juego “tiene muchos beneficios, los niños aprenden a aprender, a pensar, a recordar y a resolver problemas. Les da la oportunidad de comprobar y experimentar sus creencias sobre el mundo.” (p.4).

Siguiendo los planteamientos de McNamee y Bailey (2017 p.4-5), entre los beneficios más importantes del juego en los niños se consideran los siguientes:

- El juego permite a los niños ser creativos mientras desarrollan su propia imaginación y es como se ha dicho, fundamental para el desarrollo saludable del cerebro.
- El juego es la primera oportunidad para descubrir el mundo en el que vive y aprender habilidades que le ayudarán a desarrollar la autoconfianza y la capacidad de recuperarse rápidamente de los contratiempos.

- El juego permite a los niños expresar sus puntos de vista, experiencias y sus frustraciones. Jugar con otros niños ayuda al niño a aprender a ser parte de un grupo.
- El juego permite al niño cultivar habilidades de negociación, resolución de problemas, compartir y trabajar dentro de grupos. Durante el juego los niños practican habilidades para tomar decisiones a su propio ritmo y descubren sus propios intereses.
- El juego es importante cuando los niños entran a la escuela, puede ayudarles a adaptarse a un ambiente escolar.
- Mejora su preparación para el aprendizaje y su desarrollo cognitivo al permitirles cambiar de tema y área sin temor al fracaso.
- El tiempo dedicado al juego en la escuela, como el recreo, permite el aprendizaje y la práctica de las habilidades sociales básicas. Los niños desarrollan un sentido de sí mismos, aprenden a interactuar con otros niños, a hacer amigos y la importancia del juego de roles.

2.2.5 Clasificaciones de Juego.

En la literatura existe una gran variedad de clasificaciones de juegos en relación con el punto de vista que tenga cada autor. Sin embargo, esta investigación destaca algunas de estas clasificaciones que se centran en los objetivos de este estudio. La primera de ellas es la planteada por Piaget, citado en López (1989), quien establece que existen tres tipos de juegos que se diferencian de acuerdo

con los momentos en que hacen su aparición de acuerdo con el periodo evolutivo del niño, clasificación propuesta en la siguiente manera:

- Juegos de ejercicio o sensor-motores: Juegos que generan placer al descubrir el mundo.
- Juegos simbólicos: Juegos que surgen como una imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que le llame la atención.
- Juego de reglas: Juegos donde el niño se ve en la obligación de adentrarse paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo.

Otra clasificación es la propuesta que realiza Campos (2000), clasificando los juegos según los mecanismos motores presentes o más notorios:

- Juegos de expresión y comunicación: Juegos que hacen uso de los recursos expresivos del cuerpo como gestos y movimientos para expresar sensaciones.
- Juegos sensoriales: Juegos que ayudan a percibir la realidad que nos rodea mediante los sentidos.
- Juegos motores: Juegos en los que su principal componente es el movimiento corporal.
- Juegos predeportivos: Juegos que se familiarizan con los gestos técnicos y con el desarrollo de los deportes.
- Juegos de cooperación/oposición: Juegos que buscan derrotar al contrario mediante la colaboración.

- Juegos tradicionales: Juegos que forman parte del acervo cultural.
- Juegos de desarrollo corporal: Juegos que buscan el desarrollo de las capacidades físicas condicionantes.

Una última clasificación está dirigida desde un punto de vista práctico según Cañizares y Carbonero (2016), tanto para el quehacer diario del profesor de educación física como también para el desarrollo de los niños Este seminario se centró en esta última clasificación, siendo la más adecuada según los objetivos del estudio. La clasificación se expone de la siguiente manera:

- Juegos de cooperación: Juegos donde su finalidad no es la competición sino más bien el placer de jugar fomentando los procesos sociales y de comunicación entre todos.
- Juegos de habilidad: Juegos que ocupan un alto porcentaje de objetivos y contenidos en educación física, englobando destrezas, percepciones, expresión, entre otros.
- Juegos adaptados: Juegos reinventados y modificados por el profesor según las necesidades de los estudiantes, especialmente estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Juegos alternativos: Juegos que tienen como base recursos no habituales, por ejemplo, sustituir un material que no se encuentra disponible, por otro que pueda cumplir la misma o similar función.
- Juegos predeportivos: Juegos que plantean, bajo unas formas muy similares al deporte concreto que se trate, aproximaciones a la realidad deportiva específica.

- Juegos recreativos: Juegos que no tienen otro fin más específico que la propia diversión por la diversión; dan sensación de bienestar, alegría, realización de logros, no reparan en reglas, tiempos, número de jugadores, entre otros.
- Juegos tradicionales/populares: Juegos “de siempre” jugados a través del tiempo en parques, plazas y patios de colegios involucrando patrones físicos, sociales y afectivos.

2.2.6 Factores que condicionan el Juego.

Martínez (2012), plantea que un factor es un “elemento o circunstancia que influye en un fenómeno, en vez de determinarlo.” (p. 5)

Según Muñoz (2008 p.1), para la realización de un juego en la clase de educación física, es importante tener en consideración ciertos factores:

- Los objetivos planteados: Ajustados a la edad y características de los estudiantes.
- El número de estudiantes: Condiciona el tipo de juegos que se pueda utilizar.
- El espacio/terreno de juego: En un principio, cualquier espacio puede ser indicado para desarrollar los diferentes juegos, siempre y cuando cumpla con ciertas condiciones básicas de seguridad.
- El material didáctico: Según los recursos materiales de los que se disponga, se pueden realizar unos juegos u otros.

- Tipo de organización: Gracias a una buena organización del grupo de clase se consigue un mayor control en la actividad.
- Momento de la sesión donde se utilice el juego: Variarán en función de si son utilizados en el calentamiento, parte principal o vuelta a la calma.
- Control del esfuerzo: Alternar juegos de alta intensidad con otros de relajación.
- Control de la motivación: Utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos. El papel del profesor como animador será fundamental.

2.2.7 El Juego como medio de enseñanza y aprendizaje en Educación Física.

Carrillo (2015), señala que:

Las dos formas, más extendidas, de entender la educación física en nuestra sociedad son el juego y el deporte. La práctica deportiva se entiende hoy a partir de planteamientos competitivos y restringidos a una sola especialidad, que no siempre son compatibles con las intenciones del currículo. Por ello, el juego debe ser el elemento motivador del área de la educación física; debe establecerse una pedagogía del juego que favorezca la propia práctica motriz, así como aspectos tales como la asimilación de reglas, la participación en situaciones que exigen cooperación, etc. (p.13)

Como bien se menciona anteriormente, es posible destacar que el juego crea un ambiente esencial de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia de enseñanza, una manera de compartir, conceptualizar los conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, físico e intelectual de los estudiantes. Según Coronado (2010), plantea que “para el profesor, el juego aporta una forma diferente de adquirir conocimientos y proporcionan descanso y recreación al estudiante.” (p. 19). El mismo autor señala que, en la labor docente, se debe replantear y analizar el uso del juego ya que “proporciona el contexto adecuado en que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil.” (p. 20)

Con lo anterior, se infiere que el rol del profesor en relación con el juego consiste en el de facilitar la realización de estas actividades, que, conectando con el máximo de las necesidades, intereses y motivación, le ayude al aprendizaje y desarrollo de sus estudiantes. Desde este punto de vista, Coronado (2010), plantea que “se considera al juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje.” (p.11)

Según Pérez (2016), plantea que “el juego le da al alumno mucho más que diversión y movimiento.” (p.12) Así mismo y desde la perspectiva de Navarro (2002), se infiere que el juego se muestra como un medio de acción didáctica para conseguir fines psicomotores, sin olvidar el desarrollo de las habilidades cognitivas, afectivas y sociales dando a entender que el juego y el desarrollo de los niños tiene un claro papel dominante y se relacionan entre sí.

Al utilizar el juego con una intencionalidad pedagógica y según lo que señala Manzano (2013), este “se constituye en una fase indispensable en el desarrollo psíquico, afectivo, social y espiritual del niño porque lo relaciona con el ámbito cultural, político, social, emocional, estético y espiritual.” (p.43)

Por otra parte, según lo expuesto por Cavieres et al (2016), el juego en la clase de educación física cobra importancia debido a que “se considera como una forma metodológica de tipo activo, que permite a los niños aprender más allá de las funciones comunes. El juego incide en el aprendizaje de actitudes, normas y valores y la actividad motriz.” (p.32). Los mismos autores plantean que:

El juego aparte de ser un recurso metodológico didáctico también puede actuar como base del aprendizaje. La educación física tiene que tener muy en cuenta que el juego es la principal herramienta para asociar a los niños con el manejo del contenido, ya que las características de los niños de esta edad. Los niños aprenden más rápido lo que les parece más atractivo y divertido e incluso cuando hay desafíos entre ellos. (p. 33)

Según lo expuesto anteriormente, el juego debe ser empleado como forma de aprendizaje, el cuál en educación física, tiene por objetivo lograr varios aspectos, entre ellos valores, actitudes, habilidades y destrezas que preparen a los niños para la base del conocimiento que se les enseñará y las proyecciones que este tendrá.

2.3 DESARROLLO INFANTIL (6-8 AÑOS).

Debido a que esta investigación se desarrolla basada en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica, es preciso señalar aspectos del desarrollo evolutivo que caracterizan a los niños de estos niveles, los cuales bornean entre los 6 a 8 años.

Según Campos, Chacc y Gálvez (2006), “los infantes de 7 y 8 años se encuentran en una etapa de su desarrollo llamada con frecuencia niñez media o niñez mediana.” (p.73). Esta etapa es sumamente definida para el desarrollo intelectual, motriz y afectivo con la idea de que los niños puedan desenvolverse en diferentes áreas de su vida.

Campos, Chacc y Gálvez (2006), plantean el desarrollo en estas edades a través de tres aspectos:

- **Desarrollo Físico:** En este aspecto, “los niños tienden a presentar habilidades de motricidad gruesa muy parejas, sin embargo, puede haber grandes diferencias entre ellos en relación con la coordinación, equilibrio y resistencia física.” (74). Por otro lado, los contrastes en estatura, peso, contextura y habilidades física están muy marcadas y pueden afectar sus actividades, la forma en que se relacionan con otros y como se sienten consigo mismo. Además, existen diferencias en la edad a la que comienzan a desarrollar las características secundarias sexuales.
- **Desarrollo Cognitivo:** A esta edad los niños tienen cada vez mejor memoria y prestan más atención a lo que dicen otros niños. Tienen mayor capacidad para describir sus experiencias y hablar acerca de sus ideas y sentimientos.

Las situaciones tienden a ser extremas, por ejemplo, blanco o negro, buenas o malas, divertidas o aburridas. "Siguen pensando en sí mismos, aunque comienzan a pensar en los otros, aún quieren ser "el mejor" en todo, preocupándose mucho por lo correcto e incorrecto y con frecuencia rehúsan aceptar reglas que no fueron establecidas por ellos." (p.75)

- Desarrollo Social-Afectivo: En este aspecto, los niños ya pueden situarse en el punto de vista del otro, aunque aún tienen dificultades para comprender los sentimientos y las necesidades de otros. Por lo anterior, los niños necesitan tener reglas, límites fijos, y ayuda para resolver problemas. Igualmente, le toman mayor importancia a la cooperación, al trabajo en grupo y a la amistad. Buscan la aprobación de su grupo social y de adultos, por lo que la aceptación de sus compañeros se vuelve cada vez más importante." (p.76)

Una vez expuestos los antecedentes que conforman esta investigación, y en el entendido que éstos han sido comprendidos a cabalidad, se pretende que este marco conceptual y teórico permita, por una parte, la comprensión de este seminario y, por otra parte, logre estimular en los destinatarios, en relación con sus propias reflexiones que sirvan de base a la profundización de conocimientos individuales.

CAPÍTULO III. MÉTODO.

En este capítulo se señalan los principales elementos metodológicos que se utilizaron para esta investigación. Así, se busca clarificar y demostrar la manera en que se consiguió la información necesaria para el desarrollo de este seminario.

3.1 Enfoque.

La investigación corresponde a un enfoque cualitativo, el cual según Strauss y Corbín (2002), se asienta en un tipo de investigación que produzca hallazgos los cuales no se deben obtener a través de conductos estadísticos u otros medios de cuantificación. Los temas pueden referirse a investigaciones sobre las experiencias vividas, comportamientos, la vida de la gente, sentimientos y emociones o también, movimientos sociales, funcionamientos organizacionales, interacciones entre naciones y fenómenos culturales. Así también Cook y Reichardt (1995), señalan que “en la perspectiva cualitativa la primacía de su interés radica en la descripción de los hechos para comprenderlos en el contexto global en el que se producen con el fin de explicar los fenómenos.” (p.20). Es por ello por lo que este estudio tiene como finalidad investigar sobre el uso que le entrega el profesor de educación física al juego como una estrategia de enseñanza en los niveles de 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, según sus quehaceres como docentes.

3.2 Alcance.

El estudio tiene un carácter de tipo descriptivo, cuyo propósito principal según Bisquerra (2012), se refiera a “describir situaciones, eventos y hechos, decir cómo son y cómo se manifiestan.” (p.114). Esto se relaciona con la descripción de los hechos en los resultados de esta investigación sobre el uso que le entrega el profesor de educación física al juego como una estrategia de enseñanza en los niveles de 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

3.3 Tipo o Diseño.

El diseño metodológico de la presente investigación corresponde a un diseño fenomenológico, el cual Forner y Latorre (1996), lo definen como una “corriente de pensamiento propia de la investigación interpretativa que aporta como base del conocimiento la experiencia subjetiva inmediata de los hechos tal como se perciben.” (p. 73). Se entiende entonces que el propósito de la fenomenología es estudiar la experiencia descrita e incluye y describe las estructuras esenciales de las experiencias con el fin de llegar al significado de estas experiencias descritas.

En relación con este estudio, se investigará el fenómeno del juego de acuerdo con su uso como estrategia de enseñanza por el profesor de educación física en los niveles de 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, buscando de esta forma comprender a los sujetos investigados más que proyectar un propio juicio, sin inferir en sus acciones.

3.4 Técnica de Recopilación de Información.

3.4.1 Tipo de Instrumento.

El instrumento aplicado en esta investigación fue la entrevista semiestructurada, la cual Vieytes (2004), la describe como aquellas que consisten en el diseño, implementación y análisis de una pauta de entrevistas a un grupo considerable de entrevistados con el objetivo de obtener respuestas a preguntas abiertas comparables entre sí. El objetivo de la entrevista semiestructurada, según este autor es “obtener respuestas a preguntas abiertas comparables entre sí” (p.503).

La entrevista semiestructurada, según Flick (2007), incluye suposiciones que son explícitos e inmediatos y que el entrevistado puede expresar espontáneamente al responder una pregunta abierta. Para articularlos, el entrevistado debe contar con el apoyo de ayudas metodológicas, que es la razón por la cual se aplican aquí diferentes tipos de preguntas. Los datos obtenidos por este tipo de instrumento no poseen valor alguno, si no que los investigadores le asignan valor, haciendo de estos conocimientos teóricos fundamentales para el desarrollo de la investigación. Este análisis implica ordenar, clasificar, focalizar la información relevante para conocer en profundidad el objeto de estudio.

Para la presente investigación, la entrevista posee un guion temático y fue creada por los investigadores en base al objetivo general y a los objetivos específicos del estudio. Ésta se aplicó de manera individual a cinco Profesores de Educación Física, cada uno de ellos pertenecientes a cinco colegios particulares de la comuna de Concepción.

Esta entrevista semiestructurada llevaba por título “Uso del juego como Estrategia de Enseñanza por profesores de Educación Física”, la cual, en una primera instancia, constaba de una presentación como grupo de tesis hacia el profesor entrevistado, detallando el objetivo general, los objetivos específicos del estudio y solicitando los datos personales del profesor entrevistado. Por otra parte, la entrevista semiestructurada exponía un glosario de conceptos claves con la finalidad de comprender de mejor manera el fin del estudio. Finalmente, la entrevista constaba de diez preguntas abiertas con la finalidad de recoger información para la presente investigación.

3.4.2 Validez de los Instrumentos.

La validez según Albert (2007), se define como “el grado en el que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p.201). En esta investigación, para estudiar la validez de los instrumentos, se debió tener en cuenta la validez de criterio definida según Albert (2007) como:

(...) comparación de la validez con un criterio externo, que suele ser un criterio estándar. Esta a su vez puede ser concurrente o predictiva según si los resultados se correlacionan en el mismo momento o punto de tiempo o si el criterio se fija en el futuro.” (p.65)

Por otra parte, se solicitó un Juicio de Expertos, el cual fue realizado por cuatro docentes de la Universidad Católica de la Santísima Concepción, profesionales individualizados bajo los criterios del área de Educación Física y Psicología.

3.4.3 Procedimiento.

Para la aplicación del instrumento, se investigó la cantidad de colegios particulares de la comuna de Concepción conociendo su ubicación dentro de la comuna para dirigirnos hasta ellos y plantear la investigación. En una primera instancia se solicitó a un Juicio de Expertos que pudiera validar el instrumento a aplicar.

Las entrevistas fueron realizadas desde el 31 de octubre al 7 de noviembre del año 2017 y se llevaron a cabo en las dependencias de cinco colegios particulares de la comuna de Concepción.

Los estudiantes tesistas se presentaron durante la última semana de septiembre del año 2017 en los cinco establecimientos particulares de la comuna de Concepción junto con una carta formal de presentación por parte del Departamento de Fundamentos de la Pedagogía de la Universidad Católica de la Santísima Concepción, con el fin de plantear la investigación y pedir la autorización correspondiente de las respectivas autoridades de cada colegio para realizar la aplicación del instrumento a un profesor de Educación Física que realizara clases en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica.

Al contar con la autorización de las autoridades de cada establecimiento, los estudiantes tesistas se presentaron ante cada profesor a entrevistar, planteando los objetivos del estudio. Posteriormente, se llegó a un acuerdo entre los profesores a entrevistar y los estudiantes tesistas en cuanto al día y la fecha para la aplicación del instrumento.

Los días de aplicación del instrumento corresponden al 31 de octubre, 2 de noviembre, 3 de noviembre culminando el día 7 de noviembre del 2017, este último día fueron aplicadas dos entrevistas. Los estudiantes tesistas acudieron hacia las autoridades de los respectivos establecimientos para informar sobre la realización de la entrevista para los respectivos profesores. Cada una de ellas tuvo un tiempo de entre 15 a 20 minutos donde los estudiantes tesistas presentaron el instrumento al profesor y posteriormente comenzaron con la entrevista.

3.5 Población.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), se refieren a la población como el “conjunto de todos los casos que concuerdan en una serie de especificaciones.” (p.174). La población por investigar en este estudio estuvo constituida por profesores titulados de la carrera de Pedagogía en Educación Física de colegios particulares pertenecientes a la comuna de Concepción.

3.6 Muestra.

Para Sierra (2005), la muestra es “parte de un conjunto o población debidamente elegida, que se somete a observación científica en representación del conjunto, con el propósito de obtener resultados válidos, también para el universo total investigado.” (p.174). La muestra de este estudio corresponde a un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia, siendo este tipo de muestreo necesario ya que el tamaño de la muestra es muy limitado. Además, Martínez (2012), señala que el muestreo intencional o de conveniencia, se refiere a la unidad o conjunto de unidades que es rigurosa e intencionalmente seleccionada,

de acuerdo con sus características de ofrecer información profunda y detallada sobre el tema central de la investigación.

La muestra de esta investigación constó de 5 profesores de Educación Física que se desempeñan realizando clases en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, contemplándose cuatro hombres y una mujer. A fin de especificar la información entregada, ésta se presenta de la siguiente manera:

Tabla N°1: Muestra de profesores pertenecientes a la investigación.

Colegios	Profesores	Género	Título
Colegio n°1	Profesor n°1	Masculino	Profesor de Educación Física mención Educación
Colegio n°2	Profesor n°2	Masculino	Licenciado en Educación y Profesor de Educación Física
Colegio n°3	Profesor n°3	Masculino	Profesor de Educación Física
Colegio n°4	Profesor n°4	Masculino	Licenciado en Educación y Profesor de Educación Física
Colegio n°5	Profesor n°5	Femenino	Profesor de Educación Física

Fuente: Elaboración Propia.

3.6.1 Criterios de inclusión.

Para la selección de la muestra, los sujetos participantes debían cumplir con las siguientes características:

- Ser profesor titulado de la carrera de Pedagogía en Educación Física.
- Contar con un mínimo de 2 años de experiencia impartiendo clases en los niveles de 1° y 2° año de enseñanza básica.

- Trabajar en un colegio particular de la comuna de Concepción.

3.7 Tratamiento de los datos.

Respecto al análisis de datos recopilados, Ruiz (2003), señala que toda investigación completa debe ser sometida a algún tipo de control que exprese, de una manera u otra, hasta qué punto ha logrado sus objetivos iniciales, teniendo en cuenta que este equivale a un control de calidad al que el investigador somete su propia producción.

Por lo tanto, una vez terminada la recopilación a través de la entrevista semiestructurada, se dio inicio al análisis de contenido, el cual para Krippendorff (1997), es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos inferencias reproducibles y válidas y que puedan aplicarse a su contexto.

Para realizar el análisis de contenido es necesario, en primer lugar, recolectar todas las entrevistas aplicadas, que luego son analizadas, ya que para Gustafson (1998), es importante recopilar la mayor cantidad de información disponible sobre el tema de investigación, para así aumentar el grado de credibilidad y fiabilidad del contenido.

Luego de ello se definen las unidades de análisis, las cuales representan segmentos de contenido que posteriormente serán analizados. Como siguiente paso se encuentra la determinación de reglas de análisis y códigos de contenido, (Cáceres 2003) expone que la validez y confiabilidad de resultados se ven favorecidas por la determinación de reglas de análisis, estas permiten que los datos recopilados sean segmentados y agrupados para posteriormente realizar la

elaboración de códigos. Ambos son representados en “libros de códigos”, estos pueden desarrollarse antes de determinar los objetivos, o desarrollarse continuamente sujetos a la variación a medida que avanza el análisis.

Respecto a las categorías, estas podrían ser comparadas a los cajones o casillas en donde el contenido previamente codificado se ordena y clasifica de modo definitivo. La elaboración de categorías es primordial ya que permite establecer nuevas interpretaciones y relaciones teóricas, además Duverger (1972) plantea que el éxito o fracaso del análisis de contenido depende de las categorías. Con el análisis de datos se busca la saturación Gibbs (2012), lo define como la situación en que los pronósticos y las expectativas basadas en los datos y las categorías existentes se confirman repetidamente por los datos de las categorías o casos adicionales. Debido a esto, el estudio utilizó este tipo de análisis, ya que el instrumento aplicado fue una entrevista semi- estructurada, lo que genera variadas respuestas por parte de los profesores, lo que ayuda a dar cuenta que existe concordancia de las opiniones de cada uno.

3.8 Trabajo de Campo.

Para llevar a cabo esta investigación, se solicitó la autorización de los respectivos directivos de cada establecimiento como también la autorización y disposición de los profesores pertenecientes a la investigación; todos a los cuales se les explicó los objetivos del estudio y la estructura de la entrevista.

Posteriormente, definida la fecha y hora, se aplicó la entrevista semiestructurada a cada profesor en las dependencias de cada establecimiento donde laboraban.

Los profesores participaron de la entrevista de manera totalmente voluntaria durante un tiempo de 15 a 20 minutos. Cabe mencionar que cada profesor fue entrevistado por dos investigadores mientras los otros dos permanecían de oyentes con el fin de explicar y aclarar cualquier duda durante el proceso de la entrevista.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS.

Ya que no sólo basta con recopilar las respuestas de los profesores para poder obtener resultados del estudio, correspondió realizar un análisis de la información con el fin de conocer el uso del juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

La recolección de datos se llevó a cabo en cinco establecimientos particulares de la comuna de Concepción, con profesores que cumplían los requisitos de inclusión para esta investigación, utilizando como instrumento la entrevista semiestructurada, donde los datos fueron analizados por el procedimiento de saturación donde Ardila y Rueda (2013), lo definen como el criterio que determina la continuación del muestreo. La saturación se alcanza cuando la información recopilada no aporta nada nuevo al desarrollo de las propiedades y dimensiones de las categorías de análisis.

Para facilitar la lectura es necesario el uso de la siguiente tabla de codificación:

Tabla N° 2: Códigos y Significados para el Análisis de Resultados.

Código	Significado
PC.1	Profesor perteneciente al Colegio número 1
PC.2	Profesor perteneciente al Colegio número 2
PC.3	Profesor perteneciente al Colegio número 3
PC.4	Profesor perteneciente al Colegio número 4
PC.5	Profesor perteneciente al Colegio número 5

Fuente: Elaboración propia.

Una vez obtenida la información de las entrevistas, se procedió de la siguiente manera:

- Primero se realizó la reducción de datos, es decir, la información recurrente y relevante, se seleccionó y organizó en categorías y subcategorías.
- Luego se realizó la organización de la información en una matriz de categorías, las que surgieron a partir de los objetivos de investigación, donde también surgieron subcategorías.

Tabla N° 3: Categorías y Subcategorías para el Análisis de Resultados.

Categoría	Subcategoría
Significado de Estrategia de Enseñanza	1. Concepto
Juego utilizado como Estrategia de Enseñanza	1. Tipos de Estrategias 2. Consideración 3. Fundamentación del juego como estrategia de enseñanza
Clasificación de Juegos	1. Tipos de Juegos más utilizados

	2. Fundamentación del tipo de juego más utilizado
Factores que condicionan un Juego	1. Tipos de Factores para considerar 2. Fundamentación del factor más condicionante
Etapas de la clase y Juego	1. Etapa más frecuente en el uso del juego 2. Fundamentación de la frecuencia del uso del juego según la etapa

Fuente: Elaboración propia.

Para la obtención de resultados y verificación de conclusiones, se realizaron dos niveles de análisis de la información:

- El primer nivel de análisis de la información se realizó describiendo e identificando los datos obtenidos de las entrevistas, seleccionando las respuestas que en repetidas ocasiones fueron dadas, o tenían relación directamente para luego analizarlas de forma superficial, sintetizando la información de mayor relevancia para luego realizar el segundo nivel de análisis.
- El segundo nivel de análisis se realizó contrastando la información de las entrevistas con lo fundamentado en la teoría, basándose en el marco teórico de la investigación, exponiendo de este modo el uso del juego en la clase de educación física. A continuación, se presentan los antecedentes obtenidos mediante las entrevistas, incorporando el primer nivel de análisis de estas.

4.1. Primer nivel de análisis de información.

- **Categoría:** Significado de Estrategia de Enseñanza.
- **Pregunta guía:** ¿Qué es una estrategia de enseñanza?

La presente categoría hace referencia a las creencias de los conceptos teóricos que tienen los profesores entrevistados acerca del significado de “estrategia de enseñanza”. Junto a ello, surge la subcategoría de concepto de estrategia de enseñanza.

Categoría Significado de Estrategia de Enseñanza:

Categoría	Subcategoría	Citas
Significado de Estrategia de Enseñanza	Concepto	<p>PC.3: <i>“Los recursos que se utilizan para generar un aprendizaje significativo del estudiante.”</i></p> <p>PC.4: <i>“Son diversos procedimientos y herramientas para lograr alcanzar aprendizajes significativos.”</i></p> <p>PC.5: <i>“Actividades aplicadas a lograr un aprendizaje significativo.”</i></p>

En relación con la subcategoría de concepto, se describe que PC.3, PC.4 y PC.5 relacionan este término de “estrategia de enseñanza” como un medio para generar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

- **Categoría:** Juego utilizado como Estrategia de Enseñanza.
- **Preguntas guías:** ¿Qué estrategia/as de enseñanza utiliza para primero y segundo año básico?; ¿Considera el juego como una estrategia de enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?; y ¿Por qué considera el juego como una estrategia de enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?

Esta categoría se refiere al juego y su perspectiva como estrategia, recurso o medio de enseñanza por parte del profesor en su quehacer como docente y

describir principalmente el por qué lo utiliza en la clase de educación física, tomando en cuenta los niveles educativos de esta investigación. Surgen tres subcategorías: tipos de estrategias, consideración y fundamentación.

Categoría Juego como Estrategia de Enseñanza:

Categoría	Subcategoría	Citas
Juego utilizado como Estrategia de Enseñanza	Tipos de estrategias	<p>PC.2: <i>“Considerando las características de la asignatura y el logro de objetivos, yo utilizo principalmente el juego como estrategia en estos niveles ya sea grupal e individual”.</i></p> <p>PC.3: <i>“El juego es la principal estrategia que utilizo.”</i></p> <p>PC.4: <i>“Trabajar con la imaginación especialmente a través de juegos.”</i></p>
	Consideración	<p>PC.1: <i>“Siiiiii, siempre y más en estas edades...”</i></p> <p>PC.2; PC.3 y PC.5 <i>“Sí.”</i></p> <p>PC.4: <i>“Sí, siempre.”</i></p>
	Fundamentación del juego como estrategia de enseñanza	<p>PC.1: <i>“Porque el aprendizaje así es más significativo y además que el juego entrega un sin fin de beneficios a esta edad.”</i></p> <p>PC.3: <i>“Si el profesor sabe guiar sus juegos para cumplir con objetivos, los niños aprenden jugando.”</i></p> <p>PC.5: <i>“Los alumnos logran interactuar con nuevos conocimientos de manera más fluida.”</i></p>

En base a la subcategoría de tipos de estrategias, se infiere que PC.2, PC.3 y PC.4 manifiestan el juego como la principal estrategia de enseñanza. En relación con la subcategoría de consideración, se evidencia claramente que todos los profesores entrevistados sí usan el juego como estrategia de enseñanza en los niveles a investigar, por lo tanto, esto permite plantear la siguiente subcategoría

de fundamentación sobre el por qué utiliza el juego como estrategia de enseñanza. En la subcategoría de fundamentación, existen coincidencias, principalmente entre PC.1; PC.3 y PC.5 quienes basan su fundamentación sobre el uso del juego como estrategia de enseñanza mencionando conceptos relacionados con el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

- **Categoría:** Clasificación de Juegos.
- **Preguntas guías:** ¿Qué tipo/s de juego/s utiliza más en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico? y del o de los Juegos señalados anteriormente, ¿por qué lo o los utiliza en los niveles de primero y segundo año básico?

Esta categoría se refiere a establecer el o los tipos de juegos que más utiliza el profesor en sus clases y describir la importancia del por qué tal tipo de juego es importante en los niveles educativos de esta investigación. Surgen dos subcategorías: tipo/os de juego/os más utilizado/os y fundamentación.

Categoría Clasificación de Juegos:

Categoría	Subcategoría	Citas
Clasificación de Juegos	Tipo/os de Juego/os más utilizado/os	<p>PC.1: <i>“Juegos de cooperación principalmente”.</i></p> <p>PC.3: <i>“Por lo general utilizo juegos tradicionales y los de cooperación.”</i></p> <p>PC.5: <i>“En realidad de todo un poco...juegos de persecución, cooperación y colaboración por lo general.”</i></p>
		<p>PC.3: <i>“Emm porque...los niños necesitan socializar, más aún es esta edad.”</i></p>

	Fundamentación del tipo de juego más utilizado	<p>PC.4: <i>“Porque los estudiantes deben comprender códigos sociales... por ejemplo ganar y perder.”</i></p> <p>PC.5: <i>“Porque así desde pequeñitos, ellos aprenden a compartir y socializar entre ellos...sin muchas instrucciones...”</i></p>
--	--	--

En relación con la subcategoría de tipo de juego más utilizado, se evidencia que PC.1, PC.3 y PC.5 consideran el tipo de juego de cooperación como el más utilizado en estos niveles educativos. En la subcategoría de fundamentación, PC.3, PC.4 y PC.5 aluden principalmente al concepto de socialización entre los estudiantes, importante en los niveles educativos a investigar.

- **Categoría:** Factor/es que condicionan un Juego.
- **Preguntas guías:** ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un Juego para ser utilizado? y de los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física? ¿Por qué?

Esta categoría se refiere a identificar diferentes factores que considera relevantes el profesor al momento de llevar a cabo un juego en la clase de educación física y que determinan el correcto uso de éste, describiendo el factor más determinante. Surgen dos subcategorías: tipos de factores para considerar y fundamentación.

Categoría Factor/es determinante/es de un Juego:

Categoría	Subcategoría	Citas
	Tipos de factores para considerar	PC.1: <i>“El espacio físico, la seguridad y los materiales más que nada”.</i>

Factor/es que condicionan un Juego		PC. 3: <i>“El objetivo de la clase...según eso se puede plantear los tipos de juegos a utilizar.”</i>
	Fundamentación del factor más condicionante	PC.4: <i>“El espacio... porque uno como profe debe tener la precaución del espacio donde se realiza la actividad...para evitar accidentes.”</i> PC.2: <i>“El lugar físico, que sea libre de peligro más que nada por la integridad de los niños.”</i> PC.5: <i>“El objetivo de la clase... más que nada porque uno se guía por las planificaciones...”</i>

En relación con la subcategoría de tipos de factores para considerar, PC.1 menciona factores tales como el espacio físico, la seguridad y los materiales, en cambio PC.4 menciona el factor del objetivo de la clase, reconociendo estos factores condicionantes del juego para llevarlo a cabo de la mejor manera posible. En relación con la subcategoría de fundamentación, PC.2 y PC.4 consideran que el factor más determinante es el espacio físico donde se desarrolle la actividad donde también se suma PC.1, en cambio PC.5 considera que el factor más determinante es el objetivo de la clase donde también se suma PC.3.

- **Categoría:** Etapas de la clase y juego.
- **Preguntas guías:** ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia? y Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego en dicha etapa de la clase?

Esta última categoría se refiere a determinar en qué etapa o etapas de la clase de educación física el profesor utiliza el juego con mayor frecuencia y describir el por qué utiliza el juego en dicha o dichas etapas.

Categoría Etapas de la clase y Juego:

Categoría	Subcategoría	Citas
Etapas de la clase y Juego	Etapa más frecuente en el uso del juego	PC.1: <i>“Inicio y desarrollo”.</i> PC.2: <i>“Inicio y desarrollo”.</i> PC.5: <i>“En el inicio y cierre.”</i>
	Fundamentación de la frecuencia del uso del juego según la etapa	PC. 3: <i>“El juego en estas edades debe ser la estrategia para lograr el aprendizaje en los niños, independiente de la etapa en que se ejecute... por ejemplo en el inicio para la motivación y en el desarrollo usarlo como estrategia”.</i> PC.4: <i>“Por ser una herramienta lúdica, entretenida, por permitir observar movimientos de los estudiantes de forma flexible y a la vez observar aspectos como el comportamiento socio-afectivo, personalidades, temperamento, etc.”</i>

En relación con la subcategoría de la etapa más frecuente en el uso del juego, PC.1 y PC.2 señalan utilizar el juego en las etapas de inicio y desarrollo y PC.5 señala utilizar el juego en las etapas de inicio y cierre. En relación con la subcategoría de fundamentación, se infiere que PC. 3 establece que el juego debiese ser la mejor estrategia para el logro del aprendizaje sin importar la etapa, junto a ello PC.4 indica que el juego en estas etapas de la clase permite la observación y el comportamiento de los estudiantes.

4.2. Segundo nivel de análisis de información.

En primer lugar, con respecto a la categoría de significado de estrategia de enseñanza, se comienza a analizar la subcategoría del concepto de estrategia de enseñanza, debido a la bibliografía y marco conceptual y teórico de esta investigación donde se describe el juego como un medio de enseñanza y aprendizaje. De ésta se puede apreciar que la mayoría de los profesores entrevistados conceptualizan este término desde la concepción del aprendizaje, elemento principal de cualquier tipo de medio o estrategia de enseñanza.

Con respecto a la categoría de juego utilizado como estrategia de enseñanza, se comienza a analizar la subcategoría de tipos de estrategias utilizadas por los profesores entrevistados, donde la mayoría de ellos mencionan utilizar el juego como principal estrategia de enseñanza. Por lo tanto, se analiza inmediatamente la subcategoría de confirmación, donde todos los entrevistados afirman usar el juego como estrategia de enseñanza. Lo anterior se relaciona con lo expuesto en el marco teórico de este estudio, donde diferentes autores plantean la perspectiva del juego como estrategia de enseñanza en la clase de educación física, como bien lo expresa Carrillo (2015) señalando que *“el juego debe ser el elemento motivador del área de la educación física”*. Analizando la subcategoría de fundamentación del juego como estrategia de enseñanza, se manifiesta que los profesores entrevistados utilizan principalmente el juego como estrategia de enseñanza debido al proceso de aprendizaje que se genera en los estudiantes, ya que este se logra de manera más fluida y significativa a través del juego, considerando desarrollo de los niños y el entusiasmo de ellos al participar de la

clase de educación física, principalmente si ésta es basada en el juego. Según el marco conceptual y teórico de esta investigación, se evidencia similitudes en cuanto a considerar el juego como estrategia de enseñanza y como bien lo señala Coronado (2010) *“el juego proporciona el contexto adecuado en que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil.”*

En cuanto a la tercera categoría de clasificación de juegos, se comienza a analizar la subcategoría de tipo/os de juego/os más utilizado/os, donde la mayoría de los profesores entrevistados expresan diferentes tipos de juegos, siendo lo de cooperación los más mencionados por ellos. Considerando la clasificación de juegos en la que se basa esta investigación y consecuentemente es posible deducir que, todos los profesores entrevistados reconocen la existencia del tipo de juego de cooperación descritos así también, dentro del marco conceptual y teórico del estudio. En cuanto a la subcategoría de fundamentación del tipo de juego más utilizado en primer lugar con relación al marco conceptual y teórico de esta investigación, si bien éste no indaga cual debiese ser el tipo de juego que más se debe utilizar, se infiere que los profesores entrevistados tienen noción clara de la importancia de los juegos de cooperación y analizando lo señalado por Cañizares y Carbonero (2016), se encuentran similitudes sobre todo por el proceso de socialización que involucra, ya que según estos autores, la finalidad de los juegos de cooperación *“no es la competición sino más bien el placer de jugar fomentando los procesos sociales y de comunicación entre todos.”* Se infiere que la principal razón del uso de este tipo de juegos corresponde al valor de socializar entre los niños, especialmente debido a la etapa de desarrollo en la que

se encuentran, reforzando así el compañerismo y el trabajo en equipo. Cabe destacar que todos los profesores entrevistados señalaron el concepto de socialización como la principal razón del por qué utilizaban dicho tipo de juego para estos niveles, donde señalan que los niños *“igualmente, le toman mayor importancia a la cooperación, al trabajo en grupo y a la amistad”*.

En relación con la categoría de factor/es que condicionan un juego se procede a analizar la subcategoría de tipos de factores para considerar, donde los profesores entrevistados manifiestan tales factores como el espacio físico, la seguridad, los materiales y el objetivo de la clase. Según el marco conceptual y teórico del estudio, estos factores están descritos por Muñoz (2008), por lo tanto, los profesores entrevistados tienen reconocimiento acerca de diferentes factores que se deben considerar al momento de realizar un juego. En relación con la subcategoría de la fundamentación del factor más condicionante, tres profesores entrevistados manifestaron que el factor más importante es el espacio físico principalmente debido a la precaución de evitar accidentes y cuidar la integridad de los niños. Por otro lado, dos de los profesores entrevistados manifestaron que el factor más importante es el objetivo de la clase, con el fin de cumplir las planificaciones y contenidos que se ejecutan. Siguiendo el marco conceptual y teórico de esta investigación, no indaga cual debiese ser el factor más importante ya que con la entrevista, se pretendió describir según la creencia de cada profesor entrevistado identificando el factor más importante. Para este caso la mayoría de los profesores plantearon su respuesta en el factor de espacio físico, lo que según

Muñoz (2008) señala que, si bien cualquier espacio resulta fácil para realizar un juego, *“siempre y cuando cumpla con ciertas condiciones básicas de seguridad”*.

En relación con la última categoría de etapas de la clase y juego, se manifiesta que tres de los profesores entrevistados utilizan el juego en la etapa de inicio y desarrollo, mientras que un profesor lo utiliza en las etapas de inicio y cierre y finalmente otro profesor lo utiliza en todas las etapas de la clase. Por lo anterior se infiere que los profesores reconocen la estructura de la clase de educación física, estructura descrita por Costes, citado en López et al (2001) y por Seners citado en López et al (2001), en el marco conceptual y teórico de esta investigación. En relación con la subcategoría de fundamentación de la frecuencia del uso del juego según la etapa, los profesores entrevistados señalan que la utilización del juego en las etapas de inicio para la activación y desarrollo para el logro del aprendizaje ya que el juego es visto como una herramienta y un medio por el cual los niños suelen aprender, es motivante para ellos y que independiente de la etapa, el juego debe ser el elemento principal, puesto que permite la observación en cuanto al desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes. En relación con el marco conceptual y teórico de esta investigación se evidencia, que los profesores valoran el juego como estrategia de enseñanza, permitiendo un aprendizaje significativo como bien lo señala Coronado (2010) donde *“se considera al juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje.”* y un desarrollo en diferentes áreas de desarrollo físico, cognitivo y principalmente social señalado por Navarro (2002) donde menciona que *“el juego se muestra como un medio de acción didáctica para conseguir fines psicomotores,*

sin olvidar el desarrollo de las habilidades cognitivas, afectivas y sociales dando a entender que el juego y el desarrollo de los niños tiene un claro papel dominante y se relacionan entre sí.”.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.

El uso del juego en la clase de educación física por parte de los profesores del área es principalmente a modo de estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Al considerar el juego dentro de la clase de educación física, resulta ser éste beneficioso tanto para la labor docente y para los estudiantes, los profesores coincidieron que los fines y componentes educativos que persigue el juego son adecuados, cumplen con el objetivo para favorecer el aprendizaje de los niños como un procedimiento didáctico, demostrando la importancia que se le atribuye, especialmente considerando el nivel de escolaridad estudiado.

Es por lo mencionado anteriormente es que se han realizado estudios relacionados con el juego y su aplicación en la tarea docente. Uno de ellos es el estudio de Leyva (2011), donde los resultados arrojaron que a través del juego se pueden desarrollar de manera divertida los conocimientos, que captarán la atención de los niños logrando en ellos un aprendizaje significativo. En comparación con este estudio, se evidencia que la fundamentación principal del uso del juego en la clase de educación física es debidamente porque gracias al juego, es posible lograr un aprendizaje significativo.

Otro estudio realizado por Euceda (2007), aportó que el 100% de los profesores entrevistados manifestaron que utilizan el curriculum nacional como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En comparación con este estudio se infiere, que todos los profesores aplican el juego como se establece en

los Programas de Estudio y Bases Curriculares del área, a modo de medio de actividades de la vida cotidiana.

Otro estudio realizado por Ruiz (2017), dio como resultado que el juego, como metodología de trabajo, es un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños. En comparación con este estudio, se evidencia que los profesores explican que la principal metodología o estrategia que utilizan, en estos niveles, es el juego ya que resulta más atractivo para los estudiantes.

Un último estudio realizado por Gutiérrez, Núñez, Romero y Torres (2017), mostraba que las educadoras de párvulos entrevistadas conocían la importancia del juego, los beneficios que este trae, por tanto, valoran el juego como tal, con su esencia. En comparación con este estudio, se logra enunciar que todos los profesores entrevistados del área también conocen la importancia del juego, es más, se le atribuye gran importancia al tema social, especialmente a desarrollar en edades tempranas.

Los resultados de los autores mencionados dan a conocer la justificación del uso del juego en edades tempranas, favorable en la labor docente con el fin de entregar en los estudiantes un aprendizaje significativo y desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales a través de él.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIÓN.

Al finalizar la presente investigación, es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Por una parte, cabe mencionar que el uso del juego en la clase de educación física cobra importancia al trabajar en los niveles de 1° y 2° año de educación básica, en conjunto con todos los aportes y beneficios que éste entrega tanto como para el desarrollo motriz, social y cognitivo de los niños como también para la adquisición del aprendizaje.

Es así como, a partir de la investigación realizada, se indica que el uso del juego por parte de los docentes es efectivo cuando se aplica en la clase de educación física, siendo fundamentado desde la base del aprendizaje y que debido a la edad y al nivel que correspondía esta investigación, el juego es el mejor medio que posee el profesor para fomentar el aprendizaje y en conjunto el desarrollo integral de los estudiantes, validándose como una propuesta pedagógica para los docentes del área.

En lo que conlleva al objetivo general de esta investigación, el cual fue conocer el uso del juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, se concluye que en primer lugar, todos los profesores entrevistados utilizan el juego como principalmente un medio o estrategia de enseñanza-aprendizaje en los niveles mencionados, aludiendo a la importancia, beneficios y valoración que éste tiene en el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de diferentes aspectos que se requieran trabajar en la clase , ya sean cognitivos, motrices o sociales, logrando

que los niños adquieran un aprendizaje significativo a través del juego, considerándolo así como el principal recurso de enseñanza para los niños.

En cuanto al primer objetivo específico de establecer el o los tipos de juegos que utiliza el profesor de educación física en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, cabe concluir que, tanto en la literatura como por parte de los profesores, existen variadas clasificaciones de juego según diferentes puntos de vista. Sin embargo, siguiendo los lineamientos del marco conceptual y teórico de esta investigación, los profesores entrevistados reconocían la clasificación de juegos expuesta y todos en sus respuestas expresaron que los juegos cooperativos son los juegos que más utilizan para los cursos de 1° y 2° año de enseñanza básica, principalmente teniendo en cuenta el proceso de sociabilización entre los estudiantes.

En relación con el segundo objetivo específico de identificar los factores que considera el profesor de educación física para la utilización del juego en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción, los profesores entrevistados conocían varios de ellos los cuales también fueron expuestos en el marco conceptual y teórico de este estudio. Los profesores reconocían factores tales como el espacio, los materiales y el objetivo de la clase, dando como principal factor determinante al momento de usar el juego en la clase, al espacio físico, principalmente por el motivo de evitar accidentes y cuidar la integridad de los niños.

Con respecto al último objetivo específico de determinar en qué etapa de la clase de educación física el profesor utiliza el juego en 1° y 2° año básico en 5 colegios

particulares de la comuna de Concepción, se concluye que la mayoría de los profesores entrevistados usan el juego durante el inicio y desarrollo de la clase con mayor frecuencia. Según lo anterior, se evidencia que los profesores en primer lugar, tienen conocimiento de la estructura de la clase de educación física expuesta con el marco conceptual y teórico de esta investigación y, por otro lado, manifiestan que, independientemente de la etapa de la clase, usan el juego principalmente debido a que lo consideran como un medio, una herramienta y principalmente como una estrategia para el logro del aprendizaje en los estudiantes de los niveles estudiados, permitiendo la observación del desarrollo en diferentes áreas tales como física, cognitiva y social principalmente.

En síntesis, esta investigación ha dado respuesta al objetivo general y a los objetivos específicos propuestos en primera instancia y llevando el objeto de estudio hacia una reflexión sobre su uso como medio y estrategia de enseñanza en el quehacer diario de los profesores de educación física.

6.1 Limitaciones.

Dentro de esta investigación, encontramos las siguientes limitaciones:

- Se pretendía aplicar el estudio a todos los colegios particulares de la comuna de Concepción los cuales correspondían a ocho establecimientos en total, pero finalmente por temas de protocolos y permisos, la muestra quedó sólo en cinco colegios y por ende se entrevistaron a cinco profesores de Educación Física de los niveles de 1° y 2° año básico.

- La falta de un instrumento y su validez, ya que no existe un instrumento diseñado con las características de esta investigación acerca del uso del juego como estrategia de enseñanza por el profesor de Educación Física. Se debió crear y luego validar el instrumento creado con la finalidad de que se vinculara con los objetivos de la investigación, generando de esta manera una entrevista semiestructurada con las preguntas que apuntaban a responder los objetivos de este seminario.

6.2 Proyecciones.

Dentro de las proyecciones que generó esta investigación, se presentan las siguientes:

- Si bien el juego resulta ser un medio y una estrategia de enseñanza usada por los Profesores de Educación Física de colegios particulares, sería beneficioso realizar este tipo de investigación en establecimientos de otra dependencia administrativa como los establecimientos de dependencia particular subvencionados y municipales, efectuando diversas líneas investigativas acerca del uso del juego utilizado como estrategia de enseñanza por profesores de Educación Física en 1° y 2° básico de diferentes establecimientos educacionales.
- Ampliar la muestra del estudio a otros niveles de enseñanza y edades tanto en educación preescolar, básica o media.
- Este estudio puede servir como base para otras investigaciones que consideren el uso del juego por parte de los profesores de educación física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Albert, M. (2007). La investigación educativa. Claves teóricas. Editorial Mc Graw Hill. Madrid, España.
- Ardila, E. y Rueda J. (2013). La saturación en la teoría fundamentada: su de-limitación en el análisis de trayectorias de vida de víctimas del desplazamiento forzado en Colombia.
- Araneda, A., Paredes, V. y Vásquez, A. (2008). Investigación cualitativa en educación y pedagogía. Chile: Universidad Católica De La Santísima Concepción.
- Arroyo, M. (2010). *El juego y su utilización en la Educación Física*. Revista de la Educación en Extremadura, Autodidacta. Barcelona.
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (2012). Ficha básica, BCN Ley Fácil. Actualizada el 19 de noviembre de 2012.
- Bisquerra, R. (2012). *Orientación, tutoría y educación emocional*. Madrid: Síntesis
- Bruner, J. (1998): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza.
- Cáceres, M., Fernández, M., García, D. y Velásquez, C. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de educación física. Interuniversitaria de Formación del Profesorado. N° 22, pp. 59-60.
- Cáceres P., (2003). Análisis cualitativo de contenido: Una alternativa metodológica

- alcanzable. Revista de la escuela de Psicología. Facultad de Filosofía y Educación. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Vol.II. (p.56-58-63-65)
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Campos, G. (2000), “Clasificación de los Juegos” y “EL carácter pedagógico de los juegos”, en *El juego en la Educación Física Básica. Juegos pedagógicos y tradicionales*, Colombia, Kinesis (Biblioteca Básica del deporte y E.F.).
- Campos, M., Chacc, I., y Gálvez P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Educación. Santiago, Chile.
- Cañizares, J., Carbonero, C. (2016). *Enciclopedia de Educación Física en Edad Escolar*. Editorial Deportiva Wanceulen. Segunda Edición. Sevilla, España.
- Carrillo, R. (2015). *Las actividades lúdicas en la didáctica de la educación física*. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Dpto: Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén.
- Cavieres, V. Cuevas, J. Eguiguren, M. Lagos, A. Medina, J. Mourgues, F. (2016). “Implementación del juego por profesoras de educación física de una muestra de colegios particulares de las comunas de la Reina, Las

Condes, Vitacura y Lo Barnechea en las clases de 1° a 4 básico”. Seminario de Grado. Universidad Andrés Bello, Chile.

- Celentano, G., Chiani, L., Hernández, N., y Carballo, C. G. (2013) Educación Física: debates y tensiones de su campo académico. Los problemas vinculados a los contenidos de las prácticas de enseñanza. 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3336/ev.3336.pdf
- Cook, T, y Reichardt, Ch. (1995). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa. Madrid: Morata.
- Coronado, E. (2010). El juego como factor importante para el aprendizaje. Secretaría de Educación Pública. Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Cueller, D. (2010). El Juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de la suma de números naturales de 0 a 100. Programa de Pedagogía Infantil. Universidad de la Amazonia.
- Devís, J. (2008). *El juego en el currículum de la Educación Física: aproximación crítica (o el reino de lo posible en la postmodernidad)*. Revista Educación física y deporte, n. 27–2, 79-89, 2008, Funámbulos Editores.
- Duverger, M. (1972) Métodos de las ciencias sociales. Barcelona: Ariel S. A.

- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa, M.D.C.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata; Fundación Paideia Galiza.
- Forner, A. y Latorre, A. (1996) *Diccionario terminológico de investigación psicopedagógica*. Barcelona: EUB.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Universidad Pablo de Olavide. *Innovagogía 2018*. IV Congreso Virtual Internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa. 20, 21 y 22 de marzo.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex.
- Gibbs G, (2012). *El análisis de datos cualitativos en la investigación cualitativa*. Barcelona, España.
- Gustafson, N. (1998) *Content analysis in the history class*. *The social studies*, 89 (1).
- Gutierrez, I.; Núñez, L.; Romero, V. y Torres, F. (2017). “DEFINICIÓN Y VALORACIÓN QUE LE ATRIBUYEN AL JUEGO LOS NIÑOS, NIÑAS, FAMILIAS Y EDUCADORAS DE PÁRVULOS DE DOS JARDINES INFANTILES DE LA COMUNA DE CONCEPCION” Universidad Católica de la Santísima Concepción. Facultad de Educación. Chile.
- Hernández, B. (2009). *Los métodos de enseñanza en la Educación Física*. *Lecturas: educación física y deportes*, 14(132), 1-14.

- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México: McGraw-Hill/interamericana editores, S.A.
- Krippendorff, K. (1997): Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica. Barcelona, Paidós.
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en educación infantil. Universidad Javeriana, Facultad de Educación. Colombia, Bogotá.
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de educación*, (4), 167-179. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?sequence=1>
- López, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, Revista online. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, N. Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Revista Adhara, España.
- López, V. Garcia, A. López, E. Monjas, R. Pérez, D. Rueda, M. (2001). La sesión en Educación Física: los diferentes modelos y los planteamientos educativos que subyacen. *Revista Digital - Buenos Aires*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd43/sesion.htm>
- Manzano, F. (2013). Estrategia didáctica para el desarrollo de la educación física desde una mirada lúdica y humana, en la básica primaria de la

institución educativa José Antonio Galán de Puerto Boyaca. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Libre, Bogotá.

- Martínez, V. (2012). *Fundamentos teóricos para el proceso del diseño de un protocolo en una investigación*. editorial Plaza y Valdés, México.
- McNamee, J. Bailey, S. (2017). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.
- MINEDUC. (2013). Educación Física y Salud. Programa de estudio Primer año Básico. Unidad de Currículum y Evaluación, Primera edición.
- MINEDUC. (2013). Educación Física y Salud. Programa de estudio Segundo año Básico. Unidad de Currículum y Evaluación, Primera edición.
- MINEDUC. (2015). Organización Curricular. En M. d. Chile, Curriculum en línea.
- MINEDUC. (2016). Educación Física y Salud. Programa de estudio Séptimo año Básico. Unidad de Currículum y Evaluación, Primera edición.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Revista de investigación*, vol.2, pp 75-92
- Muñoz, D. (2008). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física. *Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 126*
- Noviembre de 2008 Recuperado de:

<http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Primera Edición, Editorial INDE. Barcelona, España.
- Organización de Estados Iberoamericanos (1993). Sistema Educativo, Informe OEI, Ministerio de Educación. Recuperado de: [file:///C:/Users/eduar/Downloads/CHIL04%20\(1\).PDF](file:///C:/Users/eduar/Downloads/CHIL04%20(1).PDF)
- Ospina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en educación física. Universidad Del Tolima, Colombia.
- Pabon, J. Ortiz, M. (2015). Importancia del juego como herramienta en el aprendizaje y desarrollo motor mediante la estimulación temprana en niños de primera infancia (0-5 años). Universidad Del Valle. Cali, Colombia.
- Paredes, J. (2002). Del deporte como juego: un análisis cultural. Capítulo Primero: Del Juego.
- Pérez, G. (2008). Investigación cualitativa. Retos e Interrogantes. I Métodos. Madrid: Editorial La Muralla.
- Pérez, M. (2015). El juego como herramienta principal en las clases de educación física. Universidad Miguel Hernández de Elche, trabajo final de grado.
- Pettiti, E. (1999). Recuperación de contenidos teóricos a desarrollar con alumnos de escuela media.

- Poza, A. (2014). Juego, arte y educación: Una experiencia británica. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.
- Puente, C. Pérez, A. (2017) Título: La clase de Educación Física: los retos de estos tiempos. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/havana/areas-of-action/education/trabajos-academicos/>
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.
- Ramírez, F. (2007). Importancia del juego como fuente de aprendizaje en preescolar. Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Ruiz, J. (2003) Técnicas de triangulación y control de calidad en la investigación socioeducativa. Editorial Mensajero: Bilbao.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria, Facultad de Educación.
- Salgado, G. (2013). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en educación. Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Sáenz-López, P. Castillo, E. Conde, C. (2009). *Didáctica de la Educación Física Escolar*. Departamento de educación musical, plástica y corporal y sus didácticas. Universidad de Huelva. Cádiz: Wanceulen.
- Sánchez, J; Carmona, J. (2004). Juegos motores para primaria. Madrid, España. Editorial Paidotribo.

- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Sierra, R., (2007) *Técnicas de Investigación Social: Teoría y Ejercicios*. Editorial Paraninfo, España. 2001. Decimotercera edición.
- Silva, R. (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Editorial Aique. Buenos Aires, Argentina. Primea Edición.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Universidad de Antioquía: Colombia.
- Torres, C.M. (1999). *El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica*. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.
- Valenzuela, M. (2010). La importancia de la educación en la actualidad. Guía con las bases metodológicas e investigadoras para una mejora de la educación. Eduinnova. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/monografias2010/sep2010/educacion.pdf>
- Valero, A. (2002). El juego en la Educación Primaria. En J. A. Moreno Murcia, El aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.
- Valle de Vita, G. (2013). El juego y la escuela. Revista Educar, Argentina.
- Valles, M. M. S. (2014). Entrevistas cualitativas (2a. ed.). Madrid, ES: CIS - Centro de Investigaciones Sociológicas. Recuperado de <http://www.ebrary.com>

- Vázquez, R. (2001). El Juego en la Educación Escolar. Colombia:
<http://www.lulu.com>
- Vieytes, R. (2004). Metodología de la investigación en organizaciones,
mercado y sociedad. Buenos Aires: De las Ciencias.
- Zagalaz, M. (2002). Diseño Curricular para la educación física en
enseñanza primaria. Jabalcuz. Torredonjimeno (Jaén), Puerto Rico.

ANEXOS.

Anexo 1. Validación de Instrumento.

Estimado(a) Evaluador (a):

Junto con saludarle, nos dirigimos a usted con el propósito de solicitar su colaboración en la validación del instrumento que se utilizará para recabar la información requerida en la investigación titulada: ***“USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA POR EL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA EN 1° Y 2° AÑO BÁSICO DE 5 COLEGIOS PARTICULARES DE LA COMUNA DE CONCEPCIÓN.”***

Objetivo General.

Conocer el uso del juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

Objetivos Específicos.

Establecer el o los tipos de juegos que utiliza el profesor de educación física en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

Identificar los factores que considera el profesor de educación física para la utilización del juego en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

Determinar en qué etapa de la clase de educación física el profesor utiliza el juego en 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

Para su cumplimiento, se propone una entrevista semiestructurada que se aplicará a los sujetos de investigación en forma individual, que para esta investigación son profesores de Educación Física de 1° y 2° año básico y que se le proporcionará a usted con el fin de que evalúe la pertinencia de las preguntas y dé a conocer su opinión al respecto.

Esta solicitud es en base a su experiencia profesional y méritos académicos que destacan en usted. Le agradecemos de antemano su valioso aporte.

Atentamente, estudiantes tesistas de la carrera de Pedagogía en Educación Física:

Kevin Ramos N.

Camila Rivas Ch.

Lucas Riveros T.

Paulo Torres T.

Protocolo de Validación.

El protocolo se compone del instrumento de recolección de datos que se requiere validar, así como también una escala de Likert que considera el rango de Totalmente de Acuerdo al rango de Totalmente en Desacuerdo, aplicada a cada una de las preguntas de la entrevista según corresponda. En ella, usted debe marcar una de las opciones por cada pregunta, considerando los siguientes criterios de Pertinencia y Coherencia:

Pertinencia: La pregunta recaba la información que tiene como propósito.

Coherencia: La pregunta se ajusta al nivel de conocimiento de los destinatarios.

Escala de Likert con preguntas y criterios de la Entrevista Semiestructurada:

“Uso del juego en la clase de educación física por profesores del área”

El experto debe marcar con una X en cada pregunta y cada ítem para determinar si tributa a los objetivos de la investigación.

Pregunta/ Criterios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Puntaje
1. ¿Qué es una Estrategia de Enseñanza?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
2. ¿Qué Estrategias utiliza para primero y segundo año básico?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico? ¿Por qué?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
5. ¿Qué tipo/s de Juego/s utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
6. Del o de los Juegos señalados anteriormente, ¿por qué lo o los considera importante o importantes en los niveles de primero y segundo año básico?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un Juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física? ¿Por qué?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de coherencia						
					Total	
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?						
Criterio de pertinencia						

Criterio de pertinencia						
					Total	
10 según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?						
Criterio de pertinencia						
Criterio de pertinencia						
					Total	

¿Realizaría una sugerencia al instrumento? ¿Cuál?

Anexo 2. Datos Generales de los Validadores.

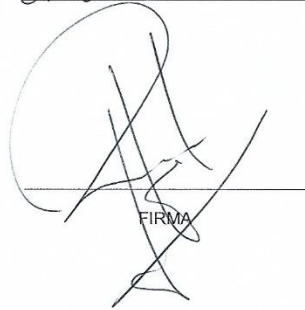
DATOS GENERALES VALIDADOR

Apellidos y Nombre: José Fritz Andrade

Grado Académico: Magister

Cargo e Institución donde labora: Docente adjunto

Universidad Católica de la Santísima Concepción.


FIRMA

20/Nov/2017.
FECHA

DATOS GENERALES VALIDADOR

Apellidos y Nombre: Glady Contreras S.

Grado Académico: Dr. en Educación

Cargo e Institución donde labora: Docente UCSC

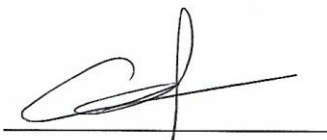
17/11/2017 ← → [Firma]
FIRMA FECHA

DATOS GENERALES VALIDADOR

Apellidos y Nombre: AGUAYO PINOZA CAMILO

Grado Académico: LICENCIADO EN EDUCACION

Cargo e Institución donde labora: COORDINADOR DEPORTES
DUOCUC



FIRMA

16 nov. 2017

FECHA

DATOS GENERALES VALIDADOR

Apellidos y Nombre: José Martínez Rodríguez.

Grado Académico: Mag. Gestión Adm. Física y Deportiva.

Cargo e Institución donde labora: Docente Mag. UICA
Campesina.


FIRMA

24/11/2014.
FECHA

Anexo 3. Entrevista Semiestructurada:

“Uso del juego en la clase de educación física por profesores del área.”

Estimado Profesor(a):

Junto con saludarle, nos presentamos ante usted como estudiantes de la carrera de Pedagogía en Educación Física de la Universidad Católica de la Santísima Concepción, cursando el último paso formativo de nuestra carrera correspondiente al Seminario de Investigación, el cual hemos denominado: ***“USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA POR EL PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA EN 1° Y 2° AÑO BÁSICO DE 5 COLEGIOS PARTICULARES DE LA COMUNA DE CONCEPCIÓN.”*** Por lo anterior es que nos dirigimos a usted con la finalidad de recoger información esencial y relevante que nos servirá para llevar a cabo nuestro estudio.

Nombre del Docente: _____

Grado Académico: _____

Nombre del Establecimiento donde labora: _____

Objetivos de Investigación:

Objetivo General de la Investigación: Conocer el uso del juego en la clase de educación física por los profesores del área en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

Objetivos Específicos de la Investigación:

1. Establecer el o los tipos de juegos que utiliza el profesor de educación física en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.
2. Identificar los factores que considera el profesor de educación física para la utilización del juego en 1° y 2° año básico de 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.
3. Determinar en qué etapa de la clase de educación física el profesor utiliza el juego en 1° y 2° año básico en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción.

A continuación, se expone un glosario de conceptos claves con el propósito de comprender de mejor manera el fin de esta investigación.

Glosario:

Clasificación de Juegos: Existen múltiples clasificaciones de juegos según diferentes autores. Esta investigación se centra en esta clasificación según los autores Cañizares y Carbonero (2016), ya que es la clasificación más adecuada según los objetivos del estudio.

Clasificación de Juegos según Cañizares y Carbonero (2016)

Tipo de Juego	Descripción
Cooperativo	Juegos donde su finalidad no es la competición sino más bien el placer de jugar fomentando los procesos sociales y de comunicación entre todos.
De Habilidad	Juegos que ocupan un alto porcentaje de objetivos y contenidos en Educación Física, englobando destrezas, percepciones, expresión, entre otros.
Adaptado	Juegos reinventados y modificados por el profesor según las necesidades de los estudiantes, especialmente estudiantes con necesidades educativas especiales.
Alternativo	Juegos que tienen como base recursos no habituales, por ejemplo, sustituir un material que no se encuentra disponible, por otro que pueda cumplir la misma o similar función.
Predeportivo	Juegos que plantean, bajo unas formas muy similares al deporte concreto que se trate, aproximaciones a la realidad deportiva específica.
Recreativo	Juegos que no tienen otro fin más específico que la propia diversión por la diversión; dan sensación de bienestar, alegría, realización de logros, no reparan en reglas, tiempos, número de jugadores, entre otros.
Tradicional-Popular	Juegos “de siempre” jugados a través del tiempo en parques, plazas y patios de colegios involucrando patrones físicos, sociales y afectivos.

Estrategia de Enseñanza: Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Silva, 2009)

Estructura de la clase de Educación Física: La clase de educación física se divide en tres momentos o fases las cuales se denominan:

- Calentamiento (o parte preparatoria o parte inicial o fase de inicio).
- Parte principal (o parte fundamental o fase de desarrollo).
- Relajación (o parte final o vuelta a la calma). (Costes, citado en López et al. 2001)

Factor: Elemento o circunstancia que influye en un fenómeno, en vez de determinarlo. Martínez (2002).

Juego: A continuación, se exponen dos definiciones del concepto de juego según diferentes puntos de vista:

El juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante para los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que los rodea. (García 2009)

El juego para los niños es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. (Caba citado en Poza 2014)

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA:

1. ¿Qué es una Estrategia de Enseñanza?
2. ¿Qué Estrategia/as de Enseñanza utiliza para primero y segundo año básico?
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?

6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un Juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?

10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Atentamente, estudiantes tesistas de la carrera de Pedagogía en Educación Física de la Universidad Católica de la Santísima Concepción:

Kevin Ramos N.

Camila Rivas Ch.

Lucas Riveros T.

Paulo Torres S.

Anexo 4. Transcripción de las entrevistas de los Profesores de Educación Física.

Profesor n°1

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza?	<i>"Es una forma que se utiliza para captar la atención y llevar a cabo lo que uno quiere enseñar...y que esto sea aprendido por los chicos".</i>
2. ¿Qué estrategia/as utiliza para primero y segundo año básico?	<i>"Más que nada palabras claves... por ponerte un ejemplo: ¡le digo a los chicos ya! si realizan bien X acción tendrán X premio".</i>
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Siiii, siempre y más en estas edades porque el aprendizaje se vuelve más significativo para ellos".</i>
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Porque el aprendizaje así es más significativo y además que el juego entrega un sin fin de beneficios a esta edad como socializar con los demás y a parte que es más entretenido para ellos".</i>
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?	<i>"Juegos de cooperación principalmente".</i>
6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?	<i>"Mmmm porque así pueden socializar entre ellos mismos. se desenvuelven de mejor manera y trabajan el compañerismo."</i>
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?	<i>"El espacio físico, la seguridad y los materiales más que nada".</i>
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?	<i>"El espacio físico, porque hay que tener la precaución de evitar accidentes... a esta edad los niños lo único que quieren es jugar por todos lados."</i>
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?	<i>"Inicio y desarrollo"</i>
10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?	<i>"Porque los niños mediante el juego te aprenden de mejor manera y es más entretenido para ellos aprender a través del juego".</i>

Profesor n°2

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza?	<i>"Son todas aquellas acciones que se realizan para el logro de los objetivos".</i>
2. ¿Qué estrategia/as utiliza para primero y segundo año básico?	<i>"Considerando las características de la asignatura y el logro de objetivos, yo utilizo principalmente el juego como estrategia en estos niveles ya sea grupal e individual".</i>
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Si."</i>
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Porque considerando la etapa del desarrollo en el cual los niños se encuentran, les resulta muy motivantes para ellos y participan con entusiasmo."</i>
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?	<i>"Dependiendo del contenido a tratar, pero utilizo mayormente juegos de cooperación debido a la edad en la que están".</i>
6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?	<i>"Porque ellos no sólo trabajan habilidades motrices sino también el trabajo en equipo, el respeto y la colaboración."</i>
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?	<i>"Lugar donde se desarrollarán los juegos... que debe ser amplio y seguro principalmente...para evitar cualquier accidente."</i>
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?	<i>"El lugar físico, que sea libre de peligro más que nada por la integridad de los niños."</i>
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?	<i>"El inicio y el desarrollo."</i>
10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?	<i>"En el desarrollo para el logro del aprendizaje y pues resulta motivante para el alumno, y en el inicio para la activación."</i>

Profesor n°3

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza?	<i>"Los recursos que se utilizan para generar un aprendizaje significativo del estudiante."</i>
2. ¿Qué estrategia/as utiliza para primero y segundo año básico?	<i>"El juego es la principal estrategia que utilizo."</i>
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Si."</i>
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Es la forma de aprender de los niños, si se divierten van con entusiasmo a la próxima sesión y si el profesor sabe guiar sus juegos para cumplir con objetivos los niños aprenden jugando."</i>
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?	<i>"Va a depender de la unidad, pero por lo general utilizo juegos tradicionales y los de cooperación."</i>
6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?	<i>"Emm porque...los niños necesitan socializar, más aún es esta edad y así pueden comenzar a solucionar problemas en equipo."</i>
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?	<i>"El objetivo de la clase...según eso se puede plantear los tipos de juegos a utilizar."</i>
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?	<i>"Sigo con la idea del objetivo de la clase porque según lo que se está realizando... según la unidad y el contenido se pueden hacer ciertos juegos."</i>
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?	<i>"Inicio y desarrollo".</i>
10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?	<i>"El juego en estas edades debe ser la estrategia para lograr el aprendizaje en los niños, independiente de la etapa en que se ejecute... por ejemplo en el inicio para la motivación y en el desarrollo usarlo como estrategia".</i>

Profesor n°4

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza?	<i>"Son diversos procedimientos y herramientas para lograr alcanzar aprendizajes significativos."</i>
2. ¿Qué estrategia/as utiliza para primero y segundo año básico?	<i>"Trabajar con la imaginación especialmente a través de juegos."</i>
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Sí, siempre".</i>
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Por la necesidad del movimiento de los niños. Por la necesidad del juego en la clase."</i>
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?	<i>"Juegos de roles, tradicionales y de cooperación...son más prácticos para su edad."</i>
6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?	<i>"porque los estudiantes deben comprender códigos sociales... por ejemplo ganar y perder."</i>
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?	<i>"Los materiales y la seguridad Hay que ver primero si cuento con lo que necesito para el juego y que este sea seguro.... que el lugar donde realice mi clase no tenga algún peligro para los niños."</i>
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?	<i>"El espacio... porque uno como profe debe tener la precaución del espacio donde se realiza la actividad...para evitar accidentes, más si los estudiantes son más chicos."</i>
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?	<i>"En todas".</i>
10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?	<i>"Por ser una herramienta lúdica, entretenida, por permitir observar movimientos de los estudiantes de forma flexible y a la vez observar aspectos como el comportamiento socio-afectivo, personalidades, temperamento, etc."</i>

Profesor n°5

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza?	<i>"Actividades aplicadas a lograr un aprendizaje significativo."</i>
2. ¿Qué estrategia/as utiliza para primero y segundo año básico?	<i>"Juegos, explicación en base a modelo, dibujos esquemáticos y resolución de problemas."</i>
3. ¿Utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"Sí".</i>
4. ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza para la clase de Educación Física en primero y segundo año básico?	<i>"De a acuerdo a su edad, los alumnos logran interactuar con nuevos conocimientos de manera más fluida."</i>
5. ¿Qué tipo/os de Juego/os utiliza en la clase de Educación Física para primero y segundo año básico?	<i>"En realidad de todo un poco...juegos de persecución, cooperación y colaboración por lo general."</i>
6. De los Juegos señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante en los niveles de primero y segundo año básico?	<i>"Porque así desde pequeñitos, ellos aprenden a compartir y socializar entre ellos...sin muchas instrucciones..."</i>
7. ¿Qué factor/res considera al momento de escoger un juego para ser utilizado como Estrategia de Enseñanza?	<i>"Principalmente la cantidad de niños y el objetivo de la clase."</i>
8. De los factores señalados anteriormente, ¿cuál considera el más importante al momento de realizar un Juego en la clase de Educación Física?	<i>"El objetivo de la clase... más que nada porque uno se guía por las planificaciones además de tener en cuenta el contenido que se está haciendo."</i>
9. ¿En qué etapa (inicio, desarrollo, cierre) de la clase de Educación Física utiliza el Juego con más frecuencia?	<i>"En el inicio y cierre".</i>
10. Según su respuesta anterior, ¿Por qué utiliza el Juego como una Estrategia de Enseñanza en dicha etapa de la clase?	<i>"Al Inicio para la activación y organización de la sesión y en el cierre para la acentuación de valores como el compañerismo, aceptación y el respeto."</i>



PLATA INFORME ESCRITO PROYECTO PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACION

NOMBRE DEL EVALUADOR	Alex Gamdo Mendez
TITULO DEL SEMINARIO EVALUADO	Uso del juego como estrategia de enseñanza por el profesor de Educación Física en 1° y 2° año de Educación Básica en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Rafael Ramos, Camila Rivera, Lucas Rivera, Paulo Torres
CARRERA	Pedagogía en Educación Física
PROFESOR CUIA	Rodrigo Trujillo

Nota: Escala de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan en esta plata.

A. De La Formulación Del Problema (25%)

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

B. Del Marco Teórico Referencial (20%)

INDICADORES	Nota
1. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualidades).	6
2. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	5
3. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	5
Promedio	5,7

C. Del Diseño Metodológico Del Problema (20%)

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

TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

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

E. De Los Aspectos Formales (10%)

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

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

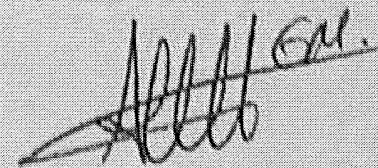
Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	5,5	1,375
B. Del Marco Teórico referencial	20%	5,7	1,14
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5,6	1,2
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	4,5	1,125
E. De los aspectos formales	10%	6	0,6
Nota promedio final			4,8

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.

Como fortalezas se destaca la temática relevante para la pedagogía de la especialidad, redacción general y uso de norma APA.
 Como debilidades se considera el procesamiento e interpretación de los datos, junto con la discusión y conclusión del estudio; uso excesivo de citas textuales, en desmedro de la paráfrasis; faltó contextualizar la problemática en Chile; falta coherencia entre la pregunta de investigación y el objetivo general.

Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011



PROFESOR EVALUADOR



PAUTA INFORME ESCRITO PROYECTO PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR:	Dr. Carlos Matus Castillo
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	Uso del juego como estrategia de enseñanza por el profesor de Educación Física en 1° y 2° año de Educación Básica en 5 colegios particulares de la comuna de Concepción
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Kevin Jonathan Ramos Nova Camila Monserrat Rivas Chóvez Lucas Gabriel Riveros Toledo Paulo Andrés Torres Silva
CARRERA	Pedagogía en Educación Física
PROFESOR GUÍA	Mg. Rodrigo Tejada Navarro

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.	4,5
2. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	6,5
3. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	5,5
4. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	7,0
5. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	5,5
6. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	3,0
Promedio	5,3

B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	5,5
Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	6,5
Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	5,5
Promedio	5,8

C. Del Diseño Metodológico Del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
Precisión del enfoque o modelo de investigación.	6,0
Presentación del método de investigación y su diseño.	5,5
Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	6,0
Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	7,0
Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	5,5
Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	6,0
Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	4,5
Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	4,5
Promedio	5,6

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.	5,0
2. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	5,0
3. Discusión de los resultados de la investigación.	4,5
4. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	6,0
5. Explicación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	7,0
6. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	5,5
Promedio	5,5

E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
1. Títulos pertinentes y sintéticos.	6,0
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.	6,5
5. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	6,5
6. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	7,0
Promedio	6,7

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	5,3	1,3
B. Del Marco Teórico referencial	20%	5,8	1,2
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5,6	1,1
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	5,5	1,4
E. De los aspectos formales	10%	6,7	0,7
Nota promedio final			5,7

3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

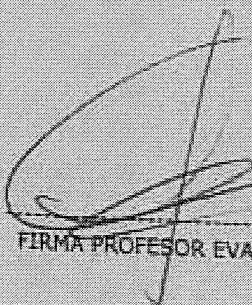
Resume su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación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

El tema abordado corresponde a un área relevante en la disciplina de la educación física, más aun, en lo que respecta a la formación de los futuros profesores que se desempeñarán en el ámbito escolar.

Respecto al trabajo en general y al planteamiento metodológico, cumple con los aspectos básicos de un trabajo investigativo, sin embargo, es necesario analizar algunos aspectos, en función del mejoramiento del trabajo. En este sentido, se hace necesario considerar el mejoramiento de las referencias del estado de la cuestión, ya que el juego es un tema bastante tratado a nivel científico, tanto a nivel pedagógico como antropológico. También es necesario presentar con mayor extensión y profundidad los datos recopilados, a fin de otorgarle mayor alcance al trabajo.

Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011

Fecha: 06 de diciembre de 2018


FIRMA PROFESOR EVALUADOR