



"PROPUESTA DE JUEGOS *RÍTMICOS* PARA PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA PRIMARIA DE SEGUNDO GRADO"

TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA

AUTORES:

Yakelin La Rosa Aguila.

Getsy Oliver León

TUTOR:

Lic. Javier Castro Navarro.

SUM

Cruces, 2008

"Año 50 de la Revolución".

INTRODUCCIÓN	1
1. RESUMEN BIBLIOGRÁFICO	8
1.1 <i>La clase de Educación Física</i>	8
1.2 <i>Medios de la Educación Física</i>	10
1.3 <i>Aproximación conceptual al juego</i>	13
DESARROLLO	19
2. MATERIAL Y MÉTODOS.....	19
2.1 <i>Muestra de la investigación</i>	19
2.2 <i>Metodología y métodos utilizados</i>	19
2.3 <i>Análisis de los resultados</i>	26
2.3.1 <i>Resultados del análisis de documentos</i>	26
2.3.2 <i>Análisis de las entrevistas a profesores y metodólogos</i>	30
2.3.3. <i>Análisis de los resultados del grupo de discusión</i>	32
2.3.4 <i>Triangulación de la información</i>	34
2.4 <i>Propuesta de juegos rítmicos para que el profesor de enseñanza primaria imparta los pasos fundamentales de segundo grado en la unidad de actividades rítmicas</i>	36
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXOS	

Introducción.

El mundo de hoy se encuentra inmerso en grandes cambios y transformaciones de toda índole; pudiéramos decir que como en ningún otro momento se ha puesto de manifiesto la necesidad de que el sistema educativo de cualquier país encause sus esfuerzos en la formación de hombres no solo para el presente, sino también para etapas futuras con la certeza de que no es suficiente mantener los avances alcanzados por la humanidad, sino que es preciso proyectarse de forma tal que se puedan llevar adelante y materializar las transformaciones que posibiliten lograr un mundo mejor.

Indudablemente, el desarrollo de la sociedad en la actualidad requiere de hombres abiertos al cambio, listos a resolver cuanto problema surja con un criterio alto de responsabilidad moral y la educación es uno de los factores claves en el crecimiento y desarrollo de la humanidad. Sin transformaciones en el proceso educativo difícilmente se pueda aspirar a los niveles que se demanda actualmente. Por ello, los procesos educativos deben ser capaces de incorporar desde edades tempranas a los sujetos como entes de auto educación y auto desarrollo, y que sean lo suficientemente hábiles para lograr los avances de las ciencias, las humanidades, y la tecnología en correspondencia con el propio nivel alcanzado en esas ramas.

El papel de la escuela y del maestro, por tanto, se torna diferente como motor impulsor de esas necesidades. Se ponen de manifiesto, una vez más, los sueños de los más progresistas pensadores educacionales y de las organizaciones internacionales que siempre han defendido criterios como el siguiente: "...La escuela del porvenir deberá hacer del objeto de la educación el sujeto de su propia educación; del hombre que soporta la educación, al hombre que se educa a sí mismo; de la educación de otro a la educación de sí. Este cambio fundamental en la relación entre seres al programar un diálogo creador permanente del hombre sobre él mismo, es el problema más difícil que se plantea a la enseñanza para los futuros decenios....." (UNESCO, 1972)

En la medida en que para el profesor constituya una necesidad desarrollar su nivel de aprendizaje podrá responder a los requerimientos que se plantean en su labor profesional, pues no hay dudas que esta necesidad adquiere una mayor connotación si estamos de acuerdo en que no basta solo con que los profesores desarrollen solo su propio conocimiento, sino también en contribuir a lograrla en sus alumnos. Cuando el profesor se limita a seguir a los demás, a repetir lo ya existente y no crea e inventa está limitando una de sus capacidades fundamentales, convirtiéndolo en una persona mecánica y hasta cierto punto frustrada, de ahí la importancia de desarrollarla. Es incuestionable que la creatividad constituye un aspecto esencial del ser humano, ya que el hombre es el único ser capaz de transformar el medio que lo rodea y a la vez transformarse a sí mismo.

Educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además de ofrecerles herramientas para la innovación.

El aprendizaje puede ser desarrollado a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas no pudiéramos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar *reflexivo* y *creativo* en las clases.

La concepción acerca de una educación parte del planteamiento de que a todos los ámbitos de la actividad humana es el producto de un devenir histórico social determinado.

Llamamos conocimiento a aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas, y que abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.

Por otro lado, educar implica el *amor por el cambio*. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además a enseñarles a no temer el cambio, sino más bien deben poder sentirse a gusto y de disfrutar con éste.

Podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que una buena preparación es una educación *desarrolladora y auto-realizadora*. En la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de *candados psicológicos* para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

Los profesionales de la Educación Física que actuamos en este tiempo podemos, desde una ética y moralidad positiva y solidaria, tratar de contribuir eficazmente, a partir de nuestra humilde labor como profesores, a la construcción de nuevas generaciones humanamente más positivas, cargadas de confianza en sí mismas, de esperanza en el mundo y poseedores de la mejor sabiduría: ***ganar y seguir creciendo como personas a pesar de las derrotas y los problemas cotidianos, pues sólo los más sabios aprenden a convertir las derrotas en la mejor de las victorias.***

La escuela puede convertirse en un lugar y un tiempo para la alegría, el encuentro interpersonal, la creación, el estímulo de la curiosidad que movilice el afán por aprender y generar nuevos saberes. Aprender es uno de los grandes retos de la vida humana, pero también uno de los grandes placeres. Tan sólo aquellos que hacen de su vida un proceso de crecimiento personal, un camino de perfección y búsqueda encuentran diariamente una fuente inagotable de estímulos para vivir y hacer vivir a los demás.

El ritmo y coordinación tiene que trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, tiene que estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, tiene que estar directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación, es importante que se considere como un hábito de la forma en que operamos nuestro pensamiento; sólo de esa manera comprenderemos que es importante que las actividades rítmicas ocupe un mejor lugar en nuestra práctica profesional.

Los profesores de Educación Física harían bien en desarrollar la suficiente imaginación y perspicacia para estimular a sus alumnos en la búsqueda y creación de juegos y situaciones lúdicas que mejor se adapten a sus intereses y necesidades. Es asombrosa la capacidad de imaginación y creatividad que desarrollan los niños y jóvenes cuando los profesores confían en ellos y crean una atmósfera pedagógica proclive a la participación y sugerencias de todos.

Los profesores de esta materia disponemos, como ya se ha comentado, de una herramienta natural de primer orden, incorporada a nuestra dotación filogenético a través de milenios: *la acción de jugar*, que se manifiesta como la primera conducta auténticamente exploratoria de nuestra especie, otorgada ya desde los primeros días de nuestra tierna infancia.

¿Por qué no utilizarla profundamente para plantear situaciones pedagógicas en las que las acciones lúdicas emerjan espontáneamente, a modo de conductas adscritas a la singularidad de cada alumno, para que conociéndolas apliquemos a ellas nuestro que hacer pedagógico?

Cuando me refiero a descubrimiento quiero decir que los profesores pueden aprender a crear situaciones pedagógicas de tal naturaleza, que posibiliten la experimentación real de los estudiantes. No se trata tanto de dar consignas sobre el modo de hacer los diferentes ejercicios y juegos, sino más bien de sugerir a los alumnos que prueben a experimentarlos con el fin de conseguir distintos objetivos.

Problema de investigación.

A partir de estas reflexiones anteriormente expuestas y de la realidad objetiva de nuestros centros escolares con los profesionales de la Educación Física, nos hemos planteado el siguiente problema de investigación:

¿Cómo dotar a los profesores de educación física primaria de una herramienta para que le facilite impartir los pasos fundamentales en la unidad de actividades rítmicas en segundo grado en el cuarto periodo?

Antecedentes del problema

La Educación Física en nuestra sociedad juega un papel decisivo, su función educativa en la formación de las nuevas generaciones es hoy en día más preponderante. De esta manera toda intención dirigida a mejorar y hacer más objetivos el tratamiento didáctico o metodológico y posibilitar con ello al aumento de las capacidades cognoscitivas, motrices y afectivas de los alumnos, resulte necesario y útil.

En cada clase se debe propiciar a los estudiantes, alcanzar un pleno desarrollo en cuanto a sus conocimientos, capacidades y habilidades en la medida que estos pongan en juego su independencia, siendo capaces de hallar soluciones a situaciones cada vez más complejas, por lo que el profesor debe contar con un amplio espectro de posibilidades que le faciliten dar cumplimiento a estas cuestiones anteriormente abordadas.

En la Educación Física se manejan desde edades tempranas objetivos dirigidos al desarrollo creador en los niños, principalmente a través de los contenidos de los pasos fundamentales y los juegos que se realicen en las clases; pero en muchas ocasiones nos encontramos con profesores de muy poca experiencia que no poseen los conocimientos necesarios para ponerlos en función del desarrollo del

aprendizaje y la independencia cognoscitiva en los niños, y en otras ocasiones con profesores un poco reacios, atrincherados en el desarrollo físico deportivo única y exclusivamente, además de ser fieles seguidores de los programas curriculares y oficiales que no se detienen a buscar alternativas de solución que posibiliten el desarrollo personal de nuestros estudiantes a través de los propios contenidos de las clases y todo ello trae consigo la necesidad de estimular y ofrecer a estos docentes vías para el desarrollo del ritmo y coordinación .

En estos momentos es relativamente fácil encontrar información de cómo desarrollar el aprendizaje en el salón de clases; aunque la mayor parte de estas propuestas hace una simplificación de esa tarea tan trascendente y necesaria. Existen planteamientos que nos hablan de que la coordinación, tiene que trabajarse en todas las personas, independientemente de cuanta "dotación" tenga en ese preciso momento; existen también algunos planteamientos que hablan de que el ritmo tiene que trabajarse de manera paralela a los espacios curriculares, en conexión entre ambos, como si estuviera aislada del perfil intelectual que necesitamos como sociedad y que en la escuela se forma.

De cualquier manera se hace indispensable buscar vías para el desenvolvimiento de los profesores para que puedan convertir las clases en un momento de construcción de significados donde todos los estudiantes tengan la posibilidad de aprender con mayor rapidez.

Es necesario ver el aprendizaje como un elemento cotidiano en aula, que interactúa enriqueciendo las experiencias que se presentan; como lo considera Marzano (1997) en sus dimensiones del aprendizaje: un hábito mental productivo.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr el desarrollo del aprendizaje, independencia cognoscitiva y toma constante de decisiones el juego representa un elemento fundamental por su carácter integrador de los conocimientos, cualidades morales y volitivas y por su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso.

Los juegos forman parte de una de las unidades de los programas de Educación Física en la enseñanza primaria y se trabaja en el cuarto período conjuntamente con la unidad de Actividades rítmicas, por estas razones y las anteriormente explicadas consideramos factibles proponer una alternativa donde se vinculen los contenidos de ambas unidades y que nos permita además, el desarrollo del aprendizaje.

Objetivo

Diseñar una propuesta de juegos rítmicos dirigida a los profesores de educación física primaria para que le sea más factible impartir los pasos fundamentales en segundo grado.

Objetivos específicos

- Analizar el aprendizaje y su incidencia en la Educación Física escolar.
- Determinar los fundamentos que reflejan la necesidad del uso de los juegos rítmicos para el aprendizaje de los pasos fundamentales.
- Selección de los juegos que serán incluidos en la propuesta.

Idea a defender

La aplicación de una propuesta de juegos rítmicos contribuirá a que el profesor de educación física primaria le sea más factible la enseñanza de los pasos fundamentales en segundo grado correspondiente al cuarto periodo del programa de segundo grado.

1. Resumen Bibliográfico.

1.1 La clase de Educación Física.

Desde tiempos muy remotos la educación mental y la educación física han sido consideradas como aspectos esenciales en el desarrollo del hombre en la sociedad, lo que evidencia la importancia que se le concede al aspecto físico en la formación de la personalidad. En la época contemporánea esta concepción de los componentes de la personalidad ha sido enriquecida con la inclusión de la educación estética, la educación moral y la educación científico técnica, entre otros.

En la escuela, la educación física se desarrolla mediante diversas actividades de carácter físico - deportivas y recreativas que se practican de forma obligatoria u opcional, dentro y fuera de la escuela y donde la clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Este lugar preponderante de la clase se fundamenta en el hecho de que en ella se dan las condiciones necesarias para fundir la instrucción y la educación en un proceso único y permite desarrollar en los alumnos, mediante una labor de orientación sistemática, las capacidades perceptivo – motrices, físico - motrices cognitivo – motrices, afectivas, así como formar actitudes, normas y valores.

La Educación Física tiene como objetivo el desarrollo de capacidades y habilidades físicas, la transmisión de conocimientos generales y el desarrollo de cualidades psíquicas de la personalidad; para ello cuenta con el ejercicio físico como medio fundamental. Los ejercicios de la clase de Educación Física son movimientos seleccionados pedagógicamente, que influyen de manera positiva en el desarrollo de las capacidades físicas, en el dominio de las habilidades motrices, en la aplicación de los elementos técnicos deportivos y en el desarrollo de esferas importantes de la personalidad.

La clase de Educación Física constituye el acto pedagógico en el cual se van a concretar los propósitos instructivo - educativos y las estrategias metodológicas previstas en la programación docente, último nivel de concreción del diseño y desarrollo curricular.

Las distintas corrientes que se han venido desarrollando en el campo de la Educación Física contemporánea con una fundamentación biomédicas, psicopedagógicas o socioeducativas (Blázquez 2002, Devis y Peiró 1992, Moreno, J.A. 1999, Cechini 1996, López y Vega 1996, 2001) encuentran su materialización en esta forma fundamental del proceso enseñanza - aprendizaje que es la clase.

Dichas corrientes han sido generadoras de cambios en la estructura de la clase, en la determinación de los contenidos, los objetivos, los métodos, los medios, las actividades de aprendizaje y las actividades de evaluación y sobre todo en el protagonismo que le corresponde jugar al profesor y al alumno.

Los aprendizajes tradicionales en Educación Física privilegiaron el aprendizaje técnico y de modelos de movimiento, es decir aprender a hacer en detrimento de los demás tipos de aprendizajes, y una enseñanza directiva centrada en el profesor, basada en la explicación - demostración - repetición, lo cual supone la adquisición por parte de los alumnos de un saber hacer y de una serie de automatismos.

Otra cosa bien diferente es un enfoque integral físico educativo, caracterizado por la construcción por los propios alumnos, bajo la guía y orientación del profesor, de aprendizajes motrices transferibles de amplia utilización en situaciones variadas, a partir de una concepción significativa del aprendizaje. La acción docente bajo estos preceptos se caracteriza por el planteamiento de situaciones problemáticas para los alumnos, la exploración y búsqueda, la observación, el refuerzo positivo de las acciones y la reflexión individual y colectiva.

Por tanto, un enfoque integral físico educativo de la clase de educación física exige, en primer orden, de un enfoque multilateral – integral unido a otros rasgos distintivos como son: la motivación y la creación de un estado psíquico favorable para el desarrollo de la clase, la atención a las diferencias individuales en la labor

colectiva de aprendizaje y la contribución al desarrollo de un pensamiento productivo en los escolares.

1.2 Medios de la Educación Física

Las diversas formas y combinaciones de los ejercicios físicos han dado origen a las tres manifestaciones más generalizadas de la ejercitación: la gimnasia y el deporte y el juego.

La gimnasia: Es una de las formas más antiguas de realización del ejercicio físico. Son ejercicios físicos generales que se realizan individualmente, con instrumentos o sin ellos, en pareja o en grupo. Éstos se llevan a cabo a través de diferentes formas con el objetivo de desarrollar las capacidades físicas del individuo y mejorar su postura, perfeccionar en forma sistemática las habilidades motrices básicas y contribuir al desarrollo de habilidades motrices deportivas.

La gimnasia adopta diversas formas de acuerdo con el objetivo que tenga. Dentro de las más conocidas tenemos: la gimnasia terapéutica, la militar, la laboral, la del hogar, etc. En la educación física están incluidas: la gimnasia básica, la gimnasia rítmica, la gimnasia rítmica deportiva y la gimnástica (gimnasia deportiva), aunque estas dos últimas caen dentro del campo del deporte y por lo tanto deben ser tratadas como tales.

La gimnasia básica desempeña un papel significativo en el desarrollo de las capacidades físicas condicionales y coordinativas, y en el desarrollo de las habilidades motrices básicas: correr, lanzar, saltar, halar, girar, etc.

Este tipo de gimnasia sirve como base y complemento del juego y del deporte. Es más que conocido que un juego o un deporte ejerce gran influencia en una o más capacidades y habilidades, pero no en todas con la amplitud, intensidad y volumen que la exigencia continuada y, progresiva que el desarrollo reclama (esto es más notorio en las primeras etapas de la formación del niño que corresponde al nivel primario).

La gimnasia rítmica contribuye también al desarrollo de las capacidades físicas, pero en especial a las capacidades coordinativas y a la movilidad. Es un medio valioso para desarrollar rasgos cualitativos del movimiento como el ritmo, la fluidez y la armonía.

El deporte: Se caracteriza por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales establecidas nacional e internacionalmente. La enseñanza de las disciplinas deportivas requiere de un periodo largo y una metodología que contemple diferentes niveles de desarrollo de los elementos técnicos como la adquisición de fundamentos, la consolidación y la aplicación.

La lucha por alcanzar los mejores resultados deportivos en forma individual o colectiva fomenta el desarrollo de la personalidad del niño, al movilizar todas sus capacidades físicas, sus habilidades, sus conocimientos y sus cualidades morales y volitivas con el propósito de lograr sus objetivos.

Los juegos: ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia sobre la constitución en general.

También nos permiten desarrollar rasgos educativos como disciplina, responsabilidad, trabajo en equipo y ayuda mutua.

Mediante los juegos podemos atender a los niños que presentan manifestaciones negativas en su conducta como distracción, timidez e indisciplina en el transcurso de la clase, orientando tareas concretas en cada caso, observando su actuación y solicitando la colaboración de los demás niños.

Entre los tipos de juegos más significativos encontramos los juegos menores, los juegos pre-deportivos y los juegos deportivos.

➤ Juegos menores: Son determinadas acciones motrices atractivas que se realizan sobre la base de una idea de educación física definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación del niño. A diferencia de los juegos deportivos, no tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, el número de jugadores, la medida del área, ni el volumen y peso del instrumento de juego. Por el contrario, las reglas y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos y/o a la motivación del grupo.

Un rasgo esencial de los juegos menores consiste en que no necesitan un largo tiempo de preparación y en que generalmente, después de una breve explicación y demostración pueden realizarse sin mucha dificultad. En la educación física alcanzan su mayor relevancia en el nivel escolar primario, especialmente hasta cuarto grado.

➤ Juegos pre-deportivos: Constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos pre-deportivos son semejantes a las del juego deportivo y, en ocasiones la idea parcial

o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: voleibol, básquetbol y fútbol.

➤ Juegos deportivos: Son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales. Por su carácter de juego y de deporte constituyen un medio importante en la educación física, fundamentalmente en el nivel escolar secundario.

1.3 Aproximación conceptual al juego

El juego forma parte de nuestra vida, en muchas ocasiones hemos acabado no dándonos cuenta de ello, o no concediéndole la importancia y la atención que merecen. Los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han dado respuesta a los diversos interrogantes que suscitan las actividades lúdicas, por lo que el juego ha sido y es una de las actividades más ignoradas científicamente, siendo merecedor de estudios más sistemáticos y científicos.

Los juegos dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro.

Abordar la aproximación conceptual del término juego es una tarea inacabable. El juego como actividad humana presente en todas las épocas, ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológica, antropológica, pedagógica,... y sus significaciones son innumerables dependiendo del paradigma en que nos encontremos; en este sentido Lavega (1995a, p.4) considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

En el paradigma biológico, donde el juego se considera prácticamente una necesidad vital y se deduce la necesidad del juego como pre-ejercicio del surgimiento prematuro de las predisposiciones internas, (Stern citado por Elkonin, 1980, p.68) y en el que se hace referencia a un instinto especial, «instinto de juego», por el cual el individuo siente un invencible afán interno, al que se entrega sin preguntar por qué y ni para qué; nos encontramos con las definiciones de Groos en 1922 y Spencer en 1942

“El juego es la autoformación instintiva de las aptitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsciente de las funciones serias de mañana” (Groos, citado por Elkonin, 1980, p.68).

“El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores, sin ningún fin utilitario y con la función de eliminar su exceso de energía” (Spencer citado por García, Pomares y Serrano, 1992, p.75).

Enmarcado en un paradigma psicológico, pero sin perder de vista el aspecto social del juego, en 1980 nos encontramos con la definición de Elkonin:

“Actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales” (Elkonin, 1980, p.22).

Este autor considera que entendido así el juego tiene una cierta afinidad con el arte, ya que éste es la interpretación de la vida y la actividad humana con medios estéticos; y que debido a esta afinidad las actividades lúdicas en la vida adulta son desplazadas y remplazadas por las distintas formas de arte, por una parte, y por el deporte, por otra.

En un paradigma psicológico más “puro”, caracterizado por el relevante papel que tienen los juegos en el desarrollo del niño, recogemos una primera definición de 1924 del psicólogo vienes K. Bühler

“Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que se haga, además y de la relación de finalidad que tenga” (Bühler citado por Elkonin 1980, p.70).

Definición que recibió críticas de otros psicólogos (Koffka citado por Elkonin, y el mismo Elkonin) por considerar que no todas las acciones de los juegos proporcionan placer por sí solas, independientemente del resultado.

Más reciente, en la década de los ochenta, Wallon, le otorga al juego un papel relevante en el desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando las distintas partes del cuerpo, Wallon define el mismo como:

“Una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función en todas sus posibilidades cuando aparece” (Wallon, 1980, p.82).

Dentro de este paradigma psicológico, donde Vygostki (1989, p.156) considera que el juego completa las necesidades del niño y describe el mismo como una de las expresiones más genuinas de lo que se entiende por área de desarrollo

próximo y Piaget (1980, p. 123) como uno de los procesos que ponen a punto las estructuras cognitivas básicas, respectivamente, nos encontramos con la definición de Ortega y Lozano donde se dejan entrever sus influencias:

“El juego es un proceso complejo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma” (Ortega y Lozano, 1996, p.13).

Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas en las que se analiza el juego, como sintetiza Öfele (1999, p.3): para la antropología el juego es una actividad donde se observan los aspectos socioculturales de un grupo; para la psicología evolutiva, el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño, que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica; para el psicoanálisis, el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente; la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos y para la fenomenología, el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego.

Entendemos que la mayoría de estas definiciones no son excluyentes sino que incluso en algunos casos se pueden complementar para tratar de explicar el fenómeno del juego tan natural en nuestras vidas como complejo dentro de ella; aunque fundamentalmente nos encontramos en una línea socio-antropológica, entendiendo que el juego es una actividad social y recreativa propia de toda cultura y a su vez condicionada por la misma.

Desde una perspectiva pedagógica o educativa Trigueros (1998, p. 32) expone las siguientes características del juego:

- El juego es un medio de aprendizaje¹ natural. Para que exista aprendizaje en los juegos de los niños no es necesario que sea intencionado o programado por el educador, siendo los conocimientos, resultantes de sus propias experiencias, si bien es cierto que el juego en la escuela debe caracterizarse por su planificación y no por la improvisación.
- El juego no pierde de vista la globalidad del desarrollo infantil. Contribuye al desarrollo integral: en el ámbito afectivo–social (se relaciona con los demás, acepta reglas,...), en el cognitivo (toma de decisiones, crea, imagina,...) y en el ámbito motor (desarrolla cualidades perceptivo-motrices, cualidades físicas,...).
- El juego potencia la asunción de responsabilidades por parte del niño. Facilita la toma de decisiones y el compromiso con uno mismo y con los demás que deben llevarse a cabo para el normal desarrollo del juego.
- La utilización del grupo hace que el niño no sólo se enriquezca con sus respuestas, sino también con las de los demás.
- El juego permite la variabilidad en las actividades. Dado que las características de maduración de los niños/as, estos no permiten mantener mucho tiempo la atención en una misma actividad, en el juego el niño va variando sus actividades en función de sus intereses y posibilidades.

¹ La utilidad del juego como posible medio de aprendizaje, recogiendo las palabras de Rüssel: *“no se halla en contradicción con el principio de que el juego es una actividad ejercida por sí misma y sin finalidades exteriores. Porque esta finalidad de ejercicio no es buscada por el jugador, ni debe serlo”* (Rüssel, 1970, p.17).

- El juego estimula la toma de iniciativas y la espontaneidad, dándole al niño la posibilidad de expresarse tal y como es y de poner en juego su imaginación y creatividad.

Juegos Rítmicos. Estos motivan mucho las clases y a través del canto las niñas y niños desarrollan el ritmo conjuntamente con movimientos fundamentales, pasos fundamentales o expresión corporal. Primero debe enseñarse la canción llevando el ritmo, posteriormente con palmadas y luego se enseña el juego como tal.

Pasos fundamentales: son movimientos que se realizan con los pies, ya sea con uno o con ambos. No son más que las combinaciones de los movimientos fundamentales con algunas variaciones. En los pasos fundamentales lo primordial está en que los niños ejecuten correctamente el ritmo de los pasos galop y skip. La palabra paso se refiere al movimiento de los pies y está formado por la combinación de ritmo o por sus movimientos fundamentales (caminar, correr, saltar, deslizarse) con sus variantes. Tanto el paso galop como el skip están formados por movimientos de caminar y saltar. Para que el maestro pueda llevar a cabo el proceso de enseñanza de estos pasos fundamentales se ofrecen indicaciones de cómo se realizan estos. En segundo grado deben ejercitarse hacia todas direcciones, al frente con una sola pierna y alternando las mismas, atrás y lateral.

DESARROLLO

2. Material y métodos

2.1 Muestra de la investigación

La selección de los sujetos que han formado parte de esta investigación ha sido basada en el método no probabilístico (Hernández Sampier, 2003) o método de selección deliberada e intencional, tal como lo tipifican Rodríguez, Gil y García (2004).

En el presente trabajo y de acuerdo a los métodos anteriores, se han utilizado los tipos de muestra de sujetos voluntarios y la muestra de expertos (Hernández Sampier, 2003).

Para la realización de la investigación se tomo como muestra a los profesores de la enseñanza primaria, ya que todos ellos de una forma u otra han trabajado con segundo grado, todos ellos pertenecen al municipio de cruces, provincia Cienfuegos .La misma cuenta con 27 profesores, lo que representa el 100% de la muestra, escogimos este grado por ser este el que se le incrementa un nuevo paso fundamental (paso unión, o paso T). Los profesores seleccionados poseen edades que oscilan entre los 55 y 23 años de ellos 14 son mujeres y 13 hombres, de ellos 6 son licenciados, 5 técnico medio y 16 en formación. Luego mediante la muestra de expertos se seleccionaron a 5 especialistas en el área de educación física escolar.

2.2 Metodología y métodos utilizados

Compartiendo el pensamiento de Santos (1990, p.49) y Pérez Gómez (1994, p.115) que consideran que la naturaleza de los fenómenos que ocurren en un centro escolar es de carácter social, en donde no existe un camino único para llegar a reconstruir la realidad, explorarla e interpretarla, se requiere una

metodología de investigación que respete dicha naturaleza, siendo necesario llegar a comprender el significado de la misma situándola en el contexto físico, psicosocial y pedagógico que la condiciona

Como recoge Colás (1994, p.249) la incorporación de la metodología cualitativa al estudio de los fenómenos educativos se debe a múltiples causas, entre las que destaca el replanteamiento epistemológico sobre algunos presupuestos que guiaban anteriores investigaciones y su evolución metodológica desde su práctica en disciplinas afines a la educación: sociología, psicología, antropología, etc.; pero no debemos olvidar que su aceptación por parte de la comunidad científica ha sido difícil.

Entre los métodos aplicados de nivel teóricos se encuentran:

Análisis y síntesis: El análisis se utilizará ampliamente en todos los pasos de la investigación, en la revisión bibliográfica la cual abarcará trabajos publicados en textos, tesis y artículos de revistas y que a su vez permitirán la estructuración de la fundamentación teórica y comprensión del problema; facilitará, además, la determinación de las regularidades, características y particularidades de los documentos revisados; lo que posibilitará, a su vez, la formulación y estructuración del procedimiento como parte importante de la tesis.

La *síntesis* ligada directamente al análisis, estará presente a través de todo el proceso de revisión, búsqueda de información, datos, etc.; y conducirá a la selección de los aspectos significativos que conforman el cuerpo o núcleo fundamental del informe final de investigación, permitiendo así presentar al lector el resultado de un largo y complejo proceso investigativo de forma amena, comprensible y científica.

El *método deductivo inductivo:* se utilizará en aquellos aspectos que permitirán a partir de conceptos generales, formular los conceptos específicos con los cuales desarrollamos nuestra estrategia de trabajo. En tanto la inducción, además de propiciar las inferencias anteriores, nos permitió a

partir de los elementos estudiados, que estas se integran en una concepción general de sistema en el procedimiento propuesto.

El *método histórico - lógico* permitirá a partir del análisis de documentos, informes, artículos, tesis y bibliografía en general establecer las tendencias y regularidades en cuanto a la evaluación del profesorado Educación Física Escolar tanto en Latinoamérica como en Cuba y específicamente en la enseñanza primaria. Por su parte el *método sistémico* será utilizado en toda la actividad científica durante la etapa de modelación y adaptación de los procedimientos de evaluación a aplicar.

De nivel empírico:

Análisis de documentos: Este es un método de un carácter muy polémico, pues históricamente se han manejado de forma similar, o como parte del análisis de contenido; sin embargo, consideramos que no es exactamente lo mismo. Incluso, su inclusión o acercamiento a una metodología de investigación determinada, también, ha sido muy discutido, mas en la actualidad, en la literatura (Castejón, 2000; Eliot, 1987; Pérez, 1996) se considera que tanto en el lado cuantitativo como cualitativo hay argumentos suficientes como para consolidar los resultados a estudiar con este método.

Para Santos Guerra (1990, p.108) dentro del análisis de contenido de los documentos se puede rastrear en ellos las categorías sociales, culturales, educativas y metodológicas, pero lo verdaderamente importante es saber qué contradicciones o coincidencias existen entre las diversas partes de los documentos o entre los diversos documentos analizados dentro de una investigación.

Siguiendo las pautas marcadas por algunos de los autores que han tratado el papel que juega el estudio de los documentos en la investigación cualitativa: Taylor y Bogdan (1987, pp.140-142 y 149-151); Woods (1987, pp.105-129); Goetz y LeCompte (1988, p.163) y Santos Guerra (1990, pp.104-109), nos hemos

apoyado fundamentalmente en los “*documentos oficiales*”, aunque también se han recogido, dentro de nuestro estudio “*documentos personales*” del maestro/a.

➤ **Documentos oficiales.** El término “*documentos oficiales*”, es ampliamente recogido por los autores que tratan el tema, haciendo referencia a aquellos materiales escritos producidos por el Centro, que rigen las actividades académicas y organizativas del mismo: Memorias, Proyectos de Centro, Reglamentos, Actas de reuniones, etc.

➤ **Documentos personales.** Los “*documentos personales*”, se refieren a aquellas producciones documentales elaborados por el maestro/a, en este caso, para planificar su actuación directa en el aula

En nuestro caso concreto, hemos seguido los siguientes pasos (Castejón, 2000) para la utilización del análisis de documentos, los cuales consideramos de vital importancia:

1. Considerar las directrices por las que se tiene que elaborar, diseñar y desarrollar los documentos a analizar.
2. Tener en cuenta las características de las personas que están implicadas tanto en su elaboración como en su puesta en práctica.
3. Analizar el tipo de persona al que está dirigido el documento en cuestión.
4. Analizar el contexto social y educativo en el que se implanta el programa o documento.
5. Observar la estructura del documento y la base sobre la que tiene puesto sus principios y si tiene una secuencia lógica.
6. Determinar las posibilidades de implementación o puesta en práctica.

Método de nivel matemático: se utilizó el análisis porcentual en el proceso de la información.

Los documentos analizados se concretan esencialmente en los programas de Educación física de segundo grado, en el cuarto periodo del primer ciclo de la enseñanza primaria, la planificación de clases de profesores de este grado en el municipio de cruces.

Entrevista: Conversación dirigida con un propósito determinado que puede ser individual o colectiva. Desde una perspectiva muy amplia Rodríguez, Gil y García (1996, p. 168) consideran que la entrevista es uno de los medios para acceder al conocimiento, creencias, rituales y vida de una sociedad o cultura, obteniéndose los datos en el propio lenguaje de los sujetos. En la misma línea, pero entrando en un nivel interpretativo mayor, Pérez Gómez (1994a, p.127) que considera que la entrevista *“pretende indagar en diferentes representaciones, en el pensamiento, en las actitudes, superando las verbalizaciones inmediatas y habituales buscando los puntos críticos, las teorías implícitas, los planteamientos latentes, los procesos contradictorios en las propias creencias y esquemas mentales, así como en las relaciones entre el pensamiento y los modos de sentir y el pensamiento y los modos de actuar”* (Ibídem, p.127).

Siguiendo a Aguirre (1995, p.172), podemos identificar como características principales de la entrevista los siguientes aspectos:

- Estar basada en la comunicación verbal.
- Estar dotada de una estructura básica con una mínima planificación previa.
- Debe ser complementada con un guión previo, que servirá de orientación para no dejar en el tintero temas que revisten especial interés para la investigación.

- Constituye un procedimiento de observación.
- Su principal fin será la recogida de información.
- En su desarrollo se produce una relación asimétrica entre entrevistado/s y entrevistador/es, con una clara influencia bidireccional entrevistado-entrevistador, donde el juego de roles estará claramente definido.

En nuestro caso concreto utilizamos la entrevista grupal semi estructurada, con el objetivo de conocer las opiniones generales de profesores y metodólogos sobre el desarrollo del aprendizaje de los pasos fundamentales en las clases de Educación Física, así como la preparación de los docentes para asumir actividades que favorezcan dicho desarrollo.

Para el registro de la información se utilizaron grabaciones en audio, además, consideramos importante hacer tomas de notas durante las entrevistas lo que nos permitió obtener una información más completa para el análisis. Siguiendo a Colás Bravo y Buendía Eisman (1991) además de grabar y participar en la conversación, resulta conveniente tomar notas sobre impresiones y pensamientos pasajeros, así como registrar cómo se recogieron los hechos y detalles sobre tiempo y lugar. Los registros de impresiones, disposición del entrevistado, actitud de éste respecto de la investigación y del investigador, así como evasivas, áreas sensibles, fuentes, etc. constituyeron un marco esencial para el análisis y la comprensión de los datos.

Otra de las técnicas aplicadas fue la *triangulación de la información*: procedimientos muy característicos de la investigación utilizada básicamente para el análisis de los datos (Colas, 1994; Pérez, 1994 y Baxter, 2003). Su empleo ayudaría a protegerse de las predisposiciones del investigador, asegurar el rigor metodológico del estudio y la credibilidad de los resultados que se obtienen.

De acuerdo a estos propios autores existen varios criterios de clasificación de la triangulación, en nuestro caso nos hemos inclinado por la triangulación de fuentes, considerando como fuentes de datos o información a los documentos revisados; el

criterio de los profesores y los metodólogos expresados en las técnicas anteriormente utilizadas; todo ello con el objetivo de comprobar si las informaciones aportadas por una fuente son de alguna manera corroboradas por otra.

Por últimos utilizamos un *grupo de discusión* para una elaboración teórica de primer nivel de la propuesta de juegos que hemos diseñado.

Siguiendo a Martín Criado (1997, p.93), entendemos el “grupo de discusión” como una reunión de sujetos, en la que se produce un discurso que variará en función de la definición de la situación, no sólo en el sentido de una mayor o menor censura sobre los productos lingüísticos –un discurso más o menos «legítimo»–, sino de diferentes marcos o esquemas de interpretación a partir de los cuales se producirá el sentido. Conde (1996, p. 282) señala que los grupos de discusión lejos de expresarse desde la individualidad y personalidad de cada uno de los asistentes al mismo, se produce y se expresa colectivamente como tal grupo desde el lugar social del grupo de pertenencia y se desarrolla en el marco de una estructura social y cultural dada, en lo que este autor denomina “efecto posición”.

En la práctica, se concreta en un pequeño grupo que debate y comenta una serie de temas introducidos, por un director o moderador formal de la reunión, Alonso (1998, p.122); pero es preciso, como indica Ruiz Olabuénaga (1996, p.247) matizar que significa el término de grupo, que en este caso se utiliza como sinónimo de un colectivo de personas que participan en poseer los mismos intereses, valores, la misma situación social o la misma experiencia, que serán analizadas tras haber sido puestas, de algún modo, en contacto entre sí.

Poner en práctica esta técnica, supone recalcar en una serie de aspectos básicos que pasamos a exponer: en un primer término, debemos tener muy presente todos los elementos que van a conformar la definición de la situación: espacio, convocatoria, composición del grupo, papel del contactador y papel del moderador, pero deben ser los objetivos de la investigación los que defina los elementos a tener en cuenta a la hora de definir la situación, y no a la inversa.

El papel del “preceptor” o “moderador” es clave, especialmente a la hora de utilizar los diferentes elementos que van a conformar la definición de la situación, ya que cada componente del grupo los interpretará de una forma diferente; por ello Ruiz Olabuénaga (1996, p.252) entiende que no sirve cualquier persona para moderar un grupo de discusión, ya que además de científico debe ser el líder circunstancial de un pequeño grupo y ser capaz de:

- Iniciar una conversación interesante.
- Motivar a los sujetos a que intervengan en la reunión.
- Interrumpir, alterar, mantener el hilo de una discusión.
- Decidir quién, cuando y cuánto tiempo interviene.
- Acelerar, esperar, imponer o tolerar intervenciones, expresiones o temas de la conversación.

Todas las sesiones de trabajo se grabarán y los espacios de trabajo serán elegidos en base a crear un clima distendido y relajado que debe presidir la sesión, intentando evitar en lo posible los aspectos formales del proceso que puedan enrarecer el normal desarrollo de las reuniones.

2.3 Análisis de los resultados

2.3.1 Resultados del análisis de documentos

Los programas de Educación Física y las orientaciones metodológicas de segundo grado en la enseñanza primaria fueron documentos que analizamos para el desarrollo de nuestra investigación.

En la enseñanza primaria los Programas y las orientaciones metodológicas de la Educación Física presentan primeramente una caracterización de los alumnos desde los puntos de vista anatómico-fisiológico, de los procesos cognitivos y del desarrollo social y afectivo, están estructurados por grados y unidades donde inicialmente se declaran los objetivos de la asignatura para el nivel de enseñanza, luego los específicos para cada grado y posteriormente las unidades para cada uno de ellos, que son de obligatorio cumplimiento y tienen un enfoque general que orienta a los profesores para que en correspondencia con sus condiciones y las características de los grupos elaboren sus propias actividades.

1. Los objetivos en segundo grado están encaminados a que los alumnos puedan:
 - Elevar el nivel de desarrollo de la capacidad de rendimiento físico con el trabajo armónico de las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas coordinativas, condicionales y de flexibilidad.
 - Elevar el nivel de eficiencia física en correspondencia con la edad y sexo.
 - Correr de forma continua 3-4 minutos y realizar carrera de rapidez hasta 30 metros.
 - Formar hábitos higiénicos mediante el trabajo por la postura correcta los ejercicios respiratorios y la práctica de actividades físicas.
 - Trabajar con sentido del ritmo durante las actividades físicas.
 - Identificar y explicar de forma sencilla los ejercicios y juegos que realizan.
 - Desarrollar actitudes adecuadas durante la ejecución de las actividades físicas (cumpliendo de las reglas valor, perseverancia, compañerismo y otras.
 - Reconocer de manera sencilla atletas, cubanos, destacados (activos y sencillo).

En el cuarto período del curso, en este grado se trabajan las unidades Actividades rítmicas y Juegos, que son las unidades a las que se dirige nuestra propuesta de juegos para un mejor aprendizaje de los pasos fundamentales.

Los juegos en este grado juegan un papel importante asignándoseles un tiempo considerablemente alto para su ejecución dada la incidencia que tienen en el desarrollo armónico de la personalidad, así como el interés y motivación que muestran los niños por esta actividad. En esta unidad se consolidan las habilidades motrices básicas y se desarrollan las capacidades físicas. En las orientaciones metodológicas se sugieren diferentes juegos en los que de forma variada se combinan las habilidades trabajadas de forma aislada.

Las actividades rítmicas desarrollan fundamentalmente el ritmo, la orientación espacial y la expresión corporal.

Los objetivos de estas unidades son:

Juegos:

1. continuar mejorando el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas y capacidades físicas en correspondencia con las exigencia del grado ...
2. participar en los juegos con disciplina y entusiasmo de forma individual y en pequeños grupos en los que actúen de acuerdo a las reglas establecidos, desarrollen cualidades morales, contribuyan al éxito de su equipo cumplan con las reglas higiénicas y sean capaces de identificar y explicar los rasgos esenciales de los juegos que realizan.

Actividades Rítmicas:

1. Desarrollar habilidades de responder con movimientos corporales coordinados a estímulos musicales o rítmicos.
2. Fortalecer la adopción correcta de la postura y la actuación espontánea y creadora mediante diversas actividades.

3. Identificar los diferentes ritmos en los movimientos y orientarse en el espacio.
4. Trabajar con disciplina y entusiasmo. .
5. Ejecutar combinaciones de mayor complejidad.

De manera general y luego del análisis del programa, o sea, las exigencias, los objetivos, contenidos y orientaciones metodológicos podemos resumir como principales argumentos que justifican la necesidad de un niño con coordinación y ritmo en nuestras clases, los siguientes:

- En el segundo grado las exigencias deben aumentar con relación al grado anterior por lo que el maestro deberá planificar juegos de mayor complejidad que puede estar dado por la combinación de varias acciones motrices en mismo juego o el aumento de la complejidad de las mismas.
- Los alumnos deben tener participación a la hora de aplicar algunas variantes a juegos y en muchos casos hasta en la selección de los que se vayan a desarrollar, siempre que el profesor considere que esto no dificulta el cumplimiento de objetivos.
- Independientemente de los juegos que se sugieren para el segundo grado el profesor podrá planificar juegos correspondientes a los grados anteriores.

Como podemos ver se hace evidente desde el propio programa de Educación Física la necesidad de buscar alternativas que propicien un mejor aprendizaje y independencia cognoscitiva en los niños desde las edades tempranas, todo lo cual

tributará a su formación y desenvolvimiento activo ante las situaciones de su vida cotidiana.

2.3.2 Análisis de las entrevistas a profesores y metodólogos

Como ya se ha abordado en epígrafes anteriores fueron entrevistados profesores del grado y el Metodólogo municipal de Educación Física en cruces. . Luego de aplicada esta técnica podemos resumir los siguientes criterios de los entrevistados.

Los entrevistados coinciden en la necesidad de juegos para el aprendizaje de los pasos fundamentales, pues se hace necesaria la utilización de métodos problémicos en las clases de Educación Física donde la creatividad se vuelve indispensable y plantean que el ritmo tiene que trabajarse desde las edades tempranas hasta los niveles superiores y tiene que estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente y estar además directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación.

Entre los criterios predominantes se evidencia la carencia de orientaciones para los profesores en el programa, que puedan guiarlos mejor en su desempeño; y a partir de la cantidad de profesores habilitados y técnicos medios que laboran en el grado, se necesita de una guía para poder trabajar en función del aprendizaje de los pasos fundamentales tanto en los estudiantes como en ellos mismos.

Llama la atención como, a pesar de la necesidad que del propio programa se deriva de desarrollar la creatividad y la independencia cognoscitiva en la Educación Física; los profesores entrevistados no son capaces de darse cuenta de las posibilidades o exigencias que el programa de manera implícita declara, o sea, asumen una posición muy cerrada al plantear que aplican los contenidos del programa tal cual aparecen en el mismo, lo que denota un problema que probablemente subyace al nuestro, pues parece que los propios profesores

carecen de conocimiento con lo cual evidentemente se dificulta mucho desarrollarla en los niños.

Sin lugar a dudas esta situación que no pudo ser aclarada o estudiada en profundidad en este trabajo por salirse del objeto del mismo constituye una futura línea de investigación que se deriva del presente trabajo y que consideramos como un resultado muy importante del mismo.

Si partimos de estas opiniones de los entrevistados, estaremos de acuerdo en que los profesionales que están directamente relacionados con el objeto de estudio de nuestra investigación, reconocen la importancia y la necesidad de desarrollar juegos para el aprendizaje de los pasos fundamentales a través de los contenidos de las clases, como también, que no todos los profesores tienen las vías y los conocimientos necesarios para trabajarla.

2.3.3. Análisis de los resultados del grupo de discusión

Como se ha venido señalando, el objetivo de esta técnica de recogida de información estuvo dirigido a otorgar un nivel de elaboración teórica inicial a la propuesta de juegos presentada. Para su planteamiento se siguieron dos ideas o temas básicos, cada uno de los cuales juega un papel determinado en el afán de la elaboración.

La primera idea o tema presentado para la discusión por parte de los integrantes giró en torno a la necesidad de la elaboración de esta propuesta. Luego de exponer el tema y dar la oportunidad a que cada integrante del grupo interviniera libremente se obtuvieron criterios generalizadores muy importantes, todos los cuales giraron en torno a:

- El papel de los profesores de Educación Física está aun un tanto alejado de la función de facilitador y guía del aprendizaje y la educación de los estudiantes.
- Prevalece el facilitarismo en la gestión del proceso docente educativo, pues los profesores generalmente se conforman con la aplicación mecánica del programa y las orientaciones metodológicas.
- No existe el adecuado conocimiento hacia los procesos de búsqueda e investigación en torno a las variantes de aplicación de los programas.
- Las orientaciones emitidas por los metodólogos, generalmente, se quedan en el nivel teórico, no se concretan a situaciones específicas de clases.

- No se cuenta con las herramientas necesarias, guías, propuestas metodológicas o de contenidos, ni la suficiente bibliografía en temas tan específicos e importantes como el planteado en esta investigación.

Con esto asumimos un primer nivel de elaboración , el de justificar el problema y la necesidad de resolverlo mediante una propuesta de juegos, ya que como se puede observar, la reconocida necesidad de orientaciones específicas y materiales esgrimida por los profesores en la entrevista, aquí cobra relevancia y consenso por parte de los integrantes del grupo.

Antes de entrar en los resultados del segundo tema tratado hemos de aclarar que algunos autores (Trigueiros, 2002; Rivera, 1999) identifican esta segunda parte como otro grupo de discusión diferente; sin embargo, siguiendo los criterios de Vázquez (2003) y Ramírez (2006) hemos preferido asumirlo como un solo grupo de discusión con temas diferentes, aun cuando el desarrollo de cada tema pudo ser en momentos distintos.

En el segundo momento o tema tratado fue la valoración de la factibilidad y aplicabilidad de la propuesta de juegos presentada. En esta fase se analizaron y debatieron uno a uno de los juegos y las orientaciones generales que se dan para su aplicación, teniendo como punto de partida en el debate las posibilidades reales de su aplicación en las condiciones actuales, las condiciones materiales, las competencias pedagógicas de los profesores para su aplicación y las características de los estudiantes a los cuales van dirigidos.

En este sentido, los principales resultados fueron:

- De forma general se asumió la factibilidad y utilidad de la propuesta de juegos como motor impulsor en el desarrollo del aprendizaje en las clases de Educación Física.

- Hubo consenso general en que los juegos seleccionados están acorde al nivel de los estudiantes y que son perfectamente aplicables en las clases de Educación Física.
- Se propone que la aplicación de estos juegos no tiene necesariamente que ser en el orden en que se exponen, a pesar de que este orden posee un marcado carácter didáctico y cumple con el principio del tránsito de lo simple a lo profundo.

2.3.4 Triangulación de la información

En estos momentos realizamos una triangulación de la información, la cual nos permitió determinar las regularidades presentes en las mismas, o sea contraponer los resultados de una con respecto a la otra y ver en la medida en que son corroborados, de tal manera que las percepciones personales no interfieran directamente en los resultados del estudio.

Se pone de manifiesto en toda la investigación, la importancia de crear juegos nuevos para el desarrollo multilateral integral de la personalidad y las amplias posibilidades que ofrece la asignatura para lograr este objetivo. Este planteamiento está presente desde la propia concepción del programa de la asignatura, donde se establecen orientaciones dirigidas a continuar desarrollando el ritmo y la independencia cognoscitiva.

Luego de contraponer los criterios de los entrevistados con la información obtenida a través de la revisión de documentos y el grupo de discusión, pudimos apreciar que los objetivos de la asignatura, están estructurados en función de representar contenidos basados en cuatro saberes básicos: saber, saber hacer, saber ser y por tanto, saber convivir, (apoyados en los criterios de Delors, 1996, Gráfico # 1). Desde esta perspectiva volvemos evidenciar la necesidad, desde la propia concepción del currículo, de desarrollar el aprendizaje en cada una de las clases.

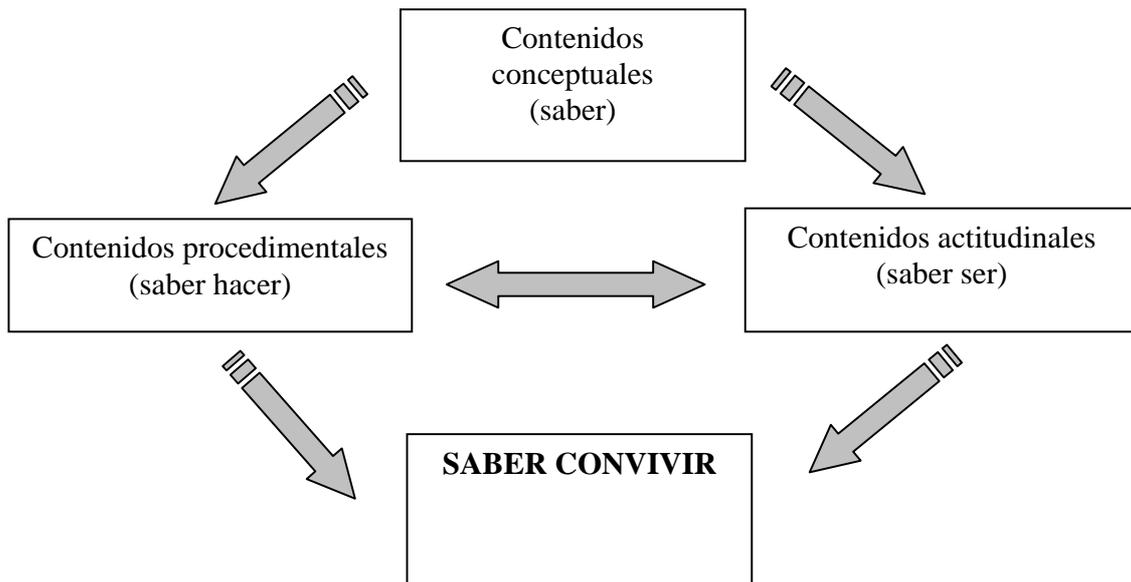


Gráfico # 1: Objetivos orientados en función de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales

Como ya hemos venido planteando anteriormente que desde los objetivos y en la aplicación de los contenidos se trabaja en base a que el profesor se apodere de conocimientos teóricos, sepa aplicarlos y mejore su aprendizaje, se eduque y por tanto llegue a estar preparado para convivir en la comunidad donde está enclavado y pueda responder a las exigencias sociales de la misma, no nos queda otra opción que buscar alternativas que nos faciliten el trabajo de los profesores en función de buscar sus propias soluciones a los problemas, de actuar a partir de lo que conocen para lograr su propio conocimiento, de explotar varias posibilidades hasta quedar conforme consigo mismo, en fin de ser creativos para poder convivir en armonía.

2.4 Propuesta de juegos rítmicos para que el profesor de enseñanza primaria imparta los pasos fundamentales de segundo grado en la unidad de actividades rítmicas.

La clase de Educación Física ha ido enriqueciéndose día a día con la utilización de variados medios, siempre dirigidos a propiciar mediante la ejercitación física la adquisición de conocimientos, habilidades y hábitos que indiscutiblemente sentarán bases en el desarrollo multilateral de los escolares.

Dentro del proceso de enseñanza, para lograr la independencia cognoscitiva y la toma constante de decisiones, los juegos representan un elemento fundamental por su carácter integrador de los conocimientos teóricos y tácticos, habilidades técnico tácticas, capacidades condicionales y coordinativas así como, cualidades morales y volitivas y por su alta incidencia motivacional dentro de todo el proceso.

En la progresión de los juegos es preciso tener en cuenta la variabilidad de las situaciones y condiciones necesarias para lograr una buena capacidad lúdica y de solución de diversas situaciones problemáticas que se presenten durante los mismos.

Para plantear situaciones lúdicas que estimulen en nuestros alumnos su aprendizaje y su participación activa, no se requiere de ningún saber erudito acerca del juego. Cualquier situación pedagógica o cualquiera de los saberes atribuidos a la Educación Física pueden ser ofrecidos en forma de juegos, lo que redundará en el interés de los participantes y en crear una atmósfera de alegría y de participación, ideal para tratar de incidir pedagógicamente en la optimización de determinadas conductas, pues al fin y al cabo nuestro quehacer educativo consiste en esto.

Desde esta perspectiva hemos trabajado en esta **propuesta para una educación física creativa**, a través de juegos de ritmo, que facilite aumentar la eficacia de los

profesores en la solución de los problemas y la adaptación a situaciones nuevas en las que apliquen sus conocimientos y habilidades.

Los juegos incluidos en la propuesta han sido el resultado de una amplia revisión bibliográfica, lo cual quiere decir que solo hemos tratado de sistematizarlos y aplicarlos en un contexto determinado, adecuándolos al objetivo del desarrollo coordinativo y la independencia cognoscitiva. En este sentido y haciendo honor a su título solo constituyen una propuesta, pues los profesores pueden y deben gestionar otros juegos que como estos también contribuyan al desarrollo de este objetivo.

Objetivo: Enseñar el aprendizaje de los pasos fundamentales a través de juegos que supongan comunicación con otros, utilizando recursos motores y corporales para transmitir sentimientos, estados de ánimo, situaciones, ideas...etc.

- 1- Mamita yo fui al mercado.
- 2- Esta era una niñita.
- 3- Caballito enano.
- 4- Pirulito.
- 5- Alelé.
- 6- Andante

Esta propuesta será aplicada en el cuarto período del curso, específicamente en las unidades de Actividades rítmicas y Juegos. Cada una de las actividades van aumentando en complejidad pero su aplicación será según la elección del profesor de acuerdo con el ritmo de desarrollo de sus estudiantes.

Los juegos propuestos se hicieron sobre la base de los pasos fundamentales disciplina de amplio espectro de movimientos corpóreos, libros de técnicas académicas y de juegos, que en este caso se aplicarán al desarrollo del ritmo y coordinación

Sugerencias para su aplicación:

Para lograr el desarrollo del aprendizaje, la independencia cognoscitiva y toma de decisiones durante la clase, el profesor debe reunir determinadas condiciones facilitadoras para crear una atmósfera pedagógica en la resolución de los problemas planteados a los alumnos. (De la paz, 1996), para ello debe:

- Fomentar un clima de apoyo a los estudiantes.
- Apoyarse en el deseo de los alumnos como factor motivacional.
- Organizar adecuadamente y hacer accesible para el grupo una amplia variedad de ejercicios y situaciones pedagógicas
- Oír y canalizar las actitudes e intereses del grupo.

- Convertirse en un ente activo dentro del grupo, en la ayuda de la resolución y comprensión del problema planteado.
- Conocer, seleccionar y usar las estrategias apropiadas para estimular y desarrollar el proceso creador, en sus diferentes fases.
- Saber manejar técnicas de trabajo grupal.
- Saber conducir sin desvíos, los problemas o hechos inesperados que se presenten en la solución de problemas.
- Estar atento de forma permanente, a los criterios de los alumnos sobre su forma de conducción y vías posibles de solución novedosa.

CONCLUSIONES

1. Se ha justificado la importancia de desarrollar el aprendizaje de juegos rítmicos a partir de nuestras clases, pues es una de las exigencias para el exitoso cumplimiento de los objetivos del programa y el desempeño de nuestros profesores tanto en el aula como en su quehacer cotidiano.
2. Ha quedado demostrado que los objetivos de la asignatura, están estructurados en función de representar contenidos basados en cuatro saberes básicos: saber, saber hacer, saber ser y por tanto, saber convivir; con lo cual se evidencia la necesidad, desde la propia concepción del currículo, de aprender juegos rítmicos en cada una de las clases.
3. Se evidencia la carencia de orientaciones para los profesores, que puedan guiarlos mejor en su desempeño; y a su vez estos reconocen la necesidad de una guía para poder trabajar en función del ritmo y la coordinación tanto en los estudiantes como en ellos mismos.
4. Hubo consenso general en que los juegos seleccionados están acorde al nivel de los estudiantes y que son perfectamente aplicables en las clases de Educación Física.

RECOMENDACIONES

1. Realizar estudios experimentales donde se puedan constatar de forma práctica la aplicación de la propuesta presentada.
2. Extender el estudio a otras unidades del programa de segundo grado, de manera que se puedan sugerir otras formas de lograr un mejor aprendizaje.
3. Profundizar en las competencias pedagógicas del profesorado para asumir la responsabilidad del desarrollo del ritmo en los estudiantes, no solo a través de la aplicación de la propuesta presentada, sino utilizando otras formas.

BIBLIOGRAFÍA

1. Arcusa Castellá, M. (1990). "Dejemos que los niños jueguen" Apunts: *Comunidad Educativa (Buenos Aires) nº182*: 27-29.
2. Asquith, A. (1991). "Los juegos en la escuela primaria" Apunts: *Stadium (Barcelona) 147*: 31-35.
3. Batllor I, J. M. (1993) *Cómo educar jugando*. Madrid: Ediciones Palabra.
4. Blay Fontcuberta, A. (1989). *Creatividad y plenitud de vida*. Barcelona, Editorial Iberia, S.A.
5. Bohm, D., y F.D.Peat. (1998) *Ciencia, orden y creatividad. Las raíces creativas de la vida valorativa* (2ª ed.). Barcelona, Editorial Kairós.
6. Betancor, M. A. y C.Vilanqui. (1996). "Hombre, juego y trabajo: aproximación fenomenológica e histórica a la esfera de lo lúdico". En: *Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*, Madrid, TGA, pags.761-769.
7. Bravo-Villasante, C. (1999) "Los juegos infantiles". En: Santos Hernández, S. J. (1999). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Págs. V-XIX. (1ª edición 1986).
8. Canales, M. y Peinado, A. (1995) "Grupos de discusión". En: Delgado, J. M. y Gutiérrez, J. (1995) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*, Madrid, Síntesis; Págs. 287-316.
9. Castro Núñez, U. S. (1996b) "Algunas reflexiones sobre el valor educativo de los juegos tradicionales infantiles y su problemática". En: *Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*, Madrid, TGA, pags. 875-883.
10. Cohen, L. y L, Manion (1990). *Métodos de investigación cualitativa*. Madrid, La Muralla.

11. Colas, M^a. P. (1994). "La metodología cualitativa", En: Colas, M^a. P. y L. Buendía (1994). *Investigación educativa*. Sevilla, Ediciones Alfar, págs. 249-287.
12. Cole, M. y S. Scribner (1989) "Introducción". En: Vygotski, L.S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Editorial Crítica, Págs.17-36.
13. Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid, Pablo del Río.
14. García López, A. (1998) *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona, Inder.
15. Gil Dulcio Vaz, L. (1998). "Lo lúdico y el movimiento como actividad educativa". En *Lecturas de Educación Física y Deportes*. Disponible en: <http://www.sportquest.com/revista> *Revista Digital*, Año 3, Nº12. Buenos Aires. 20 de abril de 2007
16. Herrán, A. de la (1996). *Hacia Otra Nueva Educación*. En: Boletín del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias, Madrid, Editorial San pablo, págs. 24-25.
17. Krueger, R. A. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica para la investigación aplicada*. Madrid, Ediciones Pirámide.
18. Lamour, H. (1991). *Manual para la enseñanza de la Educación Física y Deportiva*. Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia / Paidós.
19. Lanuza, E. de, Pérez, C. y Ferrando, V. (1980). *El juego popular aplicado a la Educación*. Madrid, Cincel.
20. La vega Burgués, P. (1995). "Los juegos y deportes tradicionales y populares: Conceptos y clasificaciones. Valor cultural y educativo de los mismos". En: AA. VV. (1995). *Temario desarrollado de los contenidos específicos del área de Educación Física para el acceso al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria*, Barcelona, Inder, Págs.1-18.

21. Luengo, C. y R. Ortega (1993). "Juego, juguetes y desarrollo socio afectivo". En: compilación de Andrés Tripero, T. (1993). *Juegos, juguetes y Ludotecas (II). Aportaciones del segundo Seminario Estatal sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas*, Madrid, Publicaciones Pablo Montesino, Págs.69-75
22. Maestro Guerrero, F. (1996). "El hecho cultural de jugar". En *Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*, Madrid, TGA pags. 615-621.
23. Martín Nicolas, J. C. y M. Escribano Escalante, (1994). "Los juegos populares y tradicionales como elementos manifestadores de cultura y su relación con el currículo de Educación Física en Primaria". En: *Didáctica de la Educación Física: Diseños Curriculares en Primaria*, Sevilla, Wanceulen, pags. 221-223.
24. Martínez Hidalgo, M. (1995). "¿Hay valores en el juego y el deporte?". En *Actas del II Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Educación y XIII de Escuelas Universitarias de Magisterio*. Zaragoza, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza, pags 337-342
25. Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. México, Fondo de Cultura Económica.
26. Rivera, E.; Torres, J. y C. Trigueros (1999). "El patio de mi centro no es particular. (Contextualizar en Educación Física. Asignatura pendiente en la concreción curricular). En *XVI Congreso Nacional de Educación Física. Facultades de Educación y Escuelas de Magisterio*, Badajoz, Facultad de Educación, Universidad de Extremadura, pags 349-364.
27. Sereno Álvarez, I. (1993). "Juegos y juguetes romanos". En compilación de Andrés Tripero, T. (1993). *Juegos, juguetes y Ludotecas (II). Aportaciones del segundo Seminario Estatal sobre Juegos, Juguetes y Ludotecas*, Madrid, Publicaciones Pablo Montesino, págs.35-45.

28.Vygotski, L. S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Editorial Crítica.