

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA
DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DEL NIVEL INICIAL**

Rubio, Octubre de 2020

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA
DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DEL NIVEL INICIAL**

Trabajo de grado para optar al título de Magister en Innovaciones Educativas

Autora: Ana María Chacín Garrillo

Tutor: Dr. Jackson Martínez

Rubio, Octubre de 2020



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día viernes, dieciséis del mes de octubre dos mil veinte, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **JACKSON MARTÍNEZ OCHOA (TUTOR)**, **RAFAEL AURELIO PÉREZ HERNANDEZ** y **JEAN CARLOS DUARTE**, Cédulas de Identidad Nros. V.-11.110.820, V.-9.148.229 y V.-12.517.233, respectivamente. Jurados designados de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DEL NIVEL INICIAL**", presentado por la participante **CHACÍN GARRILLO ANA MARÍA**, Cédula de Identidad N° V.- 17.492.888, como requisito parcial para optar al título de **Magister en Innovaciones Educativas**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO, POR SU APORTE SIGNIFICATIVO EN EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DENTRO DE LA EDUCACIÓN INICIAL A TRAVÉS DE LA LÚDICA**, en fe de lo cual firmamos.

DR. JACKSON MARTÍNEZ OCHOA
C.I. N° V.- 11.110.820
TUTOR

DR. RAFAEL AURELIO PÉREZ HERNANDEZ
C.I. N° V.- 9.148.229

DR. JEAN CARLOS DUARTE
C.I. N° V.- 12.517.233



ÍNDICE

	pp.
RESUMEN.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO	
I. EL PROBLEMA.....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación.....	10
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos.....	11
Justificación e importancia del estudio.....	11
II. MARCO TEÓRICO.....	13
Antecedentes.....	13
Bases teóricas.....	18
III. MARCO METODOLÓGICO.....	31
Naturaleza de la investigación.....	31
Tipo de estudio.....	32
Escenario.....	33
Informantes clave.....	34
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	34
Categorización.....	35
Proceso cualitativo para analizar los datos.....	36
IV. LOS RESULTADOS.....	37
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	47
Conclusiones.....	47
Recomendaciones.....	49
V. LA PROPUESTA DE ACCIÓN.....	50
Presentación.....	50
Objetivos.....	52
Sistematización.....	53

REFERENCIAS..... 72

ANEXOS..... 74

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA
DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DEL NIVEL INICIAL**

Autora: Ana M Chacín
Tutor: Jackson Martínez
Fecha: Octubre, 2020

RESUMEN

La investigación que se desarrolló propuso como objetivo general promover el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estadal "Estado Mérida", ubicada en la Urbanización Sur, Municipio Junín del Estado Táchira. El desarrollo de los aspectos metodológicos se basó desde el enfoque metodológico cualitativo, relacionándose a un diseño de campo bajo el nivel descriptivo, con tipo de estudio desde el método fenomenológico. La recolección de la información se llevó a cabo con la técnica de la entrevista estructurada elaborada desde la categorización inicial, donde se construyeron nueve interrogantes abiertas que fueron las fuentes orientadoras del dialogo que se desarrolló con los tres docentes especialistas de educación física que atienden los estudiantes del nivel inicial y representaron a los informantes claves. Después de organizar la información recabada, se llegó a la conclusión que los docentes especialistas consideran importante el juego como metodología, pero escasamente lo practican con los niños y niñas, debido a ciertas situaciones relativas al uso del tiempo y la organización pedagógica. Por ello, se organizó la propuesta basada en plantear el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estadal "Estado Mérida".

Descriptores: el juego, estrategia metodológica, la enseñanza de la educación física, la educación inicial.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial tiene como propósito fundamental en los sistemas educativos, la atención de niños y niñas tomando en consideración aspectos como la lúdica, el desarrollo de procesos cognitivos básicos y la conformación de espacios para la interacción e inicio del proceso de socialización. Por este motivo, es imperante el planteamiento de acciones didácticas enmarcadas en el desarrollo habilidades, destrezas y actitudes como tratados para lograr la formación integral desde los primeros años de vida.

En razón a lo señalado, una de las principales acciones que intervienen en la educación del niño o niña está relacionada con el juego, tanto en el hogar como en el inicio de las relaciones con la escuela. Asimismo, el juego se asocia la educación inicial, pero también a la educación física, porque es un elemento obligatorio en las clases de esta área. De acuerdo a lo resaltado por Arenas (2008), con lo siguiente: “La educación no puede someter el acto lúdico a un proyecto de determinada cantidad de horas. Es necesario trascender hacia la construcción de una pedagogía lúdica presente en todo acto educativo. No se puede entonces, dejar esta propuesta meramente en lo deportivo o recreativo, o en lo cultural y social, pues existe una imbricación constante” (p. 10).

Partiendo de esto, los juegos se han tomado como simples momentos de recreación o uso del tiempo libre, y se ha desvirtuado su capacidad fundamental en el desarrollo del ser humano en su totalidad, solo usándose en la clase de educación física, como complemento a la práctica de deportes individuales y colectivos, pero sin darle trascendencia en lo pedagógico, formativo y sociocultural. A razón de esta realidad, la investigadora planteó como objetivo general promover el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal

"Estado Mérida", ubicada en la Urbanización Sur, Municipio Junín del Estado Táchira.

Para ello, se presenta la siguiente investigación que se estructura de la siguiente manera, el primer capítulo, es el problema, donde se delimita o plantea el problema, se establecen los objetivos, (general y específicos) y la justificación e importancia de la investigación. Por su parte, el segundo capítulo, está conformado por los antecedentes, las bases teóricas, donde se definen los constructos fundamentales de la investigación. El tercer capítulo, el marco metodológico, donde se establece la naturaleza de la investigación, se define el escenario e informantes claves del estudio, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, además de las categorías, subcategorías para el análisis de la información y las técnicas que se utilizaron para el mismo.

Con relación al cuarto capítulo, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la entrevista en profundidad a los docentes especialistas en el área de educación física que atienden niños y niñas del nivel inicial. En el quinto capítulo, se establecieron las conclusiones y recomendaciones del estudio, basándose en los hallazgos obtenidos y por último, se presenta la propuesta, orientada a plantear el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

El desarrollo de los procesos educativos orientados a la búsqueda de la formación holística y así lograr en los niños y niñas una verdadera capacidad de asociación y adaptación desde las características del entorno, para el desarrollo de destrezas en los individuos, es una de las metas de la educación inicial, por ello, esta etapa escolar, se ve influenciada por elementos relacionados con el desarrollo, la corporalidad, la lúdica como eje de trabajo pedagógico, y demás aspectos relativos a la integralidad del ser humano.

Al decir esto, resurge la idea de la necesidad de educar desde lo físico y lo mental, de allí, la enseñanza de la educación física, tiene un papel en este aspecto didáctico del aprendizaje. Como referencia a esta visión, Arenas (2008) explica que:

Cuando se habla de educación física y se hace referencia a ella como educación por el movimiento, se está proponiendo como un medio, mas no como un fin, un medio pedagógico que utiliza el movimiento para ofrecer un educación centrada en el desarrollo de la personalidad como ser integral, sin que la técnica sea un fin en sí misma; es decir, debe existir una permanente exploración y experimentación en un proceso continuo de renovación. (p. 194).

Como lo explica Arenas, la educación física no puede mirarse como un área aislada con relación a las demás disciplinas concernientes a la formación del individuo. Por lo tanto, el valor agregado de la didáctica en actividad física concibe la capacidad de innovar en las prácticas pedagógicas, para alcanzar el desarrollo consensuado desde la creatividad en la planificación y aplicación de estrategias didácticas basadas en la incorporación de elementos lúdicos y creativos dentro de la metodología de enseñanza de esta área de aprendizaje.

En esa renovación de la educación física en su metodología, Ramos y Moreno (2005) consideran lo siguiente:

El modelo que se defiende es precisamente uno que se estructura y desarrolla desde la propia práctica y que tiene como principal objetivo la promoción de un profesor crítico, flexible, adaptable a las diferentes situaciones que le proporciona su contexto de enseñanza y sobre todo, reflexivo, intentando desarrollar en él, un hábito de reflexión antes, durante y después de cada una de sus intervenciones y decisiones de enseñanza. (p. 106).

Entre las características personales y profesionales que deben destacar en la metodología de enseñanza en los docentes de educación física están la flexibilidad y la capacidad de reflexión. Específicamente, como principio de la flexibilidad está relacionado con la competencia para adecuarse a los requerimientos que emerjan del contexto escolar, y, en cuanto a la reflexión, indica la necesidad de dimensionar el impacto formativo de sus acciones didácticas, las relevantes y las innecesarias, con el objetivo de innovar las rutinas pedagógicas.

Ahora bien, la metodología de enseñanza en la educación física, específicamente en el nivel inicial, por tratarse de niños y niñas con edades comprendidas entre los tres y cinco años, tiene una articulación especial en

cuanto al desarrollo de las actividades pedagógicas. Por tanto, Arenas (2008) destaca:

Para que se pueda dar la educación por el movimiento y la integración en general, es necesario conocer la estructura de cada área, sus contenidos, las relaciones que existen entre lo cognoscitivo, lo socioafectivo y lo psicomotor al interior de ellas, teniendo presente también la unidad de estos elementos con el contexto donde ocurre el aprendizaje, incorporando el elemento lúdico, tanto dentro del aula como fuera de ella. (p. 195)

Los eventos de enseñanza y de aprendizaje en la educación física del nivel preescolar, deben estar cargados de actividades para la iniciación de los niños y niñas en desarrollo de la inteligencia, las emociones y el esquema corporal, de tal manera, que partir de acciones lúdicas, desarrollen la expresión de sentimientos, las destrezas y habilidades básicas de movimiento, la inventiva o creatividad en las asignaciones y tareas dentro y fuera del ambiente de aprendizaje. Estas pretensiones, son infalibles para alcanzar la formación integral desde temprana edad en los estudiantes.

De allí, la relevancia de incorporar elementos lúdicos y creativos en las planificaciones didácticas en el área de educación física, lo que destaca Zerpa (2009):

El juego, y en general, todas las actividades lúdicas deben formar parte de la cotidianidad de la escuela y del entorno de los niños y niñas, porque propician sentimientos de pertenencia, favorecen el aprendizaje y la internalización de los valores y estimulan la imaginación, inventiva y creatividad. (p. 108).

Lo referido, remite la preponderancia del juego y las actividades lúdicas como acciones significativas en el proceso pedagógico, no solo como elemento de interés para los niños y niñas, sino como eventos de aprendizaje donde se incentiva el desarrollo del pensamiento lógico, la

proliferación de sentimientos, la práctica de valores, la resolución de problemas cotidianos a partir del uso de la creatividad con el objetivo de alcanzar la formación desde las experiencias enriquecedoras a partir de esta metodología didáctica.

En esta mirada hacia la educación física como un área de aprendizaje esencial para el desarrollo armónico del ser humano, es conveniente destacar la relación entre los juegos como métodos armónicos en la enseñanza y el aprendizaje, asumiendo lo expresado por Rosales (2008):

En esta mirada entre la resiliencia (capacidad creativa de sobreponerse a las vicisitudes) y la creatividad, ocupa un lugar privilegiado el juego. Es que, a través de la posibilidad de simbolizar, de recrear el mundo según las propias necesidades para reparar y gozar, se da lugar a la incrementación de la autoestima infantil. Porque el juego es la exaltación de las facultades simbólicas y es, precisamente el símbolo el que aporta los medios que permiten asimilar la realidad a los deseos e intereses del niño. A través del juego, el niño está en la libertad de crear, de hacer, de hacerse. (p. 81).

Desde esta perspectiva, las posibilidades didácticas del juego están concentradas no solo en acciones para ocupar a los niños y niñas en lo interno o externo del ambiente de aprendizaje, tienen una justificación formativa relevante desde la posibilidad de incentivar en los escolares la resolución de problemas de la vida cotidiana, como proceso de reinención y reparación de situaciones conflictivas en el ámbito cognitivo, corporal y actitudinal. Por lo cual el juego es una herramienta didáctica fundamental para alcanzar la superación de experiencias infantiles que conlleven a un aprendizaje para la vida.

De allí, la concepción del juego como un elemento desarrollador de las clases y la metodología de enseñanza en los procesos pedagógicos de la educación física. Progresivamente, las prácticas escolares en las

instituciones educativas tienen episodios lúdicos como momentos mecánicos y limitados en las acciones que desarrolla el docente de esta área. Así lo describe Del Villar y Ramos (2005):

El origen del problema se sitúa en la creencia, muy arraigada, en los profesores de educación física, acerca de las normas de funcionamiento, y la disciplina para asumir las clases. La falta de sistematización de la educación física, y el carácter mecanicista de la asignatura, con exclusiva preocupación por el cuerpo, han restado protagonismo en los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales en la materia. (p. 150).

Por tratarse de una asignatura que se ha visto desde sus orígenes con el propósito de desarrollar corporalmente al individuo, se ha situado la metodología de enseñanza en la rigidez de las actividades planificadas por los docentes especialistas, además, al ocurrir esto, se planifican las clases a partir de rutinas, estaciones, y demás acciones centradas en la práctica repetitiva de ejercicios físicos, dejando de lado la formación de la personalidad, elemento fundamental para fortalecer el proceso pedagógico, la formación actitudinal, clave en la personalidad del niño o niña y las competencias procedimentales, necesarias para el desarrollo armónico entre cuerpo y mente.

Asimismo, al direccionarse la metodología de enseñanza en las clases de educación física desde la óptica señalada, se deslastra de la planificación del docente el uso de los juegos como actividades para desarrollar las clases de educación física en nivel inicial, esto lo explica, Landucci y Strata (2010):

Por muchas razones que habría que examinar, hoy gran parte de los docentes tiende a considerar el juego como algo inútil, improductivo e incluso negativo. Si desde el exterior del aula, no se practica, entonces la situación se hace realmente incomoda. No existe una auténtica voluntad de afrontar el problema del juego infantil de un modo orgánico y planificado. (p. 54).

Relativamente, el juego ha perdido el interés en los docentes como práctica pedagógica activa y creativa, lo que contrae las actividades pedagógicas a simples acciones conceptuales en los ambientes de aprendizaje, rememorando metodologías de enseñanza centradas en el docente como centro del proceso formativo. No solo puede verse como acciones insignificantes, sino, como posibilidades didácticas en las que el niño o niña toma posesión del mundo que le rodea y desarrollo aspectos conductuales, cognitivos, creativos y sociales, elementales para su formación integral.

En cuanto a la realidad que se estudia, se puede evidenciar en las observaciones a las clases de educación física, deporte y recreación, con los docentes especialistas del área, quienes atienden a los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de los turnos de la mañana y de la tarde de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", ubicada en Rubio, Urbanización "Sur". Los niños y niñas manifiestan desinterés por asistir a las clases de educación física, declarando diversas expresiones de apatía y cansancio al regresar de la hora con el docente especialista.

Además, de acuerdo con las observaciones informales realizadas por la investigadora a las clases de dicha especialidad, se percibe cierta rigidez y continuidad en las actividades pedagógicas presentadas a los estudiantes, específicamente, centradas en la práctica individualizada de ejercicios propios de la actividad física, dejando de lado el aspecto cognitivo, lúdico y expresivo de los niños y niñas. Otro síntoma percibido, es la puesta en práctica de deportes de manera directa, sin la preparación física adecuada de los niños y niñas, con el uso de juegos que inicien la habilidad física, y permitan desarrollar en los mismos cada uno de los sentidos, los elementos del esquema corporal, la imaginación, la concentración, la lateralidad, la psicomotricidad, entre otros aspectos inherentes al proceso didáctico.

Las posibles causas de estas prácticas, se ven enmarcadas en la consecución por parte de los docentes especialistas de actividades previamente planificadas, sin la debida valoración individualizada de las potencialidades de los niños y niñas, o probablemente la falta de un diagnostico psicopedagógico que permita integrar las actividades que realizan en el aula con las acciones a desarrollar en la clase de educación física. Otra posible causa, puede originarse por el desconocimiento o desinformación de los docentes especialistas de educación física, sobre la importancia del juego como elemento catalizador de aprendizajes a partir de actividades que fomenten la innovación y el desarrollo multisensorial, estimulen el pensamiento, la exploración a través de los sentidos, entre otros. Otra causa sugestiva, puede recaer en la escasa formación de los docentes en los elementos didácticos de la educación física, recayendo el planeamiento de actividades pedagógicas en la práctica excesiva de deportes colectivos, dejando de lado la formación de la aptitud física en los niños y niñas.

Las posibles consecuencias pueden arraigarse en la incompetencia de los niños y niñas hacia actividades propias del esquema corporal, es decir, descubrimiento del cuerpo y sus diferenciaciones, el control y manejo corporal, la realización de movimientos, el reconocimiento de los lados del cuerpo (lateralidad), la comunicación gestual, entre otros aspectos inherentes a la conciencia propia y su desenvolvimiento en el espacio. Asimismo, podría llegar a afectar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños y niñas, porque los docentes continuarían en el error de dejar de lado la estimulación temprana a partir de actividades lúdicas y creativas, generando desmotivación en los estudiantes hacia las practicas escolares, desinterés por participar en actividades pedagógicas, baja autoestima y desarrollo de potencialidades, habilidades y destrezas en los escolares.

Para lograr una mayor intervención y búsqueda de acciones en beneficio de mejorar las prácticas didácticas en el área de educación física, esta

investigación considera relevante profundizar en la necesidad de fundamentar un estudio con base en la investigación acción participante, para alcanzar un mayor impacto en la propuesta de solución, con base en el diagnóstico previo de la realidad problemática, integrando a los actores educativos que tienen responsabilidad directa e indirecta en el objeto de estudio, con la meta de promover el juego como estrategia metodológica en la enseñanza de la educación física en el nivel inicial, de los turnos de la mañana y de la tarde de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

En víspera de lograr transformar la realidad problemática con base en el propósito general de la investigación, fue conveniente buscar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Cuál es la metodología didáctica de los docentes especialistas en educación física que atienden el nivel inicial?

¿Cómo es el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de educación inicial?

¿Cuáles acciones didácticas a través del juego pueden plantearse como estrategia metodológica en la educación física en el nivel inicial?

Objetivos del estudio

Promover el juego estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", ubicada en la Urbanización Sur, Municipio Junín del Estado Táchira.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar la metodología didáctica de los docentes especialistas con los niños y niñas de nivel inicial.
2. Analizar el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de educación inicial.

3. Plantear el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

Justificación e importancia

La relevancia de la investigación confiere la necesidad de promover a partir de actividades lúdicas de los niños y niñas una metodología innovadora de la enseñanza de la educación física en el nivel inicial. Específicamente, en la promoción de los juegos como acciones de enseñanza para las clases de educación física, deporte y recreación. Surge de necesidades pedagógicas para el desarrollo biopsicosocial de los escolares, porque, no solo el aprendizaje de contenidos conceptuales es elemental en la formación, también la capacidad de resolución de problemas desde las diversas áreas del conocimiento humano, utilizando la inventiva y la creatividad.

En cuanto al aporte teórico se desarrollaron aspectos delimitados en el objeto de estudio, es decir, los juegos y las actividades lúdicas, asimismo su relación con la formación del individuo y la repercusión de estas acciones didácticas en el aprendizaje de los niños y niñas, además, se revisaron los postulados teóricos, conceptuales y metodológicos de la enseñanza de la educación física en la actualidad. Dichos basamentos, permitieron realizar el marco teórico con base a los antecedentes, y los constructos conceptuales que definieron la investigación.

El aporte y justificación práctica, fue la contribución de la investigadora para lograr llevar a cabo el juego como estrategia metodológica en la educación física, con los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de los turnos de la mañana y de la tarde de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", no solo como una propuesta, sino como un fundamento curricular que debe ser abarcado por los diversos docentes de otros niveles y especialidades, es decir, con un enfoque interdisciplinario.

La justificación metodológica de la presente investigación por ser propia de los actores educativos permite indagar a partir de la investigación cualitativa en la realidad del objeto de estudio, desde sus actores claves, a partir de la interacción constante con los mismos, lo que ayudó a comprender desde el tipo de estudio fenomenológico, para recabar la información necesaria, y lograr cumplir con los objetivos metodológicos de la investigación, como fue la generación de un propuesta de juegos, como un fundamento didáctico para la enseñanza de la educación física en el nivel inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Existe la preocupación de los investigadores sobre problemas prácticos del ámbito educativo con finalidad de buscar una innovación certera para dar un respiro a estos conflictos que aquejan día a día los sistemas educativos. Por ello, a continuación se presentan una serie de investigaciones de corte internacional, nacional y regional que permiten evidenciar la importancia del estudio del juego y su incorporación en la formación inicial de los niños y niñas y en la educación física.

En Colombia, Jaramillo (2011) realizó su tesis doctoral, titulada: **El juego como estrategia didáctica en la educación infantil**. Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

En España, Martínez y Justo (2008) realizaron un estudio titulado: **Influencia de un programa de intervención Psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil**. Este estudio analiza los efectos que un programa de intervención psicomotriz puede tener sobre los niveles de creatividad motriz (fluidez, originalidad e imaginación) de un grupo de niños de último curso de Educación infantil. Para ello se contó con la participación de un grupo control que no recibía una intervención psicomotriz propiamente dicha. Los niveles de creatividad de los dos grupos fueron evaluados mediante el test Pensando Creativamente en Acción y Movimiento, de Torrance, encontrándose mejoras significativas en el grupo experimental respecto al grupo control en las variables estudiadas.

Asimismo, en Colombia, Romero (2010), presentó un trabajo de grado titulado: **La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un Centro Educativo Rural y uno urbano de Pereira**. El presente trabajo partió del objetivo de describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creativa para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica. En cuanto a los resultados se encontraron diferencias significativas para el sexo femenino entre el centro educativo rural y urbano, en cuanto a la creatividad narrativa y grafica no se encontraron diferencias. En el caso del segmento poblacional existe una leve igualdad en términos de creatividad general, gráfica y narrativa.

Por consiguiente, al interior de las categorías, el segmento rural sobresale en términos de creatividad general y sombras y color. Al mismo tiempo, se destaca el comportamiento de los niños de 6 grado escolar con respecto a los demás y se utiliza ANOVA para la correlación entre la edad y la creatividad general hallando una correlación ($r= 0.42$) moderada con tendencia positiva. Al interior de las edades se encontraron diferencias significativas en la edad de siete años con respecto a las edades (once años;

$p= 0,030$, doce años; $p= 0,010$). Igualmente para la edad de ocho años con respecto a las edades (nueve años; $p= 0,006$, once años; $p= 0,000$, doce años; $p= 0,000$, y trece años; $p= 0,017$). También se encontró una correlación ($r= 0.41$) moderada con tendencia positiva.

Los factores que inciden sobre la cohibición o estímulo de la creatividad en cualquier ámbito se deben tanto a factores internos como externos, cantidad de inhibidores en el ambiente, un ambiente positivo o negativo, la funcionalidad familiar, el método de enseñanza y aprendizaje del centro educativo y la presión cultural. No obstante la creatividad es una cualidad humana que se puede educar por medio de la recreación, que a su vez, puede ser una estrategia útil para transmitir información a los estudiantes al interior o exterior del aula de clase.

Otro estudio hecho en Colombia, presentado por Roncancio y Sichacá (2009), el cual titularon: **La Actividad Física como Juego en la Educación Inicial de los Niños Preescolares**. Tuvo como objetivo describir como los programas de educación inicial incluyen el juego como actividad física en los niños en edad preescolar de Iberoamérica durante 1997 – 2007. En cuanto a la revisión metodológica se hizo una revisión teórica tipo monografía, se revisó principalmente literatura no indexada relacionada con programas educativos que valoran acciones educativas que contribuyen al cuidado de los niños y su desarrollo.

Los resultados permitieron ahondar que existen dos espacios donde se desenvuelve el preescolar, primero el hogar, describiendo el papel de los padres o cuidadores en la promoción del juego, ellos deben contar con herramientas necesarias para proporcionarles a sus hijos las mejores oportunidades para el desarrollo de sus capacidades. El otro espacio es la escuela, resaltando el papel fundamental que tiene el docente en la promoción del juego de los niños como medio de aprendizaje, así como el compromiso de las instituciones educativas en su promoción mediante la aplicación de políticas, se sugiere que el juego se practique de forma libre,

dirigido o promovido mediante una propuesta pedagógica. De allí, se deben garantizar a los preescolares espacios adecuados para jugar.

En Ecuador, Suarez (2010) realizó su tesis de Maestría con base: **El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo**. El presente trabajo, tiene el objetivo de desarrollar una propuesta basada en el juego simbólico, la cual será llevada a la práctica a través de los patios pedagógicos; por lo tanto considero al juego simbólico como una estrategia fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de cinco años. Con la finalidad de sustentar y validar dicha propuesta, en la presente tesis se han recogido algunos elementos teóricos básicos fundamentados en las exposiciones y aportes de los autores respectivos; en una segunda parte se realizó el diagnóstico de la situación escolar con respecto al juego, para ello consideré la participación de los docentes, padres de familia y la observación directa de los niños y niñas. Los datos con los cuales se pudo contar, me permitieron la formulación de una propuesta de trabajo, que tiene como eje teórico fundamental el juego simbólico y como su producto tangible la conformación de un patio pedagógico, que permita a los niños y niñas poner en práctica su creatividad, dentro de un espacio adecuado.

En el plano nacional, en Maracaibo, Petit (2012) desarrolló su tesis de maestría sobre: **Rol mediador del docente de educación física, deporte y recreación en la formación integral del educando**. El propósito fue conocer el rol mediador del docente de educación física deporte y recreación en la formación integral del educando de educación primaria, desde un estudio cualitativo, enfocado en la tradición Fenomenológica. La recolección de la información ameritó la aplicación a 04 informantes clave de las técnicas e instrumentos: entrevista y observación no participante, guión de preguntas y lista de cotejo; respectivamente. Para el análisis de los datos se adoptó el procedimiento integrado por las tareas: reducción de datos fenomenológicos,

disposición y transformación de los datos reducidos y verificación de conclusiones.

Como resultado: (a) el docente objeto de estudio cumple su rol mediador valiéndose de conceptos básicos, desarrollo de destrezas motrices, actividades de ejercitación, competencias, condición física y salud. (b) los elementos de educación integral que abordan en ese proceso son: conocer, razonar, pensar, reflexionar y ser creativo. (c) entre las estrategias, aplica tareas y ejercicios deportivos, enfatizando en la formación de valores, hábitos de higiene personal y disciplina deportivas. En conclusión, el docente de educación física deporte y recreación en su rol mediador adaptando situaciones que se acercan a la formación integral, diariamente la potencialización de valores, interacción cognitiva, reflexión en torno a contenidos deportivos; facilitando a los alumnos el camino a el fortalecimiento de su autonomía y creatividad en el aprendizaje del área. Con el interés de contribuir al enriquecimiento de estos resultados se presenta una propuesta de lineamientos teórico-prácticos.

En el contexto regional, Ramírez (2011) realizó su trabajo de grado sobre: **Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en preescolar**. La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en el preescolar. Caso: Unidad Educativa Andrés Lomelli Rosario. Se parte de la problemática educativa en que el juego se ve sólo como una acción recreativa y se destaca la importancia de estimular el desarrollo de la creatividad. Metodológicamente se caracterizó como de tipo descriptiva, con un diseño de campo; la población estuvo conformada por 10 docentes del preescolar. Se diseñó un instrumento de 18 ítems con preguntas cerradas con cuatro (4) alternativas, el mismo es validado por tres expertos de la Universidad de Los Andes. Se concluyó que, de acuerdo a los resultados que los docentes se ubican en la categoría de siempre y casi siempre planifican las actividades lúdicas de acuerdo al contenido, aplican juegos socializadores con estrategias creativas y

expresivas tales como el rasgado, pintura y plastilina, sin embargo hay deficiencias en el dibujo, collage, actividades físicas. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo, por ello es necesario aplicar diversas estrategias para que los niños den rienda suelta a su creatividad.

Los estudios precedentes, evidencian la preocupación por otros investigadores sobre las problemáticas en elementos constitutivos de la importancia del juego en la creatividad de los niños y niñas en el nivel inicial, así como en otros niveles. Asimismo, se percibe el juego creativo o la actividad lúdica creativa como un elemento fundamental en las prácticas físicas de los escolares.

Bases teóricas

Los elementos teóricos permiten explicar la temática investigativa sobre la base de diversas posiciones conceptuales relacionadas con el objeto de estudio. Esto tiene como fin indagar sobre diversas concepciones relacionadas con las categorías conceptuales del estudio para ahondar en la realidad problemática en un orden referencial. Por tal motivo a continuación delimitan una serie de elementos, aspectos, características y concepciones de la el juego y la enseñanza de la educación física, es decir, el cúmulo de orientaciones teóricas y conceptuales que se relacionan con el estudio, desde diversos postulados.

El juego como metodología didáctica

La lúdica como base fundamental del juego, ha sido utilizada como uno de los ejes de la formación de los niños y niñas desde tempranas edades. Por ello, Arenas (2008) destaca lo siguiente:

La lúdica es motivación, deseo, placer, goce interior, contemplación, es catarsis, creación. Aunque trasciende la recreación, en adelante se utilizarán estos dos términos indistintamente. La lúdica juega un papel importante en el desarrollo integral del niño, ya que el acto recreativo le llama poderosamente la atención. Por esto aprender jugando es más agradable y gratificante para él que el aprendizaje forzoso. (p. 11).

Como lo resalta el autor, la importancia de la lúdica radica en la contemplación de situaciones donde se produzcan actitudes positivas para aprender de forma enriquecedora a partir del placer que genera cada una de las propuestas que se posibiliten con los estudiantes. La escuela entonces, debe ser lo más agradable que los niños y niñas encuentren. Esto posibilita en los docentes una adecuada preparación en este campo que le permita manejar elementos psicológicos, artísticos, sociales, físicos y metodológicos apropiados para el desarrollo integral del alumno mediante una propuesta lúdica.

En el caso del juego propiamente dicho, Arcila (Citado en Arenas, 2008) da una definición completa:

Crea alegrías y es fascinante en el desenvolvimiento permanente de las situaciones en la acción y en lo incierto de su fin. Ofrece también una serie de posibilidades de movimiento dentro de los límites de las reglas, permite acciones motoras libres, decisiones independientes y amplía conocimientos de, buscando despertar en los niños la observación y el interés. El juego le da al niño la oportunidad de tener un mejor desarrollo físico y psíquico, ya que por medio de los obstáculos que se le presentan, aprende a conocer el mundo en el cual interactúa y a sortear las dificultades que se le presenten en la vida cotidiana. (p. 13).

Con base en lo anterior, el juego como metodología del aprendizaje en tiene gran transcendencia en el desarrollo de las diferentes áreas de académicas, pues además de ser recreativo, contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas, siendo importante su influencia en la interacción social, personal y aprendizaje. Por lo tanto, se hace necesario brindar herramientas que inviten a los docentes a motivar e impartir los conocimientos en una forma más amena y productiva de tal manera que el juego se convierta en un instrumento de formación dentro del proceso de aprendizaje.

En lo que respecta a las funciones del juego, Ribes (2011) establece las siguientes:

Función formativa: el juego favorece la maduración intelectual y los procesos de adaptación y adquisición. Igualmente el juego permite anticipar e imitar a los adultos, lo cual favorece el proceso de socialización. *Función afectiva:* el niño a través del juego proyecta su vida interior. Encuentra en el juego el desahogo de su frustración en su relación con lo real, creando situaciones imaginarias que le ayuden a superar el ansia de situaciones vitales concretas. *Función psicodiagnóstica y psicoterapéutica:* el juego es un área de actuación privilegiada, pues expresa el mundo más real y auténtico del niño. (p. 20).

Según esto, además del placer que genera el juego, también cumple con ser un puente para la enseñanza y el aprendizaje, de allí, tiene una función formativa. Por otra parte, las emociones, sentimientos y expresión de ideas consolidan la particularidad de adentrar al niño o niña en el reconocimiento propio, el crecimiento de la autoestima y de diversos elementos de la realidad, y, la función psicoterapéutica, donde las formas de expresión son fundamentales para darle una herramienta al estudiante para enfrentar la realidad desde múltiples visiones y tener la capacidad creativa

para tomar decisiones y resolver problemas cotidianos a través de las experiencias individuales y colectivas vividas.

Existe una clasificación de los juegos, que compila Sogin (Citado en Ribes, 2011; pp. 26-27):

Los juegos de roles con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios educandos.

Los juegos dramatizados, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

Los juegos de construcción, valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos.

Los juegos didácticos, constituyen la forma más característica de enseñanza para los pequeños; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, fiabilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Los juegos de mesa, son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro componentes.

Los juegos de entretenimiento, forman un grupo especial, cuya finalidad es alegrar, entretener a los niños.

Esta clasificación de los juegos permite dilucidar la cantidad de posibilidades lúdicas para ser aplicadas con los estudiantes basándose en las características y elementos que serán tomados en consideración para la implementación de las actividades que requieran desarrollar habilidades, emociones, aptitudes y actitudes específicas, de acuerdo con las áreas del

conocimiento y las particularidades que se afronten en el espacio educativo y sociocultural.

En el caso del tipo de desarrollo que posibilita el juego, este contempla una serie de variables de gran relevancia al ser aplicado con los niños y niñas, Ribes (2011; pp. 61-62) las clasifica así:

Desarrollo social. El niño necesita de sus iguales para jugar. El juego colectivo permite al niño aprender, respetar a los demás, observar, dar ejemplo. Se produce una adaptación a las exigencias externas, dándose una transferencia posterior para adaptarse a la sociedad. Cuando el niño proyecta en el juego sus deseos, temores, vivencias y expectativas, está representando el papel de lo que le atemoriza, creando las figuras de su fantasía. Otra de las características del juego infantil es la de aplicación de las reglas. Aquí se fomenta la realidad, la subordinación a las leyes de la colectividad.

Desarrollo emocional. Como el juego infantil es expresión, a través de él, el niño manifiesta alegría, emociones, agresión, tristeza, etc. Estos sentimientos son consustanciales a las posibilidades del niño y del juego, y en ocasiones el juego es vehículo de catarsis emocional y liberación de tensiones o conflictos.

Desarrollo mental. El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone en situación de alerta ante los problemas que se le planteen, intentará resolverlos con brevedad. El juego resalta el papel del investigador en el niño, de manera que ante un mundo cambiante, el niño desarrolla juegos de fantasía y realidad. A través de juegos estructurados (puzles, juegos lógicos, etc.) el niño adquiere conceptos, desarrolla la lógica y se inicia en formas de expresión y representación nuevas para él.

Desarrollo físico. A través del juego el niño desarrolla el control, coordinación y dominio de determinados grupos musculares, hasta terminar adquiriendo control y precisión.

Desarrollo de la creatividad. Cuando los niños juegan recrean, simbolizan, imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario, crean escenarios, personajes, diálogos y entramados que suponen una contribución inequívoca al desarrollo creador.

Desarrollo moral. A través de los juegos los niños interiorizan valores, regulan su comportamiento acorde con las normas, respetan y valoran a los demás, siendo además un gran recurso para la resolución de conflictos y la mejora de la tolerancia a la frustración.

Los estudios del desarrollo desde hace varias décadas, dan relevancia al juego como medio para lograr adquirir comportamientos y actitudes propios de la personalidad y su influencia en el proceso de maduración. De allí, el juego es una de las primeras acciones socializadoras del niño desde los primeros años, asimismo, la capacidad de expresión se desarrolla con el juego, las emociones tanto positivas como negativas son asociadas en el desarrollo de estas las acciones lúdicas. Con respecto al aspecto cognitivo, a partir de los juegos y el uso de materiales didácticos se logra potenciar la creatividad, inventiva, el razonamiento lógico y el razonamiento complejo.

Una ventaja del juego es el desarrollo físico, fundamental para el desarrollo de capacidades coordinativas y motrices, asimismo, el desarrollo moral es propicio porque destaca la profundización de las habilidades sociales entre los niños y demás actores educativos, así como la difusión de valores como el respeto al otro, la tolerancia, el compañerismo, la amistad demás acciones basadas en las relaciones interpersonales.

Con relación a la metodología para la aplicación de juegos es importante tomar los pasos que plantea Ribes (2011; pp. 60-61), el cual los configura así:

- a) *Configurar el escenario.* Se refiere a ofrecer al niño posibilidades y sugerencias así como contribuir a la ambientación, adecuación del espacio y existencia de todos los elementos para su desarrollo.

- b) *Favorecer la expresión y comunicación.* Animar al niño a expresarse y participar de esta comunicación enriquece el juego para la expresión de sentimientos y emociones.
- c) *Creación del ambiente adecuado.* El clima del juego ha de ser relajado, libre, acogedor y seguro.
- d) *Selección de juegos y juguetes acordes a la edad, preferencias y maduración del niño.* Los juegos evolutivamente adecuados serán los que más curiosidad e implicación despierten en el pequeño. El adulto, por ello, debe adecuar estas variables para el resultado exitoso de la actividad.
- e) *Determinar el grado de participación del adulto:* según la tipología del juego podrá ser resuelto de forma solitaria o requerir la participación activa de otras personas. Hay que saber dejar jugar así como "convertirse en niño" y participar activamente como un niño más.
- f) *Supervisar y observar el desarrollo del juego.* El adulto debe contemplar el desarrollo del mismo de forma crítica y evaluativa interviniendo en situaciones de riesgo, decaimiento de la actividad o introduciendo variantes para reactivar el desarrollo del juego.

El simple hecho de integrar juegos en las planificaciones didácticas no implica que su efecto pueda generar lo que busque en el aspecto formativo o con la finalidad que se desarrolle. Por ello, es adecuado utilizar una metodología que permita convertir la aplicación de los juegos en situaciones realmente placenteras, de allí, la búsqueda del espacio idóneo para su aplicación es fundamental, además, la comunicación e interacción revisten la capacidad del docente de lograr establecer un clima de confianza dentro del ambiente didáctico, donde se deben utilizar juegos adaptados a la etapa psicoevolutiva de los estudiantes, y el docente debe garantizar el desarrollo armónico del mismo como agente mediador y orientador de cada actividad que contemple el juego.

La enseñanza de la educación física

El desarrollo de las clases en el área de educación física, amerita una serie de conocimientos teóricos y prácticos fundamentales para alcanzar la efectividad en las actividades que se promueven. Según Rodríguez (citado en Zambrano, 2011) establece como objetivo de la educación física el siguiente:

La enseñanza de la Educación Física ha de promover y facilitar que cada alumno o alumna llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que, en el futuro, pueda escoger las más convenientes para su desarrollo personal, ayudándole a adquirir los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que le permitan mejorar las condiciones de vida y de salud, así como disfrutar y valorar las posibilidades del movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal y de relación con los demás. (p. 27).

El propósito de la didáctica de la educación física se orienta a la comprensión del esquema corporal en los niños y niñas, además de cada una de las acciones de movimiento que deben considerarse para el desarrollo físico e integral. No solo debe estar dirigida a la práctica de actividades físicas y deportivas, sino también a la potenciación de conocimientos conceptuales, y actitudes positivas en los estudiantes.

En cuanto a los modelos de enseñanza, se han prescrito una serie de tipologías por diversos especialistas en el área, en este caso, se presenta la establecida por Fernández (2002; pp. 165–170):

Modelos orientados hacia las habilidades motrices y el juego. Denominados así por Hellison y Templin (1991), pueden tomar a su vez diferentes formas, pero todos ellos tienen un enfoque similar centrado en la enseñanza de los diferentes contenidos de la materia: las variadas habilidades motrices, el deporte y los juegos. El diseño marco para la

enseñanza en general de las habilidades motrices se presenta a partir de un modelo centrado en la progresión de las actividades. Las actividades del profesorado, por su parte, están basadas en los hallazgos de la investigación para conseguir una eficacia en la enseñanza que hace hincapié en un alto tiempo de actividad en la tarea, la definición por el profesor/a de objetivos y tareas con un alto control de la actividad y la utilización del *feedback* que centra el progreso de los estudiantes, las expectativas de los escolares, el entorno positivo de enseñanza y la individualización en la enseñanza.

Modelo orientado hacia el conocimiento sobre el acondicionamiento físico. Toma de nuevo importancia a partir del incremento de los estilos de vida sedentarios entre la población infantil. Esto hace que la tendencia inicial de estos modelos, orientados tradicionalmente hacia un desarrollo de la condición física, se reorienten dirigiendo su enfoque principal hacia la salud. Los objetivos, en este modelo, incluyen el conocimiento de los efectos del ejercicio, el diseño de programas personales basados en los principios de la aptitud física, actividades que desarrollan esta aptitud, etc.

Modelos orientados hacia el desarrollo personal y social. Engloban dos aspectos de manera interrelacionada: aquellos que se centran en el desarrollo personal de los escolares y los que se dirigen a su desarrollo social. El primero de ellos, el desarrollo personal, pone énfasis más en el modelo que Hellison y Templin (1991) denomina "de autoestima" y los que define Melograno (1996) como de "educación del desarrollo" y de "educación con significado personal". Hacia el segundo aspecto, el desarrollo social, se dirigen más los modelos de "educación moral" y "de responsabilidad" de Hellison y Templin, denominado también este último de "desarrollo humanístico y social" por Melograno.

Modelo conceptual. El modelo conceptual o de conceptos dirige el enfoque de la enseñanza y del currículum hacia el conocimiento y la comprensión. Habitualmente, se asume que los conceptos transfieren a

nuevas habilidades y situaciones y que se aprenden mejor cuando se enseñan explícitamente. En este modelo, la materia se organiza y enseña alrededor de ideas clave o principios, progresando en la comprensión conceptual de simple a lo más complejo.

En resumen, el primer modelo, relacionado con esta dirigido hacia el desarrollo de las habilidades motoras finas y globales de los niños y niñas, además destaca la importancia del juego como elemento desarrollador de las prácticas físicas y deportivas, estableciendo metodologías en cuanto a las tareas con base en las actividades y objetivos establecidos. El segundo modelo, está más adaptado a la perfección en el desarrollo de las actividades físicas, desde el punto de vista del desarrollo corporal la actividad física como elemento esencial de la salud.

El tercer modelo interviene como un modelo integrador de los aspectos físicos, personales y sociales, atendiendo a la formación del individuo, con base en la importancia del contexto, los valores y las emociones dentro de las prácticas escolares del área de educación física. El cuarto modelo, podría decirse tecnocrático, debido a que, su funcionalidad está supeditada al desarrollo de contenidos curriculares de manera tal que llegue a cumplir con los objetivos educativos que traza la norma curricular.

Con base en estos modelos, y la necesidad de plantear la importancia de la planificación en la didáctica de la educación física, Zambrano (2011) destaca que, en la sistematización de la clase:

En el proceso de enseñanza no sólo es importante la correcta distribución del contenido, sino también la serie de acciones del profesor y los alumnos en una sucesión correcta, determinada por los métodos y procedimientos. La relación objetivo-contenido-método-organización, determina la metodología de la enseñanza de los medios didácticos (juegos, gimnasia y deporte) de la Educación Física. Esta se caracteriza por la estrecha vinculación entre los distintos pasos metodológicos que la integran, sobre la base de pasar al siguiente paso sólo cuando el anterior se ha

ejercitado de forma suficiente, lo que permite la continuidad de dichos pasos metodológicos de la enseñanza. (p. 127).

La organización de las actividades y estrategias de enseñanza debe estar engranada con los recursos didácticos a implementar en la ejecución de las clases. El orden que mantenga en cuanto al desarrollo de la misma, va permitir dar una orientación pedagógica significativa para la formación de los niños y niñas, partiendo de los principios del aprendizaje teórico y práctico.

La enseñanza de la educación física a través del juego

La educación física ha sido objeto de relación con el juego desde sus inicios, por ello, en la mayoría de los casos, los juegos de movimiento son, ante todo, un recurso de la Educación Física con los estudiantes; las reglas cumplen su papel organizativo y obligan a subordinarse al objetivo. Entre las diversas clasificaciones de los juegos hay una que de manera general los divide en dos grandes grupos: los juegos con reglas predeterminadas y los juegos creadores, así los clarifica Ribes (2011):

Los juegos con reglas, como su nombre indica, están regidos por reglas fijas que los infantes casi siempre encuentran ya establecidas; es decir, para jugar bien se debe aprenderlas y aplicarlas con exactitud. De manera general, se agrupan en dos categorías: físico-motores y de mesa, en los que las reglas del juego son claramente indicadas y de conocimiento de todos los participantes. El desarrollo del juego está determinado por estas reglas y pierde su sentido si las mismas no se cumplen. (p. 27).

Los juegos de reglas tienen entre sus funciones educativas el desarrollar las representaciones éticas de los niños, dado que, por lo general, son para ganar o perder, estimular la ejercitación física del cuerpo y el desarrollo de los procesos cognoscitivos, la rapidez de las acciones y, en general, el desarrollo mental y de la personalidad. Estos juegos siguen un patrón de acción, articulado en torno a un conjunto de

reglas que todos conocen y con las que se sigue un curso de acción; así, se logra la meta u objetivo del juego, que puede tener uno o varios participantes.

Asimismo Ribes (ob. Cit) destaca:

Entre estos se incluyen los juegos didácticos, que constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que el niño y la niña asimilen mejor los contenidos del programa, los ejerciten o los consoliden. También dentro de este grupo se incluyen los juegos de movimiento, que son aquellos que se realizan con frecuencia en la actividad de Educación Física o fuera de esta. Su objetivo principal es el desarrollo de las habilidades motrices. (p. 27).

Como se puede observar, los juegos para desarrollar motrices permiten trabajar los objetivos generales de la etapa y del área, son un objetivo educativo en sí mismos y constituyen un posible enfoque didáctico. El juego es un recurso metodológico, un enfoque didáctico de las actividades de enseñanza-aprendizaje en la medida en que asegura la relación de éstas con la vida real del alumno, facilita la construcción de aprendizajes significativos, potencia el interés espontáneo del alumno, desarrolla la creación y uso de las estrategias propias de la búsqueda y organización de los elementos requeridos para resolver problemas, impulsa la relación entre iguales y ayuda a crear un clima de aceptación mutua y de cooperación.

En el caso del segundo grupo de juegos de movimiento que mayormente se adaptan a la enseñanza de la educación física, son los juegos creadores, Ribes (2011) considera que:

A diferencia de los primeros, no están sujetos a una reglamentación prefijada; y es precisamente dentro de estos donde se incluyen los juegos dramatizados y los de roles: En los *juegos dramatizados* los pequeños deben reproducir un argumento previamente elaborado, el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como especie de guión, donde el maestro o la maestra proponen los momentos

fundamentales de la trama, así como lo que debe hacer cada personaje. El *juego de roles*, por su significación particular para el desarrollo de los educandos, permite imitar acciones o actividades planteadas por el profesor de educación física y llevarlas a su contexto diario. (p. 27).

En general, las propuestas del profesor de educación física basadas en el juego, pueden suponer un reto para los alumnos, pero deben ser retos superables. Asimismo, hay que evitar que siempre destaquen, por la habilidad que demuestran, los mismos niños. Para ello el profesor diversificará los juegos y dará más importancia al proceso que al resultado final, es por ello, que la función del juego en la actividad física debe adentrarse a la conexión de cuerpo y mente para lograr incrementar el interés y la motivación hacia el desarrollo del mismo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la investigación

El proceso de construcción de la lógica investigativa tiene su basamento en el método que se escoja para cumplir con las pautas del estudio abordado desde el paradigma seleccionado. De allí, la selección de la metodología debe concebir los objetivos del estudio para poder abordar de manera correcta la realidad a investigar. Por lo expresado, se desarrolló desde el enfoque metodológico cualitativo, para ello, Hernández, Fernández y Baptista (2010) exponen lo siguiente:

Postula que la “realidad” se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce mediante la interacción de todos los actores. (p. 10).

Según esto, la investigación cualitativa parte de las relaciones e interacciones de los sujetos en un ambiente o contexto específico de vivencias, en el estudio que se presenta está concentrado en las practicas pedagógicas o metodología didáctica de los docentes de educación física, con base en la utilización del juego como metodología didáctica con los niños

y niñas. En cuanto al nivel del estudio, se planteó desde la investigación descriptiva, Bavaresco de Prieto (2013) expone lo siguiente: "Consiste en describir y analizar sistemáticamente características homogéneas de los fenómenos estudiados sobre la realidad (individuos, comunidades)". (p. 27). En este caso, se describió la metodología didáctica de los docentes especialistas en el área de educación física y como desarrollan el proceso de enseñanza con los niños y niñas del nivel inicial.

En otro aspecto relevante, el diseño de investigación arroja la metodología para la obtención de la información en el estudio, en este caso, dicha metodología se basa en la investigación de campo, de allí, Bavaresco de Prieto (2013):

Se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio. Ello permite el conocimiento más a fondo del problema por parte del investigador y puede manejar los datos con más seguridad. Así podrá soportarse en estudios exploratorios, descriptivos, experimentales y predictivos (p. 28).

El aspecto esencial de este diseño es que permite la proximidad de la investigadora al campo o contexto establecido como escenario donde se estudió la problemática. De allí, en el caso de la recolección de la información y la observación de los testimonios fue de manera directa con el uso de herramientas cualitativas para registrar los fenómenos directamente en el lugar donde suscitan.

Tipo o modalidad de investigación

Como el estudio se presenta desde la orientación cualitativa, se desarrolló desde la modalidad fenomenológica. Para Bautista (2011), expresa que la sobre esta modalidad lo siguiente:

La Fenomenología, como teoría aplicable a la investigación social, tiene como objetivo comprender las habilidades, prácticas y experiencias cotidianas, y articular las similitudes y las diferencias en los significados, compromisos, prácticas, habilidades y experiencias de los seres humanos. La Fenomenología pretende entender lo que significa ser una persona y cómo el mundo es inteligible para los seres humanos. Un fenómeno es lo que se hace manifiesto y visible por sí mismo. (p. 54).

Por abordarse el estudio desde esta metodología cualitativa, la investigadora abordó los fenómenos que se estudiaron y se obtuvieron los relatos de forma directa, desde los docentes de educación física, de acuerdo a los acontecimientos en el escenario seleccionado, para así comprenderlos y emitir las respectivas observaciones con base en las dos categorías iniciales planteadas.

Escenario

El espacio que constituye la presencia de la problemática se concibe como el escenario. Así lo cataloga González (2007), que lo delimita como: "aquel lugar de encuentro y desencuentro entre los sujetos involucrados en los fenómenos sociales representados" (p. 79). Es decir, el ambiente o contexto donde ocurren las situaciones y relaciones problemáticas por parte de los individuos que comparten normas, reglas, principios y momentos. Por lo expresado, el contexto donde se desarrolló la investigación fue el espacio institucional donde hacen vida los actores educativos, es decir, docentes especialistas de educación física, docentes y estudiantes del nivel de educación inicial, de la Escuela Básica Estadal "Estado Mérida", ubicada en la Urbanización "Sur", del Municipio Junín del Estado Táchira, que atiende a una gran población estudiantil en educación inicial y primaria en dos turnos, mañana y tarde.

Informantes claves

Para González (2007): "El sujeto es la unidad esencial para los procesos de construcción en la investigación cualitativa" (p. 82). Esta caracterización permite señalar que los informantes claves son los actores relevantes quienes aportan la información de la realidad investigada, para lo cual deben estar compenetrados con la problemática. Presentada esta visión, en el presente estudio los informantes donde estuvo concentrada la atención fueron los tres docentes especialistas en el área de educación física de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", quienes atienden a los niños y niñas del nivel inicial de los turnos mañana y tarde. A propósito de la recolección de la información se realizó una selección abocada en los tres docentes especialistas de educación física que atienden a los niños y niñas del nivel inicial dentro de las prácticas pedagógicas cotidianas.

Técnicas e instrumentos de recolección

Las técnicas e instrumentos son las herramientas de carácter científico que utilizará la investigadora para recoger los testimonios, tanto visuales como expresivos de los actores o informantes claves. Para el caso de esta investigación se utilizó la técnica de la entrevista. Para agrupar la información necesaria para el posterior análisis de interpretación de la realidad abordada, se utilizó la técnica de la entrevista, quien Hernández, Fernández y Baptista (2010) la definen como: "...una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)". (p. 418). En el caso puntual de la investigación, la entrevista se desarrolló con los tres docentes especialistas en el área de educación física, quienes fungieron como informantes claves. Para ello, se partió de una entrevista estructurada, que nació de la categorización inicial de los aspectos o subcategorías consideradas para el estudio.

Categorización

Categoría	Subcategoría	Interrogante
Metodología didáctica	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Didáctica - El juego como estrategia - Innovación 	<p>¿Cómo aplica la creatividad en la clase de educación física? ¿Mediante qué estrategias?</p> <p>¿En qué forma aplica usted la didáctica en la clase de educación física, con los niños de preescolar?</p> <p>¿Cuáles son los beneficios que trae a la educación inicial el juego como estrategia?</p> <p>¿Cómo asume usted la innovación dentro de la metodología didáctica aplicada a la educación física?</p>
Enseñanza de la educación física	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias - Recursos - Enseñanza - Aprendizaje 	<p>¿Cuáles son las estrategias que usted emplea en la clase de educación física y cuál es su importancia para la educación inicial?</p> <p>¿Con qué recursos cuenta para el desarrollo de las clases de educación física en el nivel inicial?</p> <p>¿Cómo es el proceso de enseñanza de la educación física en la educación inicial?</p> <p>¿Cómo se da el proceso de aprendizaje en la educación física, por parte de los niños de inicial?</p>

Fuente: Chacín (2020)

Procedimiento cualitativo para el análisis de la información

Hernández, Fernández y Baptista (2010) expresan que el procesamiento y análisis de resultados:

Implica, además de identificar experiencias o conceptos en segmentos de los datos (unidades), tomar decisiones acerca de qué piezas “embonan” entre sí para ser categorizadas, codificadas, clasificadas y agrupadas para conformar los patrones que serán empleados con el fin de interpretar los datos. (p. 449)

Se partió entonces de una categorización inicial segregadas en una serie de subcategorías, de donde se conformaron las interrogantes de la entrevista estructurada, en el proceso de organización de la información se logró determinar una serie de observaciones basadas en los postulados de la fenomenología, que permitió cumplir con los objetivos planteados, tomando en consideración los testimonios de cada informante clave.

CAPÍTULO IV

LOS RESULTADOS

Análisis e Interpretación de los Resultados

El desarrollo de la investigación, conduce al alcance de los objetivos, por ello, es necesario asumir el hecho que se consideró como objetivo general: Promover el juego como metodología didáctica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", aunado a lo anterior, se establecieron como objetivos específicos: Diagnosticar la metodología didáctica de los docentes especialistas con los niños y niñas de nivel inicial, además de analizar el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de educación inicial, para luego plantear el juego como metodología didáctica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

En razón de los objetivos planteados, fue necesario asumir un proceso fenomenológico de la información, a partir de la aplicación de una entrevista estructurada que nació de las subcategorías de análisis elaboradas tomando en consideración el objeto de estudio, en este sentido, se hizo necesario apropiarse como informantes clave a los tres docentes especialistas del área de educación física que laboran en educación inicial, por ello, se cuenta con la siguiente definición:

Cuadro 2.

Caracterización de los Informantes Clave

Informante	Código	Característica
Docente Especialista de Educación Física	DEEF1	- Especialista en el área de educación física - Labora en educación inicial
Docente Especialista de Educación Física	DEEF2	- Especialista en el área de educación física - Labora en educación inicial
Docente Especialista de Educación Física	DEEF3	- Especialista en el área de educación física. - Labora en educación inicial

Fuente: Chacín (2020)

Posterior a la selección de los informantes clave, se procedió con el desarrollo de una entrevista estructurada a cada uno de los informantes, con la finalidad de lograr información veraz, en el mismo orden de ideas, es necesario referir que se aplicó la entrevista con base al desarrollo de las clases de educación física, en este sentido, es pertinente referir una serie de hallazgos que constituyen las características más importantes en cada uno de los casos.

Para tal fin, fue necesario asumir las categorías del estudio, como es el caso de la metodología didáctica, además de la enseñanza de la educación

física, por ello, la información se sistematiza de acuerdo con las mismas, con atención en el siguiente cuadro.

Cuadro 3.

Categorización

Categoría	Subcategoría
Metodología didáctica	- Creatividad - Didáctica - El juego como estrategia - Innovación
Enseñanza de la educación física	- Estrategias - Recursos - Enseñanza - Aprendizaje

Fuente: Chacín (2020)

Categoría Metodología Didáctica

La clase de educación física, es un sustento al desarrollo integral del niño, por ello, el mismo guarda una adecuada relación con diversos procesos formativos, desde esta perspectiva, es necesario adentrarse en la subcategoría **creatividad**, donde se establecieron los siguientes testimonios:

DEEF1: *Profe, yo trato de aplicar estrategias creativas, porque son niños muy pequeños, ellos lo que quieren es correr y jugar mucho, pero uno no puede dejarlos solo que jueguen porque es que educación física no es solo juego.*

DEEF2: *Es muy poco lo que se deja a la creatividad, porque nosotros en educación física, nos regimos por un currículo, y a veces ya las*

competencias están ahí establecidas, entonces bueno uno es creativo cuando usa alguna estrategia de enseñanza.

DEEF3: *La creatividad es muy importante, sobre todo en la educación inicial, pero en el caso de la educación física, nosotros pues nos dedicamos más al desarrollo motor, al desarrollo de habilidades.*

Como se logra apreciar, es necesario reflexionar acerca del hecho de que los docentes de educación física, asumen la importancia de la creatividad, sin embargo, consideran que el área es muy específica, donde incluso no debe haber cabida para el juego sin guía, porque se debe contribuir con el desarrollo motor y con el desarrollo integral de los niños, además de ello, es pertinente reconocer que desde la educación física, se deben promover acciones que sirvan de base en el desarrollo integral del niño.

En el mismo orden de ideas, se presenta la subcategoría **didáctica**, al respecto se presenta la siguiente información:

DEEF1: *Yo si empleo una didáctica, claro, con el inicio, el desarrollo y el cierre, trato de ser metódico en eso, porque a pesar de que es un trabajo con niños, uno sistematiza los contenidos, para lograr el desarrollo integral del niño.*

DEEF2: *La didáctica, es muy importante porque a partir de la misma, es que podemos lograr que los niños se interesen en la clase*

DEEF3: *Todos sabemos lo importante que es para los niños la educación física, por eso es que yo incorporo clases dinámicas, donde el niño sea el protagonista.*

De acuerdo con lo anterior, es preciso sostener que la didáctica, guarda una marcada importancia en las clases de educación física, porque en la misma, se manifiestan intereses que tienen que ver directamente con el

asumir los diferentes momentos de la educación física, además de ello, es necesario que se manifiesten mecanismos que permitan la incentivación de los niños, es de esta manera, como la didáctica se representa en función de acciones que son propias de las prácticas pedagógicas de los estudiantes.

En el mismo orden de ideas, se asumió como subcategoría **el juego como estrategia**, al respecto, se plantea la siguiente información:

DEEF1: Pues mire profe emplear el juego en educación preescolar, es muy complicado, porque es que hay algunos niños que no prestan atención, otros que están distraídos, otros que preguntan todo, que son muy espontáneos, entonces el juego requiere de atención, de concentración y por lo general con los niños no se puede

DEEF2: Bueno mire el juego si es importante, y como estrategia pues puede ayudar a que se logren aprendizajes significativos, pero hay que tener en cuenta el comportamiento de los niños, el control, usted sabe cómo son los niños, hay niños muy difíciles

DEEF3: Es importante, porque desde allí uno puede lograr muchas cosas con los niños, como motivarlos y hacer que mantengan la alegría siempre.

Con atención en lo anterior, es necesario considerar que a juicio de los docentes, el juego como estrategia, se muestra muy importante, sin embargo, en el caso de los docentes, consideran que es muy poco lo que se puede aplicar, porque se puede perder el control del grupo, no obstante, es preciso reconocer que el juego puede servir como base para promover la motivación de los niños y mantener un estado de ánimo positivo, donde se manifiesten aspectos que sirvan de base en la promoción de una formación integral.

Aunado a lo anterior, se presenta la subcategoría **innovación**, al respecto, se logró captar la siguiente información:

DEEF1: Uno en la clase de educación física, poco innova, porque es que realmente, es muy metódica, se cumple con el desarrollo de lo pautado en el currículo, para el desarrollo de competencias.

DEEF2: Yo poco innovo porque como usted se ha podido dar cuenta pues las clases, son las mismas, o sea, bueno no es que sean las mismas, me refiero a los contenidos, entonces lo sistemático de la clase es similar

DEEF3: Bueno la innovación es importante, pero por lo general en la clase de educación física, se innova poco, claro porque los contenidos son los mismos.

Como se logra apreciar, los docentes reconocen la importancia de la innovación, a pesar de ello, es importante referir que poco se innova en las clases de educación física, en razón de ello, es necesario reflexionar sobre este particular, con la finalidad de que se alcance un desarrollo adecuado de la realidad. En consecuencia, es necesario considerar que la metodología didáctica, hace énfasis en el desarrollo de las clases de educación física, sin embargo, se deben tomar en cuenta otros elementos que sirvan de base en la incentivación de los niños hacia el adecuado aprendizaje en esta área.

Categoría Enseñanza de la Educación Física

Es la educación física, una de las áreas donde se debe colocar mayor empeño a nivel pedagógico, con la finalidad de que el estudiante entienda que todos los elementos que allí se desarrollan, son totalmente validados, pero que no son desarrollados simplemente porque así lo requiere la enseñanza, sino que son requeridos, por ello, es necesario adentrarse en la subcategoría **Estrategias**, para lo cual, se logró la siguiente información:

DEEF1: El empleo de estrategias es importante en la educación inicial, en el caso mío, yo aplicó mucho es la recreación, claro en educación

preescolar, porque a los niños, les gusta mucho el juego, pero uno tiene que estar pendiente de no perder el control del grupo

DEEF2: *No muy importante, yo con los niños de preescolar, lo que aplicó son rondas, los niños de preescolar, son muy activos y uno en la clase de educación física debe prestarle atención a todo eso*

DEEF3: *Si bueno yo trato de usar estrategias, porque para trabajar con los niños, se debe ser muy cauteloso en las estrategias que se seleccionan.*

De acuerdo con lo anterior, es necesario referir que los docentes de educación física, consideran de suma importancia la aplicación de las estrategias, por lo cual, las estrategias de mayor aplicabilidad en el preescolar, son la recreación y el uso de rondas, por lo que es necesario referir que el desarrollo de estas estrategias, es fundamental para lograr motivar a los estudiantes de este nivel tan complejo.

Aunado a lo anterior, es necesario referir la subcategoría **recursos**, por lo que se debe referir los siguientes testimonios:

DEEF1: *Aquí en la escuela, si hay buenos recursos para desarrollar las clases de educación física, lo cual, es favorable y nos ayuda mucho a nosotros*

DEEF2: *Los recursos son necesarios, sobre todo por ejemplo en el desarrollo del pensamiento espacial, de la lateralidad, uno necesita recursos, yo tengo unos que compre cuando fui estudiante y hay otros aquí en la escuela que uso siempre.*

DEEF3: *Son muy importantes, yo los uso siempre, es que en educación física, uno siempre debe usarlos.*

De acuerdo con lo anterior, es necesario referir la importancia que guardan los recursos para la clase de educación física, porque con los mismos, se logra despertar el interés de las personas, hacia el desarrollo de acciones pedagógicas que sirvan de base en la promoción de un proceso de

aprendizaje dinámico que responda al desarrollo adecuado de la clase y a la formación integral de los estudiantes.

Ahora bien, con relación a la subcategoría en el **proceso de enseñanza**, es necesario referir los testimonios de cada uno de los informantes:

DEEF1: *El proceso de enseñanza en la educación física, es muy complejo, porque debemos estar pendientes de múltiples situaciones*

DEEF2: *Para mí la enseñanza es primordial, porque es que es nuestra actuación pedagógica, debe ser dinámica, muy activa, motivar a nuestros estudiantes.*

DEEF3: *Debemos motivar a nuestros estudiantes, porque es que cuando tenemos estudiantes motivados, el proceso de enseñanza mejora mucho.*

Como se logra apreciar, los docentes le dan una debida importancia al proceso de enseñanza, por lo que es necesario asumir la misma desde una consideración activa, dinámica, donde se motive al estudiante, para de esta manera generar un impacto en el interés que puede demostrar el estudiante hacia la clase de educación física.

Por su parte, en la subcategoría **aprendizaje**, se lograron captar los siguientes testimonios:

DEEF1: *Yo siento que las clases de educación física, siempre dejan algo que aprender, porque los niños se emocionan, claro en el caso de preescolar, es difícil, porque allí lo que la educación física logra es el desarrollo de habilidades y capacidades.*

DEEF2: *Si los niños logran un aprendizaje, por ejemplo el dominio de algunos contenidos, como la ubicación, entre otras cosas básicas.*

DEEF3: *Más que un aprendizaje, lo que se ve en el preescolar es el logro del desarrollo motor, cosas así.*

Como se logra evidenciar, es necesario asumir el hecho de que se promuevan los intereses por alcanzar aprendizajes, los cuales se enmarcan

en el desarrollo de habilidades y capacidades por parte de los estudiantes, por lo que es necesario promover el desarrollo de clases dinámicas que contribuyan con el desarrollo integral del estudiante.

Observación

Ahora bien, es necesario referir los eventos observados, por lo que es necesario narrar los siguientes hallazgos:

Cuadro 4.

Observaciones

Categoría	Subcategoría	Observación
Metodología didáctica	-. Creatividad	Se evidencia poca creatividad en las diferentes clases observadas, el docente le recibe los estudiantes a la maestra, los coloca en la cancha, está pendiente de no perder el control del grupo, pero no aplica estrategias creativas
	-. Didáctica	Desarrollan sus clases de manera adecuada, tomando en cuenta el inicio, desarrollo y cierre, lo que le da una sistematicidad a los eventos.
	-. El juego como estrategia	Se evidencia la presencia de rondas, pero no se aplican otros juegos en las diferentes clases
	-. Innovación	Se presenta escasa innovación, se desarrollan los contenidos, por medio de la aplicación de ejercicios
Enseñanza de la educación	-. Estrategias	Se emplean rondas y la recreación dentro de la clase de educación física

física	- Recursos	Se usan aros, balones, mallas, conos, entre otros
	- Enseñanza	Se da el proceso de enseñanza, mediante una metodología que define cada uno de los docentes de educación física.
	- Aprendizaje	Los niños aprenden rápido, porque ejecutan los ejercicios de manera adecuada.

Fuente: Chacín (2020)

Con atención en lo anterior, es necesario referir que los docentes de educación física observados, desarrollan clases poco creativas, a pesar de ello, si emplean una adecuada didáctica, sin embargo, no se aplica el juego como estrategia y tampoco se asume la innovación en la clase de educación física. Se logró establecer el empleo de rondas y de la recreación dentro de la clase de educación física, donde se usan recursos tales como: aros, balones, mallas, conos, entre otros, lo que permite un desarrollo adecuado de la enseñanza, además de aprendizajes significativos.

Al referir la contratación de la información, es necesario considerar que tanto en los testimonios, como en las observaciones se evidencian situaciones similares, tal es el caso de la carencia de la creatividad, a pesar de ello, se sistematiza la didáctica del acto pedagógico, aunque es importante el juego como estrategia, el mismo no se aplica, así sucede también con la innovación. Es reiterativo el uso estrategias, como es el caso de rondas y de recreación, donde se emplean recursos tanto propios del docente, como los que posee la institución educativa y así se formula un adecuado aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Para el establecimiento de las conclusiones, es necesario reconocer que se debe dar prioridad en este caso a los hallazgos, en relación con los objetivos de la investigación, por ello, es necesario asumir el objetivo general, el cual, se enmarca en: Promover el juego como metodología didáctica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

En este sentido, es necesario referir que en cuanto al primer objetivo específico: Diagnosticar la metodología didáctica de los docentes especialistas con los niños y niñas de nivel inicial, se concluyó que, a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la creatividad, la misma, es poco tomada en cuenta en las clases de educación física, porque los mismos consideran de mayor importancia la sistematicidad de las acciones, de la misma manera, se logró apreciar que los docentes de educación física promueven el desarrollo didáctico, porque a partir del mismo, se genera un impacto favorable en la realidad, dado que se articula la importancia de la educación física.

A pesar de lo anterior, es necesario reconocer que los docentes de educación física, reconocen que el juego como estrategia es muy importante, sin embargo, no se le presta la debida atención porque se teme por perder el control del grupo o la atención de los estudiantes, de la misma manera, es

necesario referir que en las clases de educación física se innova poco, porque se asume la sistematicidad de las acciones y se deja de lado algunos elementos como el caso de la presentación de acciones lúdicas y creativas, este particular no debería ser así, pero se asume desde las manifestaciones propias de la realidad.

En relación al segundo objetivo específico: Analizar el proceso de enseñanza de la educación física en el nivel de educación inicial, se logró reconocer que se emplea de manera mayoritaria, las rondas y las actividades recreativas, por lo que es necesario dinamizar la enseñanza de la educación física con otros elementos que sirvan de base en el desarrollo de la misma, además de ello, por lo tanto, sería conveniente considerar el empleo adecuado de los recursos, lo cual, es favorable, de la misma manera, porque se asumen los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera comprometida.

Por las razones previamente señaladas, es relevante darle paso al tercer objetivo específico: Plantear el juego como metodología didáctica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida", donde el docente de educación física, entienda que su labor como profesional de la misma, se encamina hacia el hecho de brindar estrategias adecuadas a las exigencias de la formación integral de los individuos, y no formación de talentos deportivos, esto último es solo una rama de esa área, pero en la escuela no es lo más importante, lo realmente necesario aquí es la constitución de mecanismos que sirvan de base para que el estudiante obtenga una mejor calidad de vida a partir del juego como metodología didáctica.

En este sentido, el área de educación física, debe verse como un todo, donde se integran elementos; lúdicos, creativos, recreativos, deportivos, en fin una serie de funcionalidades que requiere el niño para ir consolidando su identidad y por ende su propia personalidad, con base en ello, ese abordaje de elementos, conducen a la adopción de mecanismos que sirvan como

aporte para alcanzar una educación integral. La adopción de la educación física, como una de las áreas del saber humano, impacta en la consolidación de la estructura cognitiva, donde se hace hincapié en la generación de un individuo sano, en correspondencia con acciones de orden didáctico para la valoración de los sujetos.

Recomendaciones

Al finalizar la presente investigación, es necesario tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

1.- Dar a conocer los resultados de la investigación a toda la comunidad educativa, de manera muy reiterativa a las docentes de educación inicial y de educación física.

2.- A los docentes especialistas, para que apliquen principios como la creatividad y la innovación a través de juegos, para que así logren un desarrollo adecuado de la clase.

3.- A las docentes de educación inicial, para que contribuyan con el desarrollo adecuado de las clases de educación física, e incentiven con los docentes especialistas, planes especiales y unidades didácticas basadas en el juego.

4.- A los padres de familia, para que se involucren en el desarrollo de clases que promuevan el juego dentro y fuera de la institución educativa como metodología para el desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

El juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física en el nivel inicial

Presentación

El desarrollo de los seres humanos apunta hacia la concreción de situaciones que inciden directamente en la maduración de los mismos, es necesario asumir entonces situaciones que dinamicen dicho desarrollo, en el caso de la educación inicial, los niños asumen el juego como una de las perspectivas que despiertan la motivación, por ello, es esencia, referir lo expuesto por Vigotsky (1988) que:

El juego facilita directamente al desarrollo cognitivo del niño y niña, proporcionándole un equilibrio imprescindible para los aprendizajes y las bases para una educación armónica y completa, proporciona la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y fija hábitos anteriores, contribuye a la exploración y descubrimiento de su propio cuerpo, de los otros y de los objetos que lo rodean. Afianza el proceso de socialización, potencia el desarrollo infantil, estimulando su espontaneidad, imaginación, creatividad, observación y regula las tensiones, posibilita la estructuración del lenguaje y del pensamiento, estimula la observación, atención y simbolización. (137)

La definición expuesta, reafirma que el juego como actividad característica de la niñez en su forma natural de aprender es placentera, por

lo tanto la acción educadora debe ser coherente con esta necesidad y desarrollarse a partir de la misma, cuando un niño juega compromete su personalidad total, su capacidad social, física, afectiva e intelectual, por lo tanto es imprescindible usarlos como recursos dentro de los métodos de enseñanza para promover el aprendizaje integrado en múltiples dimensiones.

Por su parte, Benavidez (2006:65) expresa que el juego posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización, toda vez que es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite el docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudándolos a superar dificultades y orientando la conclusión de los aprendizajes hacia la consecuencia de los objetivos y contenidos educativos. Puede decirse que es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto sociocultural favoreciendo en la comprensión del mundo que sí mismo y de su relación con los otros; entonces se convierte en un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

Desde esta perspectiva, es necesario proponer, el juego como metodología didáctica, para la dinamización de la educación física en el nivel de inicial, con la finalidad de promover en el niño acciones que sirvan de base en el desarrollo integral del mismo, enfocado siempre hacia las manifestaciones que definen aspectos propios de la realidad, con la colaboración de los padres de familia, en este sentido, es necesario referir lo señalado por Fernández (2009) quien propone:

A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos. En el marco de esta conceptualización, el plan de estudios trasciende el listado de

asignaturas, materias o áreas académicas con sus respectivas intensidades horarias. (p. 56).

La educación física, es una de las áreas por excelencia, donde se exteriorizan acciones que son propias de la atención de los estudiantes, allí los niños ponen de manifiesto el desarrollo de acciones que se orientan desde la perspectiva lúdico pedagógico, donde la educación inicial, toma un auge significativo en razón de evidencias que se evidencia en función de las demandas propias de la realidad, por ello, la presente propuesta contiene una guía de juegos que dinamizan desde la perspectiva didáctica a la educación física.

Objetivo General de la Propuesta

Plantear el juego como estrategia metodológica en la enseñanza educación física del nivel inicial de la Escuela Básica Estatal "Estado Mérida".

Propósitos específicos de la propuesta

Propiciar un plan de actualización pedagógica dirigido a los docentes de educación física en cuanto a la malla curricular de educación inicial.

Planear juegos recreativos como estrategia metodológica en la enseñanza de la educación física en la educación inicial.

Incorporar los juegos tradicionales como metodología didáctica en la enseñanza de la educación física.

Construir unidades didácticas para los docentes de educación física, orientadas al uso de juegos como metodología en la educación inicial.

Sistematización de la Propuesta

La conformación de la propuesta basada en el juego como metodología didáctica para la enseñanza de la educación física en el nivel inicial, requiere la presentación de acciones metodológicas que orienten a los docentes hacia la adecuación de situaciones pedagógicas que inviten a la integración de dichas acciones lúdicas en los procesos de formación en este nivel educativo, por ello, se presentan con base en los propósitos específicos

Cuadro 5.

Plan de Actualización

Propósito Específico	Propiciar un plan de actualización pedagógica dirigido a los docentes de educación física en cuanto a la malla curricular de educación inicial.
I Jornada. Taller teórico - práctico	
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Áreas de aprendizaje, finalidades, componentes y aprendizajes a ser alcanzados relacionados con el área de educación física en el nivel inicial.
Actividades	<ul style="list-style-type: none">-. Dar a conocer a los docentes especialistas de educación física los hallazgos y conclusiones a los que llegó el estudio con base en la realidad abordada.-. Establecer empatía con los docentes especialistas de educación física, y darles a conocer la malla curricular de educación inicial para poder realizar planificaciones didácticas relacionadas con el área de educación física.-. Desarrollar mesas de trabajo en conjunto con

	<p>las docentes de educación inicial, para propiciar un compendio de aprendizajes a ser alcanzados por los niños y niñas de educación inicial relacionados al área de educación física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Consolidar un formato para la construcción de unidades didácticas para la enseñanza de la educación física, incorporando juegos como metodología didáctica. - . Empezar la participación de los especialistas en educación física y las docentes de educación inicial para la incorporación progresiva de planes especiales o ventanas pedagógicas basadas en el juego como metodología didáctica.
Destinatarios	- . Docentes de educación física que atienden a los niños y niñas de educación inicial.
Responsables	<ul style="list-style-type: none"> - . Investigadora - . Especialistas de educación física. - . Docentes de educación inicial
Recursos para la Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - . Materiales de papelería, agendas, lápices, libretas. - . Proyector Multimedia. - . Computador. - . Currículo de educación inicial.
Indicadores de logro	- . Consolidar la actualización de los docentes de educación física en cuanto a las adecuaciones curriculares del nivel inicial.
Tiempo	8 horas/clase.

Cuadro 6.

Juegos recreativos como estrategia metodológica

Propósito Específico	Acciones
Planear juegos recreativos como estrategia metodológica en la enseñanza de la educación física en la educación inicial.	<p>1.- Sillas musicales: Se disponen en la cancha un círculo de sillas, si el grupo es de 25 niños, se colocan 24 sillas en círculo, con la ayuda de un dispositivo portátil para música, se colocan canciones, se les explicará a los niños que al parar la música, deben buscar una silla, quien quede de pie, debe salir del juego. Este juego tiene como finalidad promover la tolerancia hacia los demás.</p> <p>2.- Simón dice: El docente de educación física, ubicado al frente de sus estudiantes, comenzará a dar órdenes. “Simón dice: subir un pie, correr, saltar en el mismo sitio, bajar y subir”, entre otros ejercicios, el juego tiene como finalidad promover el desarrollo de la movilidad de los niños.</p> <p>3.- Leones durmientes: Se dispondrá de un conjunto de colchonetas, donde se les pedirá a los niños que se acuesten y que simulen estar dormidos, el docente de educación física comenzará a caminar entre ellos, y a decirles cosas que los convencen para despertarlos, perderá quien abra los ojos, el ganador, será el último que abra los ojos. Este juego tiene como finalidad promover el</p>

	<p>desarrollo de la atención.</p> <p>4.- Atrapar pelotas: El docente les pedirá a los niños que se ubiquen a lo largo de la cancha sin un orden y colocara pelotas en diferentes sitios de distintos colores y tamaños, el docente les gritará tomen las pelotas azules, tomen las pelotas grandes, entre otras instrucciones, en este caso se promueve el desarrollo de la capacidad óculo manual.</p> <p>5.- Mundo de colores: Se requiere de pelotas, conos, cestas, entre otros objetos de diferentes colores, los mismos se disponen en el centro de la cancha, el docente, va dando instrucciones donde se pidan objetos de un determinado color, los cuales, deben ser seleccionados por los niños. Este juego sirve para que los niños aprendan los colores.</p> <p>6.- El semáforo: En este caso, el docente lleva tres tarjetas, una de color rojo, otra amarilla y otra verde, el docente colocará en fila a los estudiantes y a medida de que muestre las tarjetas, estos se detendrán o seguirán, a la voz del docente, estos caminaran o correrán, los niños simularan tener un volante. Este juego sirve para el desarrollo de las habilidades óculo manual y para la atención.</p> <p>7.- ¿Dónde está la pelota?: El docente</p>
--	--

	<p>colocará la pelota en un sitio determinado, y unidos los niños en círculo, les irá indicando hacia donde se deben dirigir para encontrar la pelota, bien sea a la derecha, izquierda, atrás, adelante. Este juego sirve para el desarrollo del pensamiento espacial.</p> <p>8.- La Carreta: El docente en la cancha demarcara carriles, como los de una pista de atletismo, y colocará a cada uno de los niños en un carril, realizará la carrera de velocidad. Este juego sirve para desarrollar habilidades de velocidad en los niños.</p> <p>9.- Corre a buscar un Amigo: Se realizará la semejanza de una pista de atletismo, en la misma, se ubicará a los niños con un testigo, es decir, se realizará una carrera de relevo, mediante la entrega del testigo. Este juego sirve para desarrollar la atención de los estudiantes y el desarrollo motor.</p> <p>10.- Corre y Busca: El docente ubicará una caja con una cinta de color en un lugar estratégico de la cancha, el docente le indicará que corran y les irá diciendo el color de la cinta, ganará quien consiga esta cinta. El juego sirve para el desarrollo de la atención.</p> <p>11.- Corre y Entrega: Se realizarán líneas de por los menos 10 metros de largo, a lo que en la misma se ubicarán a los niños, al niño del</p>
--	--

	<p>final se le entregará un objeto, el cual, cuando suene el silbato, este podrá salir corriendo y entregar al siguiente y así sucesivamente. El juego permitirá el desarrollo de la atención de las habilidades óculo manuales.</p> <p>12.- Cazadores y Conejos: Se distribuirán en dos grupos, uno de conejos y otros de cazadores, los conejos deben correr y ponerse a salvo en lugares llamados madrigueras para no ser cazados. El juego sirve para desarrollar las habilidades espaciales.</p> <p>13.- Los Transportistas del Cono: Se forman equipos entre dos y cinco integrantes, en este caso, cada niño se debe colocar un cono en la cabeza, para que lo transporte a lo largo de la cancha sin que este se le caiga, si se le cae, debe volver al inicio para realizar el recorrido nuevamente, gana el equipo que complete el recorrido en menor tiempo. Sirve para desarrollar habilidades de equilibrio.</p> <p>14.- El guardián: Se colocan dos colchonetas en esquinas opuestas de la cancha, en cada colchoneta, se colocan un grupo de niños, en el centro del patio se coloca un tercer grupo de niños que harán las veces de guardianes, los guardianes deben ir a los grupos, para atrapar a los otros niños y llevarlos al centro de la cancha. Sirve para desarrollar</p>
--	---

	<p>habilidades asociadas a la velocidad.</p> <p>15.- El balón silencioso: Se distribuirán por todo lo largo de la cancha a los niños, quienes deben ir pasándose un balón, sin pronunciar palabra, el juego subirá de nivel en la medida en que se incorpore mayor número de pelotas, el niño que hable será sometido a una penitencia. Sirve para desarrollar la atención.</p>
--	---

Fuente. Chacín (2020).

Cuadro 7.

Juegos tradicionales como metodología didáctica

Propósito Especifico	Acciones
<p>Incorporar los juegos tradicionales como metodología didáctica en la enseñanza de la educación física.</p>	<p>1.- El gato y el ratón: Se dispondrá de un círculo, y se seleccionará un niño que hará las veces de gato y uno que hará de ratón, el niño que haga de ratón debe estar dentro del círculo y el gato fuera de esta, se le debe permitir al ratón salir y el gato lo correteara, hasta que lo alcance, el juego sirve para promover el desarrollo motor de los niños.</p> <p>2.- Pisé: El docente de educación física, dibujará en la cancha un diagrama compuesto por 10 cuadros, en este se escriben los números del uno al diez, cada niño, se situará detrás del primer cuadrado y lanzará una piedra, en la casilla que caiga, el niño debe ir saltando con un pie cojo, si</p>

	<p>coloca los dos pies, debe ser sustituido, la finalidad del juego, se enmarca en promover el desarrollo motor.</p> <p>3.- Juego con las palmas de las manos: Se ubican los niños en pareja, con la ayuda de un dispositivo portátil de sonido, se colocarán canciones y los niños deben ir ejecutando las palmas de acuerdo como el docente va indicando, este juego sirve para desarrollar la coordinación.</p> <p>4.- Los encostalados: el docente debe tener un grupo de costales para el tamaño de los niños, se les pedirá que se introduzcan en los costales y se ubicarán en fila a la voz de salida, deben iniciar una carrera, algunos caerán en el transcurso, otros alcanzarán la meta. El juego sirve de base para el desarrollo de las habilidades motrices.</p> <p>5.- Stop: El docente les pedirá a los niños que se ubiquen a lo largo de la cacha, y les asignará un número y él parado en un lugar estratégico, lanzará el balón al aire y gritará un número, el niño definido con este número debe agarrar la pelota y lanzar al aire y decir el número de otra persona, el juego sirve para promover la atención en los niños.</p> <p>6.- Saltar la Cuerda: Los niños en fila, irán integrándose a saltar el lazo, el cual será sostenido en cada extremo por un niño</p>
--	---

	<p>seleccionado al azar, el cual, se podrá integrar a la fila cuando alguno no logre saltar la cuerda de manera adecuada. E juego sirve para desarrollar la coordinación.</p> <p>7.- El Juego de la Soga: Se lleva una soga a la cancha y se ubican dos grupos de igual número de participantes, los cuales sostendrán la cuerda de cada uno de los extremos, a la voz de juego, deben empezar a halar, hasta que uno de los dos grupos caiga. El juego sirve para desarrollar la fuerza.</p> <p>8.- El Trompo: Se le pedirá a cada uno de los niños que lleven un trompo a la clase, el docente les enseñará como se juega, cada niño realizará las ejecuciones, este juego sirve para desarrollar la coordinación.</p> <p>9.- Papiroflexia: Se les solicita a los estudiantes que lleven hojas de reciclaje y se les pedirá a los niños que realicen figuras, guiados por el docente.</p> <p>10.- Cometa: Cada uno de los niños llevarán cañas, y con la ayuda del docente, lograrán hacer una cometa se forrará con bolsas plásticas y se asistirá a elevar las cometas un día para el desarrollo de la actividad.</p>
--	---

Fuente. Chacín (2020).

Cuadro 8.

Construcción de unidades didácticas basadas en el juego para la educación inicial.

Propósito Específico	Construir unidades didácticas para los docentes de educación física, orientadas al uso de juegos como metodología en el nivel inicial.
II. Jornada. Integración de acciones para integración didáctica de juegos	
Contenido	<ul style="list-style-type: none">Las unidades didácticas basadas en el juego para la enseñanza de la educación física en el nivel inicial.
Actividades	<p>-. Luego de realizar el compendio de aprendizajes a ser alcanzados por los niños y niñas de educación inicial, se establecerán comisiones para la elaboración de unidades didácticas basadas en el juego.</p> <p>-. Constituir unidades didácticas basadas en el componente Educación Física y Recreación, para proveer al docente de educación física que atiende niños y niñas de educación inicial de herramientas de planificación que pueden integrar en las clases con el uso de juegos como metodología.</p>
Destinatarios	-. Docentes de educación física que atienden a los niños y niñas de educación inicial.
Responsables	<p>-. Investigadora</p> <p>-. Especialistas de educación física.</p> <p>-. Docentes de educación inicial</p>
Recursos para la	-. Materiales de papelería, agendas, lápices,

Ejecución	libretas. -. Proyector Multimedia. -. Computador. -. Currículo de educación inicial.
Indicadores de logro	-. Consolidar la creación de unidades didácticas como herramienta para la planificación en educación física orientadas al uso del juego para la educación inicial.
Tiempo	8 horas/clase.

Unidades Didácticas para la enseñanza de la Educación Física en el Nivel Inicial

Unidad didáctica: Juego el Ajedrez	Objetivo pedagógico: Iniciar a los niños y niñas y en el juego del ajedrez.
Nivel de Educación Inicial: Preescolar	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Reconoce algunos elementos y movimientos del juego de ajedrez.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Un juego recomendado para la iniciación al ajedrez, o aprendizaje de este. El juego consiste en jugar la fila de ocho peones y rey, contra los ocho peones y rey del oponente. La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de las piezas y reglas (coronación, jaque, comer al paso, etc.). • Con los "Soldados del Rey" conseguimos, o pretendemos conseguir, objetivos como resaltar la importancia de los peones, el apoyo del rey sobre los peones con objetivo de ataque y defensa, el cambio de piezas, mejorar la visión mental del juego, entre otros. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Tablero de ajedrez. - Cartones para crear las posiciones del ajedrez. - Marcadores - Pintura Negra y blanca. 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Una hora clase de 45 minutos. 	
Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

Unidad didáctica: Juego de desplazamientos con obstáculos	Objetivo pedagógico: Descubrimiento de diferentes movimientos
Nivel de Educación Inicial: Preescolar	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Explorar gran variedad de movimientos en diferentes posiciones.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> - Al ritmo de la música se realizarán diferentes movimientos con conos o botellas plásticas colocarlas en el piso para realizar los siguientes movimientos: en zigzag, corriendo, caminando, saltando, con un pie se combinan en zigzag y óculo pedal. - Con una cuerda invitar al niño/a para desplazarse en círculo y recto por la cancha - Desplazarse adoptando diferentes posiciones, utilizando los niveles bajos, medio y alto - Correr por la cancha, rodando el aro, primero en línea recta, después en todas las direcciones, saltar dentro y fuera del aro. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Botellas plásticas o conos - Cuerdas - Equipo reproductor - Aros 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Una hora clase de 45 minutos. 	
Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

Unidad didáctica: Juego de estaciones	Objetivo pedagógico: Desarrollar habilidades motrices desde la expresión estética.
Nivel de Educación Inicial: Preescolar	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Realiza producciones de dibujo, modelado y pintura, donde reflejen el dominio de la coordinación motora predominante.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Por estaciones invitar al niño/a a delinear con marcadores de diferentes colores en láminas de papel bond distintas figuras como pelotas, aros, círculo, cuadrado, Seguidamente avanzar hacia la otra estación saltando en un pie. • Dibujar la silueta de su cuerpo en el piso sobre una lámina de papel y rellenarla con pedazos de papel periódico. Invitarlos a avanzar driblando la pelota. • Utilizando temperas proponer a los niños a pintar el dibujo de la cancha de su escuela, para luego ser exhibida en el patio de la institución, para finalizar la actividad invitar a los niños a pasar el aro por las diferentes partes de su cuerpo 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Láminas de papel bond - Papel periódico - Marcadores, temperas, colores - Pelotas y aros 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Una hora clase de 45 minutos. 	
Evaluación: Observación del docente y lista de verificación.	

Unidad didáctica: Me divierto con los juegos tradicionales	Objetivo pedagógico: Conocer los juegos tradicionales desde la actividad física.
Nivel de Educación Inicial: Preescolar	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Participa en juegos tradicionales como saltar la cuerda, el trompo, volar papagayo, la rueda, pise, el yoyo, entre otros; de acuerdo al contexto social y cultural.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Proponer a los niños y niñas a traer de sus hogares algunos juegos tradicionales. • Seguidamente dividir a los niños en varios grupos. • Un grupo va a utilizar el trompo, el siguiente va a volar el papagayo y así sucesivamente hasta que todos los niños y niñas manipulen y experimenten todos los juegos tradicionales. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Diferentes juegos tradicionales como: papagayo, trompo, cuerdas, el yoyo. - 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Una hora clase de 45 minutos. 	
Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

Unidad didáctica: Bailes sencillos, y ejercicios de relajación	Objetivo pedagógico: Promover el movimiento como forma natural de expresión y comunicación.
Nivel de Educación Inicial: Preescolar	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Participa en actividades como bailes, danzas y acciones corporales.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños acostarse sobre colchonetas con música de relajación van a cerrar sus ojos mientras el docente le indica que haga algunos ejercicios de respiración. • Seguidamente los niños en decúbito dorsal, inspiran lentamente mientras mueven suavemente diversos segmentos corporales. • Practicar con los niños y niñas el baile popular de los chimi-chimitos incentivar a que todos participen realizando diferentes accesorios utilizados en este baile. • Presentación del baile en la tarima de la institución. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Colchonetas - Reproductor de audio. - Vestuario alusivo a los bailes. 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - Una hora clase de 45 minutos. 	
Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

Unidad didáctica: Veo veo	Objetivo pedagógico: Propiciar el desarrollo de habilidades óculo manuales.
Nivel de Educación Inicial: maternal	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Realiza acciones de coordinación ojo - mano (arrugar, enroscar, encajar y abrochar).	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Hacer entrega a los niños y niñas de una caja de cartón en cada lado de la caja se van a encontrar diferentes figuras geométricas como círculo, cuadrado, triangulo, en la otra cara, siluetas de números, la siguiente de animales y la ultima de colores, seguidamente incentivar a los niños a encajar sobre cada lado las diferentes figuras e imágenes que allí se encuentran. • Ofrecer diferentes materiales a los niños como papel periódico para hacer esferas y jugar al lanzamiento con canastas o cajas. • Sobre un cartón se van a encontrar insertados diferentes tamaños de botellas grandes, medianas, pequeñas, invitar a los niños a enroscar y desenroscar cada una de las tapas. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Cajas de cartón, canastas - Papel periódico - Envases plásticos de diferentes tamaños. 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> - 40 minutos. 	
Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

Unidad didáctica: Juegos de lanzamiento	Objetivo pedagógico: Desarrollar habilidades motoras básicas
Nivel de Educación Inicial: maternal	
Componente: Educación física y Recreación	
Aprendizaje a ser alcanzado (Currículo oficial): Utiliza activamente sus manos para alcanzar, tomar, agarrar y transferir objetos.	
Actividades a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> - Por parejas pasar la pelota en diferentes formas: sentados, parados. - Llenar varias botellas vacías de agua con un poco de arena y colócalas a unos diez metros de los niños. Con un balón tendrán que derribar todos los que puedan. - Juegos con globos disponer de varios globos de diferentes colores por pareja los niños con un bastón o vara pequeña van a tratar de mover de lugar todos los globos que puedan, recomendable realizar esta actividad en un espacio cerrado. 	
Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Pelotas. - Botellas de plástico vacías. - Arena. - Globos. - Bastón. 	Recursos institucionales: <ul style="list-style-type: none"> - Cancha de usos múltiples de la Escuela.
Tiempo para su desarrollo:	
<ul style="list-style-type: none"> - 40 minutos. 	
Evaluación:	
<ul style="list-style-type: none"> - Observación del docente y lista de verificación. 	

REFERENCIAS

- Arenas, J. (2008). Educación física, infancia y niñez. Colombia: Deportivamente Magisterio.
- Arenas, J. (2008). Educación física, infancia y niñez. Colombia: Deportivamente Magisterio.
- Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa. Epistemología, metodología y aplicaciones. Colombia: Manual Moderno.
- Bavaresco de Prieto, A. (2013). Proceso metodológico en la investigación (Sexta Edición). Maracaibo: Imprenta Internacional.
- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Narcea.
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Colombia: Pearson.
- Calero, M. (2012). Creatividad, reto de innovación educativa. México: Alfaomega.
- Del Villar, F. y Ramos, L. (2005). El contenido del pensamiento en los profesores noveles de educación física. España: Síntesis.
- Fernández, E. (2002). Perspectivas y modelos para la enseñanza de la Educación Física. España: Síntesis.
- Fernández, G. (2009). La Educación Física en la Escuela. Editorial Siglo XXI. Argentina.
- González, F. (2007). Investigación cualitativa y subjetividad. México: Mc. Graw Hill Interamericana.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández, C. y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación (Quinta edición). México. Mc. Graw Hill.
- Landucci, D., y Strata, S. (2010). El problema del juego y los principales tipos. Caracas: Editorial Laboratorio Educativo.
- Marín, R. y De la Torre, S. (2005). Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas. España: Vicens Vives.

- Ramos, L., y Moreno, M. (2005). Aplicación de un programa de formación inicial de profesores de Educación Física. España: Síntesis.
- Ramos, M. (2006). Educadores creativos, niños y niñas creadores. Caracas: San Pablo.
- Ribes, M. (2011). EL juego infantil y su metodología. Colombia: Ediciones de la U.
- Ríos, P. (2004). La aventura de aprender. Caracas: Cognitus.
- Rosales, G. (2008). Niños, resiliencia, creatividad. Argentina: Brujas.
- Zambrano, R. (2011). La enseñanza de la Educación Física. Mérida: Consejo de Publicaciones de la ULA.
- Zerpa, I. (2009). Juegos para la formación de valores. Caracas: Brújula Pedagógica.

ANEXOS

ANEXO A

Instrumento de recolección de información

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**Guion de Entrevista Dirigido a Docentes de Educación Física que
atienden niños y niñas del Nivel Inicial de la Escuela Básica Estatal
“Estado Mérida”**

1. ¿Cómo aplica la creatividad en la clase de educación física?
¿Mediante qué estrategias?
2. ¿En qué forma aplica usted la didáctica en la clase de educación física, con los niños de preescolar?
3. ¿Cuáles son los beneficios que trae a la educación inicial el juego como estrategia?
4. ¿Cómo asume usted la innovación dentro de la metodología didáctica aplicada a la educación física?
5. ¿Cuáles son las estrategias que usted emplea en la clase de educación física y cuál es su importancia para la educación inicial?
6. ¿Con qué recursos cuenta para el desarrollo de las clases de educación física en el nivel inicial?
7. ¿Cómo es el proceso de enseñanza de la educación física en la educación inicial?
8. ¿Cómo se da el proceso de aprendizaje en la educación física, por parte de los niños de inicial?