

**REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA
MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN
FÍSICA**

**Autor: José Luis Pernía Delgado
Tutora: MSc. María Chacón**

Rubio, marzo 2022



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

A C T A

Reunidos el día viernes, veintinueve del mes de abril de dos mil veintidós, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **MARÍA CHACÓN (TUTORA)**, **FREDDY GARCÍA Y AURA BASTIDAS**, Cédulas de Identidad Nros. V.-19.358.758, V.-5.022.755 y V.-11.791.835, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo N° 546 con fecha del 03 de junio de 2021, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: "EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA", presentado por el participante **PERNIA DELGADO JOSÉ LUIS**, Cédula de Identidad N° V.- 25.463.998, como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Educación Mención Enseñanza de la Educación Física**, 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**, en fe de lo cual firmamos.


MSC. MARÍA CHACÓN
C.I. N° V.- 19.358.758
TUTORA


DR. FREDDY GARCÍA
C.I. N° V.- 5.022.755


DRA. AURA BASTIDAS
C.I. N° V.- 11.791.835



ÍNDICE GENERAL

	PP
LISTA DE CUADROS	V
LISTA DE GRÁFICOS	VI
RESUMEN.....	VII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
Planteamiento del Problema	3
Objetivos de la Investigación.....	11
General	11
Específicos	12
Justificación	12
CAPÍTULO II	15
MARCO TEORICO.....	15
Antecedentes.....	15
Bases Teóricas	21
El Papel de la Educación Física en la Formación Humana	21
Estrategias de Enseñanza en la Educación física.....	22
Juego Cooperativo como Estrategia en la Clase de Educación Física.....	27
Conceptos y Fundamentos de la Motivación	30
Importancia de la motivación.....	35
Bases Legales.....	42
Operacionalización de las Variables.....	45
CAPÍTULO III	47
MARCO METODOLÓGICO.....	47
Naturaleza de la Investigación.....	47
Fundamentos Contextuales y Técnicos de la Investigación	50
Población y Muestra	50
Técnica e Instrumento de Investigación	51
Validez y Confiabilidad	52
Análisis de los Resultados	55
Diseño de la Propuesta.....	56
CAPÍTULO IV	58

RESULTADOS.....	58
Análisis e Interpretación de los Resultados	58
Análisis de la Dimensión: Componentes	59
Análisis de la Dimensión: Promoción o Incentivos	65
Análisis de la Dimensión: Importancia.....	72
Análisis de la Dimensión: Estrategia	78
CAPÍTULO VI.....	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	82
CAPÍTULO VI.....	86
LA PROPUESTA	86
Guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física	86
Justificación	86
Objetivo General de la Propuesta	87
Objetivos Específicos de la Propuesta	87
REFERENCIAS	1

LISTA DE CUADROS

CUADROS	pp
1. Algunos referentes conceptuales de la motivación.....	31
2. Operacionalización de las variables.....	46
3. Escala del Coeficiente de Confiabilidad.....	54
4. Interpretación de la dimensión: componentes de la motivación.....	61
5. Interpretación de la dimensión: promoción o incentivos de la motivación.	67
6. Interpretación de la dimensión: Importancia del juego cooperativo.	75
7. Interpretación de la dimensión: Estrategias del juego cooperativo.	79

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	pp
1. Los componentes de la motivación académica. Tomado de Valle, A. y otros (2007). El estudiante eficaz. Madrid: CCS.....	35
2. Síntesis de los hallazgos en la dimensión componentes.....	65
3. Síntesis de los hallazgos en la dimensión promoción o incentivos.	72
4. Síntesis de los hallazgos en la dimensión importancia.....	78
5. Síntesis de los hallazgos en la dimensión estrategias.....	81

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**Maestría en Educación Mención:
Enseñanza de la Educación Física**

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA
MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN
FÍSICA**

Autor: José Luis Pernía Delgado

Tutor: MSc. María Chacón

Fecha: Marzo de 2022

RESUMEN

El trabajo de grado que se llevó a cabo tuvo como propósito fundamental proponer una guía de juegos cooperativos como estrategia que promueva la motivación en los estudiantes en la clase de educación física, todo por los elementos vivenciales que se han evidenciado en torno a la falta de participación, interés y apropiación de los beneficios que genera la clase de educación física, en torno a la formación global del ser humano, elementos que se han obviado y se han visto más críticos en la actualidad, por la influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), del distanciamiento social por pandemia y de las consecuencias que esta trajo consigo, promoviendo el sedentarismo y la desestimación de la actividad física racionalizada, programada y lúdica, para el logro de las más altas virtudes humanas. A merced de esto, la presente investigación se desarrolló bajo una metodología positivista – empirista, cuantitativa, no experimental, descriptiva, de campo y bajo la modalidad de proyecto especial; la población y la muestra estuvo constituida por criterios de selección no probabilísticas y, se contó con 23 docentes de Básica Secundaria en el corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia. La técnica implementada fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, validado y corroborado en su confiabilidad a través del juicio de expertos, la prueba piloto y el Alpha de Cronbach, el cual obtuvo un índice de 0,79 considerado alto como indicador de su aplicación, del cual se pudo concluir que los incentivos sobre la motivación no se llevan a cabo correctamente en el contexto de estudio, y peor aún es el uso de los juegos cooperativos para tal fin. Estos referentes sin duda alguna promovieron la organización de una guía de juegos cooperativos orientados al incentivo de la motivación en la participación durante las clases de Educación Física.

Palabras clave: El juego como estrategia, juegos cooperativos, motivación, educación física.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Educación Física se ha convertido en un ámbito escolar, académico, social y multidimensional con posibilidades holísticas, debido a la complejidad de cada una de las prácticas que ofrece, de las experiencias que se generan y de las oportunidades transcomplejas que envuelven el quehacer humano en sus distintas dimensiones, todo con la posibilidad de propiciar el desarrollo de competencias globales, que le permitan a cada estudiante asumir los retos de la vida desde otra perspectiva, y asumir un rol significativo en los distintos escenarios y frente a distintos propósitos que se puedan precisar, en correspondencia con algunos intereses personales, sociales, entre otros.

De acuerdo a lo descrito, tanto los planes, lineamientos y diseños curriculares, así como las decisiones gerenciales y, por último, las visiones estratégicas del docente del docente que sea capaz de engranar todas estas oportunidades con cada uno de los métodos, técnicas, recursos, actividades, entre otros, de los cuales siempre se ha valido la educación física para propiciar experiencias motrices que trastoque positivamente lo cognitivo y potencien lo socioemocional, en correspondencia con lo que se comentó en el primer párrafo.

De acuerdo con lo argumentado, los juegos se convierten en una alternativa bastante provechosa para propiciar esta formación idónea de los estudiantes, especialmente los juegos cooperativos que movilizan la totalidad del ser del educando y promueven que el estudiante se entregue por completo a las actividades educativas, a través de una motivación fortalecida y necesaria en estos espacios para cumplir con éxito cada una de las metas organizadas con cada encuentro de Educación Física.

Para abordar estos aspectos, y otros más, se desarrolló el presente estudio, con el propósito fundamental de abordar aspectos problematizados o en conflicto, se generaron algunos argumentos teóricos que permitieran ampliar las perspectivas se diseño todo un arsenal metodológico y se ejecutó, para obtener unos resultados que permitieron afrontar el reto de diseñar una guía de juegos cooperativos que promovieran la motivación durante la participación en las clases de Educación Física

en Básica Secundaria, en el municipio San José de Cúcuta, específicamente en las instituciones que pertenecen al corregimiento 4.

Para eso se organizaron unos capítulo, de la siguiente manera: capítulo 1, orientado a la organización del problema, los objetivos y la justificación; el capítulo 2 estuvo orientado a presentar antecedentes, bases teóricas y bases legales; el capítulo 3 mostro la naturaleza del estudio, el tipo de investigación, el contexto (población y muestra), así como las técnicas de recolección, de validación y análisis de los datos que permitieron construir el capítulo 4, definido a partir de los análisis de las dimensiones operacionalizadas, pasando por el capítulo 5 que hace alusión a las conclusiones y recomendaciones y, finalmente el capítulo 6, orientado a presentar la propuesta de la investigación. Para profundizar en cada uno de ellos, es conveniente remitirse al producto académico como tal.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación física es el área académica que le permite al ser humano interactuar, divertirse, formarse de una manera particular y proactiva, por ende, según González (1993), la define como “la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional (armonioso, natural y progresivo) de sus facultades de movimiento, y, con ellas, el del resto de sus facultades personales” (p.228). Con respecto a lo ya mencionado anteriormente, se deduce que esta área cumple unos parámetros, que no son simplemente correr, saltar, bailar, etc. Sino que a su vez debe estar vinculada muy directamente al desarrollo como persona de cada ser, todo ello trabajado con estrategias muy particulares en cada docente.

También hay que conocer sobre la educación física su larga evolución, la cual ha estado representada por las tendencias epistémicas que se han presentado preponderantes para el momento, y esto ha hecho que pase de lo más escolástico, empirista, conductual, científicista-biomédica, psicomotricista, hasta llegar a las propuestas más emergentes, en las tendencias sociocríticas y complejas, al ver al hombre como un todo sistémico, que no se puede segmentar o diluir en sus partes, sino que debe ser atendido en unidad y, para ello, no hay mejor ámbito escolar que la educación física, pues el hombre mientras se mueve, piensa y siente, y de eso no se puede dudar de acuerdo a las nuevas tendencias pedagógicas del área, que implican incluso el tratamiento del ser emocional en cualquier momento de la clase, para garantizar una participación amena y trascendental.

Al respecto, las clases deben estar direccionadas hacia un punto en el cual, no solo se centre en practicar las carreras, los saltos, los rollitos, sino que se debe aportar aún más, tal como lo menciona Monzoní (2015) la educación física es “un motor de

aprendizaje social porque es un área que emana vivencias y experiencias en primera persona, a la vez que requiere de la interacción social para el desarrollo armonioso y total de la persona” (p.9), elementos que son destacados de las tendencias emergentes de la educación física, para responder a elemento total del ser humano, y dentro de aquellos aspectos que debe atender en lo social la educación física, se impregna lo emocional, actitudinal y volitivo, que se resume en la motivación que tenga para desenvolverse en determinados escenarios, propios de su quehacer existencial.

En referencia a lo descrito, la educación física debe siempre estar de la mano con la formación del niño, de tal manera el docente le debe brindar las herramientas necesarias, y que le permitan a cada estudiante formarse globalmente, a través de estrategias que sean pertinentes como los juegos, óptimos para generar esa motivación y, de esta manera se eduque de un modo en el cual, él pueda divertirse e indirectamente se esté direccionando a un desarrollo total, el cual pueda aportar a la sociedad sus conocimientos y su formación.

Por su parte, Cagigal (1968), afirma que la educación física “es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión” (p.2). Por este motivo la educación física en el siglo XXI no debe jugar un papel importante solo en las habilidades motoras, en las capacidades condicionales y coordinativas, o todo ello que tradicionalmente estamos acostumbrados a escuchar en nuestro quehacer, sino que también desde el rol docente debe ser impartida actividades con un fin de mejorar las condiciones subjetivas del estudiante, y permitir el libre desenvolvimiento de las personas socialmente, así como el desarrollo de sus condiciones interiores volitivas o motivacionales, y todo puede ser posible si las actividades que desarrolla el docente se encuentran apoyadas por el juego.

También hay que decir que en las instituciones educativas y en la clase de educación física, se están presentando nuevos retos nunca imaginados por consecuencias del COVID-19, situación generó las perturbaciones más graves de la historia de los sistemas educativos mundiales, dificultando la presencialidad, el

desarrollo de procesos didácticos en contacto directo, y esto trastocó la didáctica que se acostumbraba para el logro de objetivos en la clase de educación física, sobre todo, porque se apoyaba de las dinámicas en el escenario de clase, orientados directamente por el profesor para el logro de una formación idónea y trascendental, pero esto organizó de otra manera los procesos educativos, dando prioridad a la motivación y al interés actitudinal del estudiante como factor que siempre es necesario en la participación de los educandos en las clases (Unesco, 2021).

Tanto la situación actual, como la influencia de las TIC en el desenvolvimiento humano, ha hecho que se le preste suficiente atención a la motivación como factor decisivo en el desarrollo de conocimientos y el logro de metas formativas en el área de educación física. Desde esta perspectiva se debe mencionar que la clase de educación física requiere de un grado de motivación alto del estudiante, pues de esto depende que procesos cognitivos, desempeños físicos del estudiante, así como elementos socioemocionales puedan expresarse de la mejor manera, y se emprenda el verdadero camino hacia el logro de una formación total y armoniosa en el estudiante, al punto que sea el medio idóneo para que acceda al alcance de propósitos personales y culturales. Por consiguiente, hay que entender a la motivación según Álvarez y Azuaje (2015), como:

Un proceso que comprende la unidad entre lo cognoscitivo y lo afectivo y constituye una expresión de la personalidad que surge como resultado de la interacción del individuo con el medio externo, mediante la cual se desencadena un impulso que conduce y activa al sujeto a la acción para satisfacer la necesidad que le da origen. (p.2)

Desde esta perspectiva, la motivación entonces se constituye como pieza clave en la consolidación de actitudes y voluntades favorables hacia la participación de los educandos en la clase de educación física, pues la perspectiva total y global de la condición humana hace que cada ser humano se comprometa con el cumplimiento de cada propósito, por el simple hecho de dejarse guiar, por dejarse orientar y educar a través de las actividades que se propongan en el seno de la clase, a propósito de esto Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) aseguran esta idea al exponer: “es por ello que la motivación hacia la participación activa en la clase es la base principal del desarrollo

didáctico de la clase de educación física” (p.5); en consecuencia, el docente en sus objetivos de enseñanza no solo se preocupará el desarrollo de capacidades y habilidades motoras, sino que también estará enfatizado en potenciar la motivación, puesto que sin esta, el estudiante ni siquiera podrá desenvolverse en la clase, y por consiguiente, no podrá participar activamente para poder adiestrar su dimensión corporal, física, coordinativa y menos cognitiva.

De allí, que es muy importante contar con la versatilidad y diversidad estratégica de los docentes, orientados fundamentalmente a propiciar la motivación en los educandos, para que se genere la mejor disposición de participación durante las clases, y los demás beneficios se generen como consecuencia directa de las mejores actitudes y voluntades de los individuos en la clase de educación física. Dentro de las estrategias que pudiera tener siempre presente el docente, hay que destacar al juego, pues como método y elemento didáctico favorece el compromiso de la totalidad del ser del estudiante para el desarrollo y desenvolvimiento en la clase de educación física.

Muestra del deber ser es el referente teórico mencionado por Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), quienes consideran que la herramienta más adecuada para darle solución a los problemas de motivación es el juego, “ya que contribuye en su aprendizaje, desarrollo integral y social de cada uno motivándolo a participar en la clase de educación física y a realizar las actividades por medio de actividades recreativas” (p.5), en este sentido, el ser humano siempre se sentirá atraído hacia la diversión, y más aún, cuando se le añade a la diversión un propósito alcanzable, que genera beneficios multidimensionales en sus distintas dimensiones de su ser total.

Al mismo tiempo, Álvarez y Azuaje complementan “el juego es una herramienta eficaz para poder motivar a los estudiantes a realizar actividad física y desarrollar todos los contenidos programáticos de la asignatura voluntariamente participativa y activa adaptados al contexto” (Ibid.), en definitiva se corrobora que dentro de las estrategias que debe implementar el docente para promover la motivación, se destaca al juego como principal medio, pues de él depende que

también se dominen contenidos con total versatilidad, y se le dé respuesta a la dimensión política, curricular y conceptual de la educación.

En la misma tónica Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) complementan que, el juego “sirve como herramienta eficaz para la renovación de una situación física o anímica, por lo que se crearía el entusiasmo, la alegría y la motivación en el desenvolvimiento en la asignatura de Educación Física” (p.5), razón por la cual el docente en cada proceso de enseñanza, debe remitirse a este método y organizar estrategias donde se conjugue lo emocional, lo social, lo motor y lo cognitivo, para que los procesos formativos vayan a la par de los requerimientos de la educación física innovadores presente en estos tiempos.

Además, hay que especificar que el juego tiene distintas vertientes y posibilidades para ser instrumentado por el docente, y dentro de ellas se encuentran los juegos cooperativos, conceptualizados como una clasificación particular que promueve actividades a ser desarrolladas a través de la unión de esfuerzos de varios participantes, hacia el logro de un fin común, el cual trae como beneficio según Clavijo (2015) “fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación) (...) Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego” (p.20), y esto implica propiciar un clima de aula asertivo que promueve la motivación del estudiante a participar totalmente en las clases de educación física.

En consecuencia, el docente en cada clase, debe hacer uso de los juegos cooperativos orientados al fortalecimiento de la motivación para trascender de la simple escolarización, al desarrollo total del estudiante en todas sus dimensiones, iniciando por lo socioemocional que es la base de cualquier proceso de participación durante los procesos didácticos de la educación física.

Pero hay que exponer que, todo lo referido anteriormente como óptimo y adecuado para el logro de los fines trascendentales de la educación física, en la actualidad no se llevan a cabo en el escenario de estudio, pues la motivación no es el principal elemento a atender en la clase del área, y el docente está enfatizado en el uso de estrategias convencionales que hacen rutinarios los procesos de enseñanza,

elementos que interfieren en el estado anímico del estudiante y en las posibilidades de fijar aprendizajes útiles para su quehacer existencial.

Como referencia de la problemática que se avizora, hay que tomar las referencias textuales de Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), quien ve como principal síntoma que “la asignatura de Educación Física, los jóvenes estudiantes en su mayoría no se sienten motivados positivamente a la práctica de dicha actividad” (p.4), es decir, el estudiante no tiene la misma disposición a trabajar en clases que tenía en años anteriores, y cómo transcurre el tiempo en clases el estudiante no trabaja con la misma intensidad o alegría que en otras ocasiones si hacía, el educando no está mentalmente motivado para poder ejecutar las actividades dadas por el docente, ya no preparado para poder dictar su materia frente a un computador y juntar que esta situación a futuro seguirá empeorando, si el docente no busca las estrategias para contrarrestar esta problemática.

También hay que mencionar, que la problemática se ve con claridad cuando los docentes utilizan como actividades de clase, actividades estructuradas, basadas en patrones de movimiento, de carácter evaluativo y competitivo, sin necesidad de utilizar un juego, una actividad recreativa o cualquier otra estrategia que promueva la lúdica, elemento que también hace latente la desmotivación en el educando, tal como lo menciona Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), pues en su investigación se asociaba esta falta de estrategias basadas en el juego, y en relación a ello, también se manifestaba que “los alumnos del 1er año “B” de la asignatura de educación física, manifiestan una baja motivación en la práctica de dicha área” (p.4), elementos que también se contextualizan con el estudio a ejecutar, sobre todo en los docentes de educación física que laboran en Básica Secundaria en la comuna 4 del municipio San José de Cúcuta, departamento Norte de Santander – Colombia.

Adicionalmente, se logra vislumbrar como síntoma la falta de relevancia que le dan los estudiantes a las clases de educación física, elemento que desconoce la posibilidad de globalidad, tal como ya se citó de Monzoní (Ob. Cit.), y entran a las clases por compromisos escolares, pero al fin superficiales, sin prestarle atención a lo realmente importante en el área, tal como lo exponen Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) “la

mayoría de los estudiantes asisten solo con el interés de pasar la materia pero permanecen en la clase de educación física con poca participación o en cierto caso buscan pretextos para no desarrollar las actividades programadas” (p.4), esto en definitiva muestra la decadencia de la motivación en las clases de educación física, y le alejan cada día de las posibilidades de consolidar seres humanos idóneos para enfrentar los retos de la vida diaria.

Adicionalmente, esta problemática se hace aún más latente cuando Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), expresan que en la clase de educación física los estudiantes desmotivados “también utilizan la hora de educación física para terminar trabajos de otras asignaturas, para desayunar o en otros casos para molestar a sus compañeros” (p.5), situación que es posible por la falta de actividades atractivas, interesantes y útiles para el estudiante, y esto hace que se desestime completamente la importancia de la educación física, elemento que hace referente la falta de juegos, especialmente de carácter cooperativo, para promover la motivación de los estudiantes durante la clase de educación física.

Ahora bien, hay que entender que la causa de todo esto reside en primeras instancias en la falta de disposición del docente en armonizar estrategias que promuevan la motivación, específicamente en la falta del uso del juego, como bien ya se ha podido interpretar de Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) y, con mayor precisión la falta de juegos cooperativos que, como se ha visto de Clavijo (2015) es muy importante, pero poco se utiliza en estos tiempos, más aún cuando la virtualidad ha invadido los procesos y, cuando la pandemia ha socavado todos los procesos convencionales de formación, obligando a utilizar nuevas herramientas de parte de un docente innovador, trascendental y proactivo, que no se encuentra limitado por obstáculos que siempre se van a presentar, y que en estos días se encuentra representada por el COVID-19.

Además de la falta de implementación del juego cooperativo, también se presenta como causa, la falta de recursos y medios innovadores en la enseñanza, pues la desmotivación o falta de motivación del estudiante en las clases de educación física se deben, según Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), a “la falta de implementos y el deterioro

en la infraestructura donde se desarrolla la clase” (p.4), elementos que hacen latente la falta de recursos y estrategias innovadoras para propiciar un buen proceso de enseñanza, elemento que se tendrá que verificar en momentos más avanzados de la investigación a través de la aplicación de instrumentos y técnicas de recolección de la información, para identificar si estas causas acontecen en los problemas de motivación que se presumen en los estudiantes de Básica Secundaria durante la clase de educación física.

Con base a los síntomas y causas, es ineludible no pensar en posibles consecuencias, y de seguir esto así, la deserción escolar, repitencia y dificultades académicas en el proceso de formación han de ser las que mayor peso tengan racionalmente, a partir de los supuestos que se puedan hacer hasta aquí, porque al docente no contar con las estrategias correctas y no implementarlas en su quehacer cotidiano, el estudiante cada día se sentirá más ajeno a las demandas de la educación física, cada día le perderá el interés y, contundentemente, será sustituida por otros espacios formativos que menos importancia tienen desde las preconcepciones idóneas de las distintas áreas académicas.

Esto pudiera verse más acentuado, con la presencia del distanciamiento social por la pandemia del COVID-19, donde el estudiante requiera una relación interpersonal para su sano crecimiento, y se vea coartada por la falta de espacios (multidimensionales) creados a través de juegos cooperativos, que hagan las distancias no un obstáculo sino una oportunidad, que promueva la interrelación entre los estudiantes, donde se acepten diferencias y se promueva el complemento, y donde el interés crezca, al ver que la clase de educación física le ayuda a crecer, desarrollarse y aprender para la vida.

Otra consecuencia principal se destaca la indisciplina y la interferencia en los procesos de formación de otros educandos, tal como lo menciona Álvarez y Azuaje (2015), la falta de motivación de los estudiantes durante la clase de educación física, “conllevan a tener actos de indisciplina y conductas inadecuadas para evitar lo planificado para la asignatura” (p.4), elementos que desembocan en todo un panorama de caos que afecta la integridad de la institución, del docente y sobre todo

del estudiante, en el sentido de poder alcanzar su óptimo desarrollo y superación idónea hacia la realización.

Todos estos elementos se quieren abordar y se quieren conocer en el presente estudio, porque de ello dependerá el logro de metas innovadoras en el logro del primer motor conductual del ser humano, ahora con la intención de estar dispuesto para que se forme correctamente a través de las actividades de la clase de educación física, el cual intentará resolverse a través de la propuesta de una guía de juegos cooperativos que promuevan tal motivación en estudiantes del corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia, contexto donde se presume está aconteciendo todo lo descrito con anterioridad y que aqueja el diario vivir laboral y profesional del autor del presente estudio.

Para esta situación se abordan las siguientes preguntas: ¿Cómo una guía de juegos cooperativos puede promover la motivación en los estudiantes durante la clase de educación física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia? ¿Qué los docentes a la hora de motivar a los estudiantes en clase de Educación Física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia? ¿Qué resultado se obtendrá al analizar los juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en los estudiantes durante la clase de Educación Física? ¿Qué elementos deben tomarse en cuenta para el diseño de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física?

Objetivos de la Investigación

General

Proponer una guía de juegos cooperativos como estrategia que promueva la motivación durante la clase de Educación Física, en Básica Secundaria, de los

colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia

Específicos

Diagnosticar las estrategias utilizadas por los docentes a la hora de motivar a los estudiantes en clase de Educación Física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia.

Analizar los juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en los estudiantes durante la clase de Educación Física en Básica Secundaria.

Diseñar una guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física.

Justificación

Por la gran cantidad de problemas que está teniendo la población de Norte de Santander específicamente en el corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, donde la motivación de los estudiantes por la clase de educación física cada vez descienda más, evitando los procesos de formación asertiva y global pues se involucraría la mayor cantidad de dimensiones de su ser, pero esto no sucede por la ausencia de motivación, a causa de las actividades implementadas por el docente en el aula de clase (Álvarez y Azuaje, Ob. Cit.).

Estos aspectos pueden atenderse y cambiarse a través de un vuelco de las estrategias implementadas por el docente, bien sea a la hora de prepararse para llevar una constante planificación de sus clases, y tomar como referencia la indicaciones que nos da el ministerio de educación para que la clase sea didáctica como por ejemplo, tener una variabilidad de metodologías y estrategias de enseñanzas,

adecuadas al contexto, todo con el fin de que los estudiantes se integren, se diviertan y que su motivación sea aumentada por medio de la clase de educación física.

De este modo se intente sacar del contexto conflictivo en la cual están viviendo esta población estudiantil, y buscar medios y estrategias en la cual la clase del docente sea un lugar donde esta población se pueda educar y vivir en armonía, y como proceso innovador se utiliza el juego cooperativo, pues el servirá de referente para promover actitudes y emociones asertivas que son fundamentales y básicas para el logro de aprendizajes sólidos y transformadores en los estudiantes.

Tal como se ha dicho, se tomará como herramienta el juego cooperativo en la clase de educación física bajo los referentes de Clavijo (2015), con el fin de que la diversión y el entretenimiento en los niños vuelvan aparecer, y esto llevará a que esta población olvide los problemas que están acarreado y su aprendizaje se vea favorecido.

Por ello la metodología a seguir en la clase será mediante juegos cooperativos, que según Gil Madrona (2006), los juegos cooperativos “son transmisores de valores y contenidos actitudinales tanto en el ámbito escolar como fuera que estimulan el juego limpio y la subordinación de los intereses particulares a los generales” (p.39). Según el autor el juego cooperativo como herramienta se va a poder utilizar en clases y lograr resultados positivos, que permitirán que de un modo u otro el estudiante logre ser más participativo y automáticamente su motivación aumente, cabe a destacar que las actividades que se ejecuten serán dadas en tal fin que el estudiante tenga el mínimo contacto entre ellos, pero se podrá dar un aporte con una posible solución al problema que se viene acarreado desde principios del año 2020.

Clarificada la intencionalidad, hay que exponer que el estudio se justifica desde lo práctico porque ofrecerá herramientas a los docentes de educación física, a través del juego cooperativo para promover la motivación en los estudiantes durante las clases desarrolladas. Desde este punto de vista intentará hacer más ágil sus prácticas, lúdicas, atractivas y formativas, pues apuntarán principalmente a la atención de la totalidad del ser humano y con énfasis a una trascendencia hasta lo social, que puede ser posible si la educación en general a través del juego

cooperativo, por la versatilidad y oportunidad que ofrece multifacéticamente en lo lúdico, cognitivo, motriz y socioemocional para el niño en los distintos ámbitos de su desenvolvimiento cotidiano.

Ahora desde lo teórico, la presente investigación se justifica porque pretende exponer algunos trabajos que sirvieron de referentes, de los cuales pueden servir de referente para abordar investigaciones por otros profesionales del área, que se encuentren interesados en instrumentar los juegos cooperativos como medio y estrategia, en el logro de objetivos de la clase de educación física. Asimismo, se abordarán referentes sobre la educación física, la motivación del estudiante y el juego cooperativo como estrategia de unificación, para que el área académica cumpla su meta, y el educando encuentre más caminos para vivir cada día mejor.

En esta misma tónica, la investigación se justifica desde lo metodológico porque presentará técnicas, instrumentos y un camino paradigmático, que fomente futuros estudios sobre este objeto de estudio y sobre el juego cooperativo como estrategia, el cual será reconocido en un contexto determinado a partir de una estructura del método no experimental, y que va a ser punto de partida para abordar esta temática desde las posibilidades de generalización del cuantitativismo y de la estadística descriptiva, aprovechada en posibles trabajos derivados a partir del conocimiento que surja de aquí.

Finalmente, la investigación se encontrará circunscrita en la línea de investigación “pedagogía motriz y ciencias aplicadas a la actividad física”, del núcleo de investigación “educación en movimiento”, para dar contraste versatilidad y objetividad al producto académico a obtener, y que sirva de base para el logro de cierta validez ante los estamentos de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, y su Reglamento de Estudios de Postgrado, consecuente a las aspiraciones de obtener el grado de Magister en Educación Mención: Enseñanza de la Educación Física.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes

Hay que entender que este momento investigativo es crucial para el logro de objetivos epistémicos dentro de la investigación, por eso contar con un buen andamiaje teórico, contribuye a dar solidez a cada uno de los planteamientos que se llevan a cabo en el presente proyecto, y al mismo tiempo, permiten tener una visión más organizada, argumentada y prospectiva de las necesidades de la clase de educación física, así como de la motivación que se debe promover a través de la lúdica que se genera con los juegos, especialmente cooperativos, en aras de alcanzar los objetivos educativos indistintamente de las condiciones y obstáculos que se presenten, sobre todo en este momento de pandemia, el cual va a servir de mucha utilidad para el período postpandemia.

En relación a esto, se toman en cuenta varios antecedentes investigativos, de carácter internacional, nacional y regional, que sirven de referencia sustancial a la hora de dar contexto y pertinencia a cada una de las ideas expuestas en los enunciados problematizadores, así también en los objetivos y aspectos metodológicos definidos en el estudio. En función de lo expuesto, a continuación se presentarán los trabajos y tesis que tengan relación con el tema de investigación a fin de cumplir con lo mencionado hasta aquí, aun cuando los estudios estrictamente bajo el tema seleccionado son limitados y, por lo tanto, se presentan aquellos que mayor vinculación tengan con el objeto de estudio de la presente intención investigativa.

En primeras instancias en un plano internacional se presenta el estudio fue desarrollado por Posso, Otañez, Condor y Lara (2021) en Ecuador, con el título “Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19”. La investigación se centra en verificar en qué medida los

juegos motrices en una Educación Física remota, influyen en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los escolares, con esto intentó potenciar las posibilidades de la educación física remota, sobre todo en este proceso de aislamiento social obligatorio, en aras de evitar contagios, pero con la fiel intención de proseguir con la formación integral de los educandos.

Para abordar el estudio los investigadores se sustentaron en un paradigma cuantitativo, correspondiente a un diseño cuasi-experimental de carácter descriptivo transversal, con medidas pre-test y post-test. La muestra fue 22 estudiantes del tercer año de Educación General Básica, construyeron un instrumento con una escala de estimación de las dimensiones para la inteligencia kinestésica de la adaptación del test de Gardner, utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión. Este estudio demostró que las estrategias innovadoras basadas en los juegos motrices a través de una Educación Física remota, son una alternativa para poder incentivar a la mejora de la inteligencia kinestésica, además la Educación Física.

Desde este punto de vista, la investigación desarrollada es pieza clave para la estructuración de todos los referentes teóricos relacionados al juego, la educación física remota, y ayudará a dar pertinencia y contexto al proceso de interpretación una vez se recolecten datos del contexto a través del cuestionario; con ello el trabajo tendrá más validez, pertinencia y viabilidad demostrada previamente, pues es importante destacar este aspecto en proyectos especiales tal como se desea realizar y desarrollar en el estudio que se quiere llevar a cabo, elementos que destacan la importancia de implementar y considerar la investigación como antecedente.

En la misma tónica internacional, Álvarez y Azuaje (2015) desarrollaron una investigación en Venezuela que lleva por título: “modelo de intervención didáctica para motivar a los estudiantes a participar en la clase de educación física en el nivel de educación media”, la investigación tuvo como propósito fundamental, referenciar teóricamente a través de una tesis, sobre el camino que se debe seguir para motivar la participación de los estudiantes de educación media en las clases de educación física, elementos que últimamente se ven entorpecidos por la presencia de las tendencias

tecnológicas comunicacionales, informáticas y digitales, que han solapado el trabajo físico del hombre.

En este sentido, el estudio se desarrolló bajo un paradigma cualitativo, de enfoque sociocrítico, con una metodología basada en la investigación acción participante, aplicada a tres estudiantes, a través de la observación fundamentalmente. Aplicado todo este protocolo metodológico, se pudo determinar que los medios, estrategias y métodos utilizados interfieren en la participación de los estudiantes en la clase de educación física, elementos que le llevó a diseñar estrategias de intervención didáctica en pro de potenciar la motivación y alcanzar los objetivos holísticos del área.

Todos estos elementos, sin duda alguna, favorecen la ruta y el camino que se quiere perseguir para el logro de metas integrales, trascendentales en el área de educación física, sobre todo en estos tiempos de pandemia donde la virtualidad se ha presentado por encima de toda presencialidad, y ha logrado subsumir algunos aspectos relevantes que no se descuidaban en el desarrollo directo de cada práctica educativa. De allí que se tomen referentes teóricos, hallazgos contextuales y orientaciones reales, que sirven multidimensionalmente al logro de objetivos integrales en la formación humana de estos tiempos.

Ahora bien, en el plano nacional Clavijo (2015) desarrolló su trabajo de grado titulado “los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay”, el contexto del estudio fue el colegio mencionado de un colegio de Bogotá – Colombia, el cual tenía como propósito seleccionar las estrategias correctas, para promover una buena interacción entre los estudiantes, y al mismo tiempo, potenciar las interrelaciones entre los estudiantes seleccionados como informantes claves. La metodología seleccionada fue cualitativa, sustentada en la investigación acción, en el cual se utilizó una entrevista y una guía de observación para la recolección de la información pertinente a los objetivos de la investigación.

De la aplicación del método, técnicas e instrumentos de investigación se obtuvo como resultado que los problemas interpersonales aquejan intensamente el

escenario educativo en el Colegio Nidia Quintero Turbay, pues no existen los canales estratégicos del docente para propiciar y estimular el desenvolvimiento social asertivo de los educandos, y su enseñanza se encuentra enfatizada en el desarrollo y abordaje de contenidos curriculares; razón por la cual se evidenció la necesidad de contar con el juego cooperativo, en aras de buscar todas las bondades emocionales, sociales y éticas, para hacer que los estudiantes deban interactuar obligatoriamente entre sí, pero sustentado en comprensión, valores y disposiciones integrales, que permiten fortalecer la calidad de las relaciones interpersonales.

En consecuencia, el presente estudio se convierte en un pilar fundamental para el desarrollo del presente estudio, pues este permite que se pueda conceptualizar definitivamente al juego cooperativo como estrategia, y de esta manera se identifica su utilidad para el logro de objetivos volitivos, emocionales y sociales, ante los distintos problemas que se presentan en las clases, aplicables sin duda alguna a la clase de educación física como escenario escolar de interés.

Consecuentemente en lo nacional, Montoya y Camacho (2017) desarrollaron un trabajo titulado: “el juego cooperativo como estrategia para incentivar la motivación al logro”, el contexto aplicado fue en Bogotá, y tenía como propósito establecer al juego cooperativo como el agente que puede ocasionar cambios y transformaciones totales de los estudiantes con énfasis a la motivación del logro, la metodología utilizada estuvo enfatizada en una investigación acción, de paradigma cualitativo y con el uso del instrumento del diario de campo y la rúbrica para recolectar los datos necesarios para la conclusión efectiva de los objetivos específicos del estudio.

A merced de esto, los autores pudieron concluir que no se están implementando los juegos como estrategia, y mucho menos los juegos cooperativos, y al mismo tiempo se observó que la motivación de los educandos no es óptima, elementos que se pudieron comprender con cierta vinculación interpretativa, pues la ausencia de uso de estos medios de enseñanza son los que afectan e interfieren en la motivación de los educandos en líneas generales.

Con base a lo descrito, es importante tomar el presente trabajo como antecedente de investigación pues de él depende que se consolide una posible idea de solución motivacional en la participación de la clase de educación física, a través de este tipo de juegos, al mismo tiempo se cuenta con referentes contextuales y reales de la motivación y el juego cooperativo para poder orientar asertivamente cada uno de los ítems del cuestionario que se aplican, referentes que ayudarán a identificar un norte seguro y confortable para el logro de objetivos académicos del estudio.

Ahora desde el plano regional, hay que destacar el estudio de Vargas, Peña, Tovar, Bonilla y Bilbao (2020) desarrollado en la ciudad de Bucaramanga, con el título “Actitud motivacional del estudiante de primaria y bachillerato de Bucaramanga hacia la clase de educación física” la cual tiene como objetivo determinar la motivación y desmotivación hacia la clase de educación física en los diferentes colegios del área metropolitana de Bucaramanga, contando con un enfoque mixto; se recolectó, analizó y vinculó la información de datos tanto cuantitativos como cualitativos. La muestra estaba compuesta por 1115 estudiantes de diferentes colegios del área metropolitana de Bucaramanga, desde 5° de la básica primaria hasta 11° de la media; la edad osciló entre los 9 y los 19 años. Se aplicó como herramienta una encuesta con ítems cerrados para poder determinar algunos factores de motivación y desmotivación. La técnica de recolección fue llevada a cabo virtualmente mediante Google Forms y el análisis estadístico.

Se concluyó que pueden incorporarse diversas alternativas en el terreno pedagógico para una mayor motivación de los estudiantes, elemento que es importante tener en cuenta en la intervención didáctica de la educación física, en atención a las necesidades reales que se presentan en el aula de clase, y en función de los preceptos sociopolíticos que proponen objetivos y metas educativas a ser cumplidas a través de la atención en los distintos ámbitos de la formación humana, y en especial en la clase de educación física.

El conocimiento que allí se obtuvo sirvió para problematizar las realidades conflictivas de la educación física, específicamente en este trabajo aquellas que tienen relación con la motivación del docente por la falta de estrategias asertivas, que se

evidenciaron en el trabajo seleccionado como antecedente, y que es referente significativo para el logro de objetivos trascendentales en la transformación de la motivación del estudiante hacia la clase de educación física, que ante todo será una educación para la vida si es que se asume como el camino y el rumbo deseado.

Por último, se presenta el estudio regional de Rodríguez (2019) titulado “el juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Instituto Técnico de Sabana de Torres”, la investigación desarrollada en Bucaramanga s propuso establecer el juego cooperativo como estrategia de formación axiológica de los estudiantes del contexto seleccionado, a partir de las debilidades que se presumían en torno a este aspecto importante y trascendental dentro del desenvolvimiento de cada estudiante en el aula.

Para el desarrollo de esta investigación se propuso como paradigma de investigación cualitativo, respaldado en el método de investigación acción, orientado al logro de procesos de transformación integral en la atención educativa; el instrumento fue una guía de observación aplicada a 11 docentes, 35 estudiantes y 6 representantes, de los cuales se pudo determinar que los procesos axiológicos están en detrimento dentro de los procesos de formación, pero peor aún se encuentra las estrategias que utiliza el docente para contrarrestar este aspecto, elementos que es coyuntural, definitivo e intenso para propiciar una innovación educativa, a través de una intervención con propósitos de transformación.

De este y de todos los estudios se forjan las bases teóricas, y además se orientan las realidades problemáticas vivenciadas o experimentadas por los autores de los trabajos y tesis, en aras de seguir por buen camino y darle el sentido que merece la investigación a desarrollar, también los antecedentes permiten cómo configurar cada uno de los instrumentos que se quieren aplicar aquí, en aras de poder indagar pertinentemente lo que al uso de los juegos cooperativos para el logro de la motivación se refiere, y también con el propósito de consolidar conocimientos novedosos, que ante intenten mejorar la participación de los estudiantes de educación física, a través de incentivos que propone el docente en cada una de las clases.

Bases Teóricas

El Papel de la Educación Física en la Formación Humana

El ser humano por naturaleza, necesita de su cuerpo para poder expresar su condición interna o subjetiva, e incluso, para generar esa dimensión imperceptible necesita de ciertas estructuras físicas que funcionando y relacionándose entre sí, pueden hacer posible la manifestación de esas capacidades, oportunas para cada momento en el que la persona intenta participar activamente. Esta necesidad física ha ocasionado interés en su formación, de tal manera que se logre un dominio acorde del cuerpo para poder responder ante las exigencias del medio. En ese sentido, los grupos humanos desde la prehistoria, han dirigido su atención al proceso educativo del cuerpo, para que los integrantes de esos mismos grupos, tuviesen las competencias básicas a la hora de satisfacer las necesidades del hombre.

A partir de todo lo descrito, la educación física como parte de la estructura del sistema educativo del Estado colombiano, no dista mucho de ese uso formativo que siempre se le dio a esta área académica, puesto que a pesar del transcurrir de los tiempos, todavía se cree importante enseñar al ser humano en su componente físico, para desarrollar capacidades inherentes al desempeño motor, pero con repercusiones en la totalidad psicológica y social, en cuanto a las políticas socioculturales planteadas como metas en un currículo educativo. Para ello, esta área del conocimiento y de la formación del ser humano, ha debido trascender de manera epistemológica, pedagógica y práctica, donde se trate cada día de contextualizar el proceso de intervención, a las necesidades curriculares de la cual se habló, en pro del desarrollo integral y óptimo del cual fundamentos legales como el Manifiesto Mundial de la Educación Física emanado por la Federación Internacional de la Educación Física (FIEP, 2000), trata de garantizar en materia educativa.

Estas trascender en lo pedagógico, tiene que ver con la adecuación metodológica, acorde a las condiciones morfológicas y funcionales del estudiante, de

su evolución biológica, psicológica y social, y al mismo tiempo, del camino a recorrer para crear las adaptaciones esperadas en la constante búsqueda del logro de un bienestar total del estudiante, que le genere calidad de vida y realización total. Para esto los procesos de intervención y en especial el docente tiene que apropiarse de metodologías, que sirvan como fundamentación primaria para el docente y, desde allí, pueda engranar estratégicamente cada esfuerzo educativo de manera coherente, a favor de la correcta aplicación de actividades motoras durante la clase de educación física, que promuevan el interés del estudiante hacia el logro de una formación óptima, competente y aplicable en el quehacer de cada persona.

A fin de cuentas el papel de la educación física para el desarrollo total humano, de sus capacidades y virtudes, complementado con actitudes y emocionalidad, en correspondencia con los fundamentos de Monzonís (2015) para quien la educación física “pretende el desarrollo de la persona en su globalidad, implicando con ello aspectos motrices, cognitivos, afectivos y sociales” (p.86), incluyendo la motivación, que en el proceder de esta área del saber deben estar arraigado a un enfoque emergentes, el cual se debe apegar a conocer particulares que cada niño tiene en su realidad existencial o en sus vivencias.

Desde esta óptica la educación física y el docente en particular, deben diseñar un plan de intervención educativo suficientemente fundamentado y amparado en estrategias, de tal manera que se cada situación ideada se trate de cumplir, de acuerdo a las proyecciones planteadas, minimizando el margen de error y adaptándose cada vez más a las realidades funcionales, cognitivas y emocionales de cada niño, y promover el desarrollo óptimo e integral de su ser completo o global.

Estrategias de Enseñanza en la Educación física

Discutido y mencionado esto, es importante enfatizar que la educación física, como cualquier área escolar – académica, se vale de algunos medios, herramientas, técnicas y tecnologías, en aras de acercarse a las necesidades de los educandos y poder con esto, cumplir con los objetivos de intervención educativa; en definitiva,

requiere de estrategias armonizadas por el docente, para que la educación física pueda alcanzar su fin.

Con base a lo descrito, las estrategias según Ostos (2010) son “la forma particular de abordar los diferentes ejercicios que componen la progresión de la enseñanza de una determinada habilidad motriz” (p.2), a partir de los fundamentos técnicos y los estilos de enseñanza de la educación física, llevadas a cabo en el docente para que el objeto (conocimiento) de enseñanza sea comprendido, ejecutado y aprendido de acuerdo a todos los constructos que determinan el deber ser. Forma parte del repertorio metodológico en el proceso pedagógico, y aunque deba estar argumentado, debe variar en algunos elementos sin discrepar de la representación teórica que comprueba el proceder ideal, en la enseñanza de acciones motrices, actitudes y principios que son importantes para el desenvolvimiento humano, a partir de las enseñanzas que se gestan en la educación física.

En ese sentido, es conveniente expresar que las estrategias, forman parte de esencial en la enseñanza de la educación física, ya que de ellas depende una formación adecuada al contexto, a las realidades que allí se vivencian, y a las demandas representadas en el estado bio-psico-social del estudiante, en sus capacidades y en su modo de interactuar con el contexto donde habita. Estas demandas siempre deben estar atentas a los intereses de cada individuo atendido, con la intención de gestionar procesos de enseñanza ajustado a las necesidades y aspectos que deben ser aprendidos para vivir mejor en un contexto, y en la medida en que se avance se le compare con algunos estándares curriculares o teóricos, prestos para configurar la forma idónea de proceder para enseñar adecuadamente. Así se deja más que evidente, que las estrategias son subelementos subyacentes del método, e incluso es un aspecto que el mismo método como camino en general recomienda, para el buen desenvolvimiento del proceso educativo.

Hay que mencionar, sin duda alguna que las estrategias son la forma particular que el docente de educación física engrana métodos, estilos, recursos y técnicas para que se puedan alcanzar los objetivos de manera efectiva, en torno a la formación idónea de los estudiantes y, así, las estrategias del docente deben tener la

particularidad de considerar todas las disposiciones para la intervención pedagógica, la estrategia debe basarse en otros dos elementos propuestos por Ostos (2010), el cual son: a) la técnica de enseñanza y b) el estilo de enseñanza; es decir que, toda estrategia planificada y aplicada, parte de fundamentos técnicos de los métodos de enseñanza de la educación física, arraigados a estructuras teóricas comprobadas como determinantes en el aprendizaje, pero también debe partir de la forma en como el docente se va a comunicar con los estudiantes y va a presentar el contenido, el cual va enseñar; al conjugar a estos dos elementos en actividades o tareas de tipo motor, se les reconoce como estrategias de enseñanza en la clase de educación física.

El Juego como estrategia de enseñanza en la clase de educación física

De acuerdo a lo sugerido con anterioridad, y dando respuesta a la consideración metodológica de la estrategia, como posibilidad del docente para disponer y poner todo a favor de la enseñanza, se deben citar a Barrios y Ranzola (1995), quienes en su clasificación de los métodos de enseñanza, incluyen el juego como medio para llegar al perfeccionamiento práctico de una tarea motora, y en este caso poder usar al mismo para el alcance de los objetivos pedagógicos, que se buscan en cada clase de educación física, en este sentido, las estrategias al partir de métodos y recursos, pueden considerar el juego en las organizaciones racionales de la clase de educación física, para que se atienda lo motriz, lo social y emocional; este último elemento de gran interés en la presente investigación, puesto que la educación física requiere ante todo de la volición humana, su disposición y prestancia, para que la ejecución de actividades contribuyan al logro de objetivos generales relacionados con la conformación global y armoniosa de un ser humano.

Desde esta óptica también es conveniente citar a Torres (2002) quien asegura que “el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo” (p.290), lo que además de tener su sentido pedagógico, involucra emociones y aspectos subjetivos, como la motivación del ser humano, que son difíciles de atender bajo otros medios o herramientas metodológicas; de este modo no solo puede crearse una situación de

aprendizaje, sino que en esa circunstancia, el ser humano disfrutan y se forman en cuanto a las necesidades que plantean ellos y el docente en cada una de las actividades de la clase.

A estas instancias, no se debe ver el juego como un juego, es decir, como un medio improvisado o inconsciente en el sentido de no hacerse una valoración multidisciplinaria del mismo, porque si se previene esta visión laxa, va a favorecerle al docente la selección de la estrategia lúdica más indicada, que potencie en el ser humano la conformación holística de todas sus capacidades, a partir de actividades que intentan lograr metas parciales y progresivas. Este carácter multidisciplinario también lo destaca Torres (2002) al exponer que:

Abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre. La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología (p.290).

Lo que hace el juego una estrategia, que ha evolucionado grandemente desde sus primeros usos, pero que al fin de cuenta compromete subliminalmente todas las disposiciones del humano, a favor de desarrollar y fortalecer capacidades (bio-psico-sociales) en el niño y la niña atendidos, y con todo ello tratar de alcanzar el fin último de la educación emergente o de los nuevos tiempos.

Ahora bien, en cuanto a las habilidades motoras se debe reconocer al juego como el medio efectivo, que con frecuencia es utilizado metodológica y estratégicamente para el alcance de los objetivos motivacionales en la actualidad, en función de optimizar los desenvolvimientos de los educandos de acuerdo a las exigencias globales que tiene cada persona en su cotidianidad; y el juego en este caso, se convierte en esa tarea de simulación de los requerimientos físicos, cognitivos, sociales y emocionales, implantada pedagógicamente con intención, para que el ser humano manifieste un conjunto de mecanismos totales que son puestos en marcha cuando estos obstáculos se le presentan.

Con base a lo descrito sería importante fundamentar nuevamente a las estrategias, ahora desde la perspectiva de Clavijo (Ob. Cit.) para quien “las estrategias pedagógicas son cada uno de los pasos que el docente desarrolla en su aula de clase para desarrollar diferentes acciones desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, hasta la atención y disciplina de los educandos”. (p.16), en este sentido organizar orientar y satisfacer las demandas dinámicas y antropológicas en la clase de educación física, se enfatiza principalmente, alcanzar la verdadera esencia de la educación moderna que busca antes que nada la totalidad y armonía de los educandos.

En este sentido, el juego trasciende de los simples medios y estrategias escolarizados, y apuntan a unificar competencias y habilidades en los educandos, razón por la cual Álvarez y Azuaje (2015), afirma que la función del juego también es motivar ya que también tiene alto impacto y efectividad al “incentivar la disposición de los alumnos hacia la clase de educación física y realizar diversas actividades para mejorar su salud” (p.6), ocasionando que todo el ser humano participe y desenvuelva asertivamente en un entorno y frente a realidades sistémicas y complejas.

Para que el juego cumpla su verdadero propósito, sin duda alguna el docente debe poder armonizar todos estos elementos mediante una sistematización y dosificación racional, al punto de entregar los estímulos e incentivos correctos, y propiciar aprendizajes, valores y motivaciones en los estudiantes, para que aprovechen cada momento de la clase en miras hacia la realización y conformación integral de su ser, en relación a esto Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) asegura “a planificación y programación del juego dependen en gran medida de aspectos tan importantes como: la edad de los participantes, los gustos e intereses, así como la cultura requerida para su realización” (p.10), y esto hace que los resultados se muestren por sí mismo y, al mismo tiempo se generen los beneficios que desde las perspectivas de los mismos autores fomentan la consolidación de la personalidad, la seguridad que se requiere hoy día, y la motivación al logro y a la participación de las mismas clases como canales regulares de la formación global y óptima de cada estudiante.

Ante todas las afirmaciones sustentadas, es importante generar una clasificación de los juegos en relación a las necesidades del estudio, en función de reflexionar en cada uno de ellos, las propiedades multidisciplinarias que emergen de su aplicación o ejecución, donde se presenta como la oferta o alternativas que puede seleccionar el docente, de acuerdo a los distintos momentos en los que pueda atravesar durante cierto período escolar. En aras de ser congruente a las necesidades metodológicas y conceptuales de la investigación, se deben destacar los juegos deportivos, juegos pre-deportivos, juegos recreativos, juegos pedagógicos, juegos sociales - colaborativos, los juegos tradicionales y los juegos de mesa, con la intención de presentar a cada uno de ellos como alternativa para el logro de la formación global del estudiante (Ostos, Ob. Cit.).

Adicional a esta clasificación se puede resumir de Rodríguez, Y. (2019) que la clasificación de los juegos está dada de la siguiente manera: “(a) juegos funcionales, (b) juegos constructivos, (c) juegos simbólicos de representación y (d) juegos con reglas” (p.21), estas dos clasificaciones son de mucho interés para la presente investigación, puesto que la motivación es la principal meta a alcanzar para que la participación sea trascendental, y esto tenga sus impactos en el logro de una formación complementada y total en los estudiantes. Frente a esto, sería importante sacar de Ostos (Ob. Cit.) y de Rodríguez, Y. (Ob. Cit.), al juego colaborativo como pieza clave para formar verdaderamente al estudiante en su condición global y dejando a un lado lo deportivo y academicista de la educación física, razón por la cual se genera el siguiente apartado para conceptualizar al juego cooperativo como estrategia.

Juego Cooperativo como Estrategia en la Clase de Educación Física

Reconocido el concepto del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, e identificado el valor que tiene el juego en la formación global del estudiante, se debe destacar dentro de las clasificaciones al juego cooperativo, primero por entender que los procesos de enseñanza deben ajustarse a las condiciones

complejas y totales de los educando, y segundo por referir el presente estudio al centrarse en las bondades del juego cooperativo para crear incentivos que despierten motivación en los educandos.

Relacionado a esto, hay que entender a este tipo de juego como el simulacro más real con el que cuentan los docentes, para fomentar procesos de desenvolvimiento consecuentes a las vivencias cotidianas, que logren promover la motivación de cada estudiante, sin desestimar que, mientras esto sucede el estudiante también se encuentra desarrollando capacidades física, procesos cognitivos para afrontar circunstancialidades determinadas y actitudes de interrelación afables en la misma dirección del perfil del ciudadano óptimo, ejemplar y, sobre todo, competente.

Al considerar cada una de las ideas expuestas, se deben tomar en cuenta los preceptos teóricos de Clavijo (2015), para quien: Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (p.20), y esto hace sentir al estudiante que no está solo mientras aprende o se educa, y esto favorece considerablemente su actitud hacia el desarrollo de procesos de enseñanza en el aula de clase, elementos que terminan por favorecer la emocionalidad y disposición de cada educando hacia el dominio de conocimientos, que sin duda pueden ser aplicados en la vida real, porque los juegos cooperativos justamente se prestan para eso.

En la misma tónica, Clavijo (Ob. Cit.) complementa que “Los juegos cooperativos incrementan la comunicación intergrupala, que se refiere a la interacción social con los compañeros, mejorando el ambiente en el grupo y dentro de la clase de educación física” (p.20), esto crea sin duda un clima de desenvolvimiento del estudiante en el aula de clase, favorece y fomenta la posibilidad de conseguir los objetivos como lo hacen los demás, y ve en todo lo que hace un punto para ser valorado constructivamente por aquellos que le rodean.

En definitiva “fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación) (...) Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego” (ídem), en definitiva, consolida la motivación en la clase de educación física, sobre todo en estudiantes con características físicas, cognitivas y

sociales por debajo del promedio, que le hacen sentir de una manera u otra desventajado, pero que se ve subsumido por el complemento colaborativos de los compañeros que desarrollan actividades de manera mancomunada.

Con lo expuesto, se reitera entonces que el juego cooperativo es un medio viable y factible, para que el estudiante configure el ambiente de aprendizaje de la clase de educación física, de manera espontánea, lúdica e incluyente que sin duda alguna motiva significativamente, incluso en este período de pandemia, cuando la virtualidad o la educación remota a distanciado los procesos de interacción como principal característica en la formación humana, pero que ha sabido sustituirse por estrategias de vinculación y socialización como los juegos cooperativos sectoriales, tal como se pudo destacar de la investigación de Posso, Otañez, Córdor, J. Córdor, M. y Lara (2021), en donde el docente debe programar y organizar los procesos de enseñanza en función de las cercanías y compaginaciones culturales, en aras de vencer el distanciamiento social, la desmotivación y la deserción como fenómeno influyente en este tiempo por COVID-19, pero que se ha sobrellevado por la preponderancia del uso de estrategias influyentes como el uso de juegos cooperativas en la clase de educación física remota. Así, la clase de educación física puede vencer fronteras a través de los juegos cooperativos porque crean según Clavijo (Ob. Cit.):

Un clima afectivo, el cual hace que cada persona se sienta libre de la presión (por rendir más o menos que los demás), eliminando la competencia, libre de la lucha por el resultado y libre para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido, como se pretende en la aplicación del manual pedagógico dentro de las sesiones de clase” (p.5).

En este sentido, la clase de educación física se alejaría de la simple herencia europea y griega de la preparación física para responder a las demandas y exigencias de un estado, y también dista de aquella idea romana del espectáculo cirquero de los coliseos, hoy denominados deportes de competición, para sensibilizarse a las necesidades reales de los educandos, adecuarse a sus demandas, carencias, oportunidades y fortalezas, y poder seguir consolidando la oportunidad de desarrollar

seres humanos libres, prestos y dispuestos a una realización personal, sin obviar lo social y comunitario.

Con base a ello, la clase de educación física estaría aportando para la satisfacción de necesidades de cada ser humano, y por tanto, sería un factor significativo para propiciar la motivación en los educandos, y para ello se apoya de la gran versatilidad de los juegos cooperativos que tienen a clasificarse de la siguiente manera según Clavijo (Ob. Cit.) “juegos para conocerse, juegos de distensión, juegos energizantes, juegos de confianza, juego de contacto, juegos de estima, juegos de autoestima, juegos de relajación” (pp.24-25), todos dados a la posibilidad de ofrecer grandes oportunidades a que el estudiante se conozca, conozca el papel que cumple en el entorno, conozca también a su entorno, y todo esto le motive a entender que existe diversidad y que la sociedad en sí es un sistema, acoplado y engranado, elementos que motivan a cada ser humano a participar en la clase de educación física, y que puede vincular los efectos con otras áreas del saber escolar como la matemática, lengua y ciencias naturales.

Sin embargo para entender el concepto de motivación, y para conocer este fenómeno que puede ser atendido a partir de los beneficios del juego cooperativo en la clase de educación física, se presenta el siguiente apartado, orientado y enfatizado en desarrollar capacidades y condiciones en los educandos, prestos para que se formen en lo fisiológico, cognitivo, emocional y social, especialmente en lo actitudinal – motivacional, que ha de ser el motor principal del que se vale todo ser humano para comportarse y desenvolverse tal como se verá a continuación.

Conceptos y Fundamentos de la Motivación

Para iniciar una conceptualización sería importante sintetizar una perspectiva bastante concreta de la motivación, la cual considerarse como la causa de una acción. Etimológicamente se ha determinado que motivación se origina parafraseando al Diccionario Etimológico (2019) de la raíz expresada en el diccionario etimológico

latina “*motivus* o *motus* que significa movimiento o causa del movimiento y el sufijo *ción* que significa acción y efecto. Hay que destacar, como lo describe el diccionario etimológico, que *Motivus* también es la base de las palabras: Motivar, Motivador, Motivo” (s.p.). Está compuesta con el verbo *moveré* que significa mover y el sufijo *tivo* que significa o indica relación activa o pasiva. Hay que señalar también que este verbo se relaciona con la raíz Indoeuropea *meu* que significa mover, apartar. Visto lo anterior, se puede señalar con Pinillos (1977) que la motivación puede definirse como:

El señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo. (p.503)

De igual forma se destaca que son muchos los autores que han tratado de definir la motivación y en términos generales señalan, según lo reseña Woolfolk (2006) que es: “la raíz dinámica del comportamiento” (p.669). En ese mismo sentido, Woolfolk (ídem) dice que la motivación es un “estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta”, propio del individuo.

Abordado hasta aquí algunos aspectos etimológicos sobre motivación, es importante complementarlo con algunos aportes específicos y especializados acerca de la conceptualización de la motivación, como elemento categórico fundamental a tomar en cuenta en el presente estudio, para alcanzar los objetivos epistémicos, y para ahondar en una claridad conceptual, que sirva a para dar claridad a su significado y las interpretaciones que se puedan derivar a partir de allí. Para hacer la síntesis prometida, se pretenden tomar en cuenta el Cuadro N° 1, tomado y adaptado de Amaya (2010), expuesto a continuación:

Cuadro N°1.
Algunos referentes conceptuales de la motivación.

Autor	Definición
Maier, M. (1949).	Es el proceso que determina la expresión de la conducta e influye en su futura expresión por medio de consecuencias

	que la propia conducta ocasiona.
Murphy, G (1947)	Es el nombre general que se da a los actos de un organismo que estén, en parte, determinados por su propia naturaleza o por su estructura interna.
Maslow (1991)	La motivación es persistente, nunca termina, fluctúa y es compleja , y casi es una característica universal de prácticamente cualquier situación organismo.
Atkinson (1958)	El término motivación subraya la fuerza final de la tendencia de la acción que la persona experimenta como un “Yo quiero”. El propósito particular del estado de motivación momentáneo se define por situación.
Young (1961)	La motivación es el proceso para despertar la acción, sostener la actividad en proceso y regular el patrón de actividad.
Nuttin (1961)	La motivación aparece en el ser humano a partir de sus relaciones, es decir, se trata de una facultad que surge del acercamiento que tenemos con otros individuos.
Krench (1962)	La motivación es el impulso a actuar que puede provenir del ambiente (estímulo externo) o puede ser generado por los procesos mentales internos del individuo. En este último aspecto la motivación se asocia con el sistema de cognición del individuo, la cognición es aquello que las personas conocen de sí mismas y del ambiente que los rodea; el sistema cognitivo de cada persona el cual implica a sus valores personales, que están influidos por su ambiente físico y social, por su estructura fisiológica, por sus necesidades y sus experiencias.
Kart y Rosenzweig (1970)	Es el proceso que impulsa a una persona a actuar de una manera determinada o, por lo menos origina una proporción hacia un comportamiento específico.
Cofer y Appley (1975)	1. El término motivación se refiere a la existencia de una secuencia de fases organizadas, 2. A su dirección y contenido y 3. A su persistencia en una dirección dada o a su estabilidad de contenido.
Tyson y York (1989)	La motivación se puede definir como una fuerza interna que induce a los seres humanos a comportarse de diversas maneras, y es una parte importante en el estudio de la

individualidad humana.

Mankeliunas (1994) La motivación es un conjunto genérico (constructo teórico-hipotético), que designa a las variables que no pueden ser inferidas directamente de los estímulos externos, pero que influyen en la dirección, intensidad y coordinación de los modos de comportamiento aislados tendientes a alcanzar determinadas metas; es el conjunto de factores innatos y aprendidos (cognitivos, afectivos y sociales) que inician, sostienen o detienen la conducta.

Arias y Heredia (1996)) La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo.

Ardevil y otros (2000) La motivación es el interés o fuerza intrínseca que se da en relación con conductas en una dirección particular.

Nota: Tomado y adaptado de Amaya, J. (2010). Estrategias de aprendizaje para estudiantes universitarios: un enfoque constructivista México: Trillas.

Según las definiciones señaladas por los diferentes autores sobre la Motivación, se puede deducir que corresponde a un estado netamente subjetivo capaz de guiar la conducta a una dirección, que germina desde el interior del ser humano como el deseo o necesidad de lograr algo. Es decir, surge como el incentivo por una meta anhelada para alcanzar su satisfacción. También es importante considerar algunas representaciones gráficas, que permiten organizar la información mencionada hasta aquí adjunta al concepto de motivación, pero ahora tratando de dilucidar el sentido de la motivación.

En tal sentido se tiene una Motivación Intrínseca y un Incentivo extrínseco. La Motivación Intrínseca corresponde a la motivación, donde el ser humano tiene un norte definido, al respecto Curiel (2017) señala que es “cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones o sus metas” (p.32). Esta corresponde a ejecutar con placer y entusiasmo las acciones o actividades, ya que existe satisfacción al explorar o experimentar un nuevo aprendizaje o conocimiento. Al parafrasear a

Curiel (Ob. Cit.) se pueden plantear dos tipos de motivación asociadas a la condición intrínseca de la misma:

- Motivación Intrínseca hacia la Realización. El ser humano se enfoca más en disfrutar del proceso que en los resultados. Siente satisfacción y placer cuando intenta realizar o crear algo.
- Motivación Intrínseca hacia experiencias estimulantes. Actúa cuando el ser humano experimenta sensaciones de placer, diversión y excitación al realizar una acción.

El incentivo extrínseco, la define Curiel (Ob. Cit.) como los “factores externos, que son dados por otros, las personas realizan un trabajo para ganar una recompensa o evitar un castigo externo” (p.45). Consiste en, hacer una actividad a cambio de algo, es decir, hay estímulo si la respuesta es gratificante; así se puede concretar que si no hay objetivo no hay motivación.

Ahora bien, partiendo del concepto de motivación, como un conjunto de procesos sistemáticos implicados en la conducta. Donde se tiene que el nivel de elección entre un conjunto de posibilidades de acción de cada actividad, concentra la atención ante una tarea, son los principales indicadores motivacionales. Sin embargo, la complejidad conceptual, no se halla tanto en estos aspectos descriptivos, como en demarcar y puntualizar precisamente ese conjunto de procesos que logran activar, dirigir y hacer perdurar una conducta. Tomando como referencia el trabajo de Pintrich (1990), se pueden distinguir tres componentes o dimensiones básicas de la motivación académica (Ver Gráfico 1).

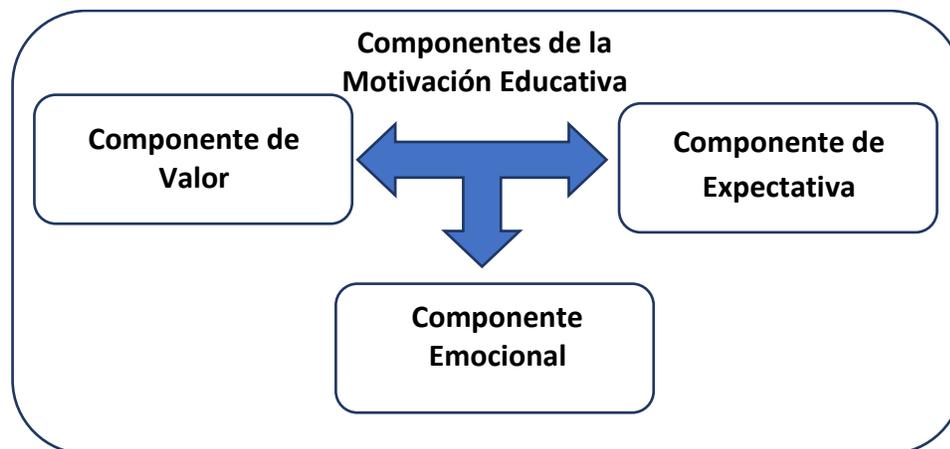


Gráfico 1. Los componentes de la motivación académica. Tomado de Valle, A. y otros (2007). El estudiante eficaz. Madrid: CCS.

En tal sentido, el gráfico anterior el componente valor, está identificado con las razones, intenciones o propósitos que están implicados en realizar una actividad. Estos aspectos están involucrados dentro de este componente de valor. En el área educativa es despertar en los estudiantes la interrogante ¿por qué hago esta actividad o tarea? En la medida en que se dé importancia a una acción es lo que determinará si se realizará o no. Un segundo componente llamado de expectativa todo parafraseado de Valle (2007), que envuelve un conjunto de acciones que engloba percepciones y creencias individuales, sobre la capacidad y habilidad para realizar una actividad, se convierten en pilares fundamentales de la motivación académica.

El tercer componente llamado afectivo y emocional comprende los sentimientos, emociones y, en general, las reacciones afectivas que produce la realización de una actividad, constituyen otro de los pilares fundamentales de la motivación que da sentido y significado a las acciones y activa la conducta hacia el logro de metas emocionalmente deseables y adaptativas.

Importancia de la motivación

En los comienzos, la psicología y de hecho los psicólogos explicaban la conducta por medio de fuerzas que eran movidas por los instintos o simplemente

heredadas. Pues se afirmaba que el comportamiento de los seres humanos era producto de ese accionar. Esas conductas instintivas, por medio de las que se trataba de explicar el accionar en cuanto a la forma de comportarse, se derrumbaron pues trataron de asociar un instinto por cada conducta diferente, lo que hizo que esta postura colapsara y de hecho sufriera una caída, de la cual no volvería a levantarse. Asociar un instinto por cada conducta que presentara el ser humano quedó muy cuesta arriba y de ahí su fracaso.

A partir de esta diversidad de inconvenientes surgidos con los instintos, los psicólogos comenzaron a sustituir el instinto por la motivación y a explicar en forma diferenciada las diversas instancias del ser humano tomando en consideración las distintas variables de la vida desde la fisiológica hasta la motivación humana, cognitiva o social. En tal sentido, se afirma con Beltrán (1987) que “la motivación explica la eficacia o ineficacia de un reforzador” (p.57). Es en tal caso, el sujeto quien determina la influencia que pueda tener para el caso que se esté aplicando. Con esto, se puede afirmar que fue la conducta instintiva en sus comienzos la que da origen a la motivación, y esta logra quedarse para siempre en lo que ha sido el desarrollo humano, tanto individual como social y de hecho el desarrollo del aprendizaje.

Es muy importante destacar que, la motivación, en ningún momento es una variable que se pueda observar. En tal sentido, se puede afirmar que es más bien una acción hipotética, una inferencia que se hace partiendo de las conductas manifiestas por parte del individuo, el escolar, el universitario o como se llame el nivel o sistema donde funja como sujeto de estudio. Es de un accionar cuidadoso pues en muchos casos puede ser acertiva pero en otros casos puede equivocarse, por ello hay que tener mucho sigilo cuando se actúa para no caer en situaciones que produzcan confusión.

En ese sentido, se apoya la postura planteada por Beltrán (Ob. Cit.) en la que dice: “la motivación explica la eficacia o la ineficacia de un reforzador, pues son los motivos de un sujeto los que determinan la fuerza de ese reforzador para ese sujeto determinado” (p.59). Hay que destacar que cada situación es diferente y lo afirmado

por este autor explica con claridad que lo que puede ser bueno y provechoso para alguien puede no serlo para otro.

En tal consideración se puede afirmar que la motivación es un acto de acercamiento hacia el individuo, en el cual en muchos casos puede ser un éxito, pero en otros puede ser un fracaso que obliga a una reconsideración y a la aplicación de otras formas o fórmulas que pudieran conducir al éxito. Sin embargo, hay que destacar que la motivación debe considerarse como una estrategia de mucha utilidad y que debe ser imprescindible en todo lo que tiene que ver con el desarrollo educativo. En tales circunstancias se sigue apoyando lo manifestado por Beltrán (Ob. Cit), cuando se logra interpretar de él que la motivación es un elemento esencial de la acción educativa.

De acuerdo a lo que se vive a diario en la experiencia educativa, se puede constatar que no todas las actividades que se plantean en la escuela o en la universidad como parte del desarrollo del aprendizaje son aprobadas por los estudiantes. Para muchos, se convierten en rutina y, por tanto, se incomodan y pierden la atención por lo que consideran que la actividad es poco interesante y que está fuera del contexto de sus aspiraciones. Por ello, el docente debe estar en un constante programar y reprogramar para buscar en el desarrollo de la actividad escolar la armonía y satisfacción sino de todos si de una mayoría importante. Por ello, el docente también debe desarrollar sobre sí una alta estrategia motivacional que le permita seguir adelante en el desarrollo de la actividad cotidiana.

Es importante señalar también que muchos de los estudiantes que hoy día copan las aulas de clase, no están conscientes de la importancia de la educación en su proceso formativo en consecuencia son reacios a cualquier acción motivacional que pudiera desarrollarse en el accionar educativo. Inconscientemente rechazan las actividades sin analizar el provecho del que se pudieran servir aun cuando el docente considere su importancia y crea conveniente su aplicación. Por ello, en muchos casos la motivación depende del ser individual, de su estado de ánimo y de muchos factores influyentes que coadyuvan a la aceptación o al desinterés.

En tales circunstancias, no hay que descartar que exista un ambiente negativo y que sea la acción medular a la que hay que atacar para buscar las salidas acordes con el desarrollo biopsicosocial-integral del ser humano en su formación y educación. La idea tiene que ser lograr encontrar las fórmulas o las estrategias que logren hacer que los alumnos o estudiantes muestren interés y pongan en práctica el buen accionar educativo a sabiendas que de la importancia y la atención que este preste depende en gran medida el éxito de la educación. Ese es el interés por el cual se desarrolla la investigación, siempre buscando opciones que permitan mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes en la escuela. Por consiguiente, como lo deja escrito Mesonero (1995):

La acción educativa no debe limitarse a preparar (...) para un examen (...) debe actuar (...) para hacer trascender la motivación del ámbito físico inmediato y se proyecte hacia el futuro, activando los dinamismos del alumno, al margen de los incentivos externos habitualmente presentados. (pp.417-418)

Como puede deducirse de lo anterior, la motivación es un elemento de una complejidad importante y en gran medida depende del accionar del ser humano. Tanto de quien trata de aplicarla como de quien es el receptor. Todos los seres humanos requieren a diario de una acción motivadora y motivante.

El desarrollo de la motivación a través del juego cooperativo en la clase de educación física

A favor de lo descrito y mencionado, la mejor estrategia considerar hoy día, sobre todo en la clase de educación física, está representada a través del juego, porque a través de este medio estratégico y metodológico el docente puede presentar al estudiante todos los contenidos, actividades y ejercicios intensos, así como problemas motrices de complejidad, que pueden ser rutinarios ante la estructura solo de las ciencias de la actividad física, pero que se complementa con el incentivo lúdico que tiene el juego y logra motivar hacia el desarrollo de sus capacidades, habilidades y actitudes complejas, incluso, sin que esto cueste emocionalmente mucho, pues los esfuerzos envueltos en lúdica propician un compromiso ineludible y presto para que

los objetivos de la clase se cumplan a cabalidad. En función de esto Nieves y Forero (2017) aporta que:

La palabra juego es proveniente del vocablo latín Jocus (iocus-iocare) lo cual significa ligereza, frivolidad pasatiempo. Siendo su derivación semántica que corresponde a diversión o ejercicio recreativo el cual se llega a someter a reglas en las que puede existir un ganador o un perdedor (...) Johan Huizinga en su libro ‘‘Homo Ludes’’ publicado en 1938 define el juego como ‘‘ una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña en un sentimiento de tensión y alegría y de una consecuencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente. (pp.35-36)

Por lo tanto, si se quiere hablar de la importancia de la motivación y al mismo tiempo de la incentivación de la misma, el juego es la mejor estrategia para que las clases sean proactivas, proyectivas y potencializadoras de las mejores disposiciones humanas para aprender y formarse, sobre todo en la clase de educación física. Esto se aclara, pues, se ve con facilidad que es la motivación la pieza clave en el desarrollo de las clases, y cobra más relevancia según Álvarez y Azuaje (2015), cuando afirma ‘‘la falta de Motivación representa la causa principal en la disminución participativa de los jóvenes en las clases de Educación Física’’ (p.2), elemento que debe ser aminorado si es que los procesos educativos quieren alcanzar su meta esencial. Así se complementa la idea, cuando Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.), destaca en su estudio que:

Los Alumnos del 1er año ‘‘B’’ de la asignatura de educación física, manifiestan una baja motivación en la práctica de dicha área. Uno de los principales factores es la falta de implementos deportivos y el deterioro en la infraestructura donde se desarrolla la clase. Es por ello, la presencia de poca motivación y apatía por parte del grupo seleccionado para dicha investigación. (p.4)

Elementos que permiten identificar la ausencia métodos, estilos, recursos y técnicas asertivas por parte de los docentes de educación física, y esto hace que la motivación descienda considerablemente como motor interno del estudiante hacia la participación y prestancia al aprendizaje, lo que dificulta aprovechar el espacio formativo e impide el logro de objetivos educativos innovadores, en donde los

resultados se vean a simple vista y se atienda de manera global, de acuerdo a las posibilidades de la clase de educación física en ofrecer oportunidades para el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social a través de las oportunidades dinámicas y didácticas de la clase.

Para que esto sea posible, sin duda hay que apoyarse en las ideas de Álvarez y Azuaje (Ob. Cit.) al destacar al juego “es una herramienta eficaz para poder motivar a los estudiantes a realizar actividad física y desarrollar todos los contenidos programáticos de la asignatura voluntariamente participativa y activa adaptados al contexto” (p.5), especialmente en la clase de educación física, donde el movimiento y la lúdica deben ser la base para ocasionar aprendizajes totales y globales de todas las dimensiones del ser humano sin distinción, en un sentido sistémico y funcionalista. En la misma sintonía se encuentran los aportes de Montoya y Camacho (2017), pero además caracteriza con énfasis las características que deben tener los juegos, para que no sean un reemplazo de rigorista y arcaico de la pizarra, y se evite así la desmotivación que se quiere prevenir, y en particular, estos autores aportan que:

Debemos utilizar ejercicios variados para que los alumnos no se aburran ante la repetitividad o la monotonía de algunas sesiones. Es decir, para trabajar un contenido es aconsejable realizar diferentes ejercicios y juegos que contengan los mismos objetivos, pero cuya forma y estructura sea diferente, para así, hacer las tareas más amenas y desafiantes. (p.32)

Por lo tanto, el docente ha de ser versátil, trascendental, innovador, creativo y adaptativo a las necesidades de los estudiantes, de manera que se logre motivar sinceramente, se propicien los cambios y mejorías deseadas en sus actitudes y en su voluntad, y todo esto pueda contribuir al logro de una mejor disposición hacia el aprendizaje, así como a una comprensión de la educación física como el canal que le ofertará mejores oportunidades para que viva de la mejor manera, frente a los retos multidimensionales que el contexto complejo genera en su totalidad. Es muy importante, entonces, destacar al juego como motivador, pero también es importante desatacar dentro de tantas opciones al juego cooperativo, pues permite favorecer la aceptación, la oportunidad de complemento y aminora la competencia, que desde

siempre ha de ser el elemento medular de la actividad física humana, para profundizar esto Nieves y Forero (2017), aseguran que:

El hecho de que los niños trabajen juntos para un fin común mejor que unos contra otros, convierte rápidamente las respuestas destructivas en constructivas: los jugadores sienten que son una parte aceptada del juego y de este modo se sienten totalmente involucrados y el resultado es una sensación de ganar y no de perder. (p.38)

Elemento que es irremplazable del juego cooperativo y es razón suficiente para que no sea obviado en la clase de educación física, sino que sea aprovechado especialmente en cada momento, se motive al estudiante a aprovechar cada actividad para liberarse y formarse globalmente, y de esta manera pueda acercarse al bienestar, la armonía y la realización, aspecto que es muy motivante para cada niño, pues sería en definitiva la búsqueda de un verdadero sentido en la participación de cada clase, pues contribuye y está dispuesta al desarrollo que cada quien debe tener para vivir cada día mejor.

Todo esto por el detalle que ya se había insinuado, pero ahora es enfatizado según Nieves y Forero (Ob. Cit.), pues el juego cooperativo “genera que el niño no muestre actitudes de competencia, que su actuar no sea pensando en ganarle a los demás, lo que lo conduce a que interactúe de una forma positiva con el grupo de trabajo” (p.39), consecuentemente, se fortalece una idea centrada en el proceso, en el desarrollo, en el crecimiento, en la formación y no en la evaluación, la competencia, la medición, y esto hace que el estudiante disminuya la presión escolar, potencie los espacios de experimentación y reconocimiento de sus condiciones, y pueda crear así un norte de desenvolvimiento asertivo, razón que convierte al juego cooperativo en la mejor herramienta motivadora en la clase de educación física.

En definitiva, el juego cooperativo en la clase de educación física ayuda a motivar y muestra de esto es lo expresa Montoya y Camacho (Ob. Cit.) “Además, este tipo de tareas fomentan la participación, favoreciendo un clima orientado hacia el aprendizaje en lugar de hacia la competitividad. Que exista implicación activa hacia la tarea a realizar” (p.33), esto quiere ser destacado aquí, y se quiere propiciar el reconocimiento del docente al uso de juegos cooperativos en la clase de educación

física, para propiciar un verdadero aprendizaje, mediante un estado motivacional superior y real.

Bases Legales

Una vez se presentaron los fundamentos teóricos en la presente investigación, es importante también considerar cada uno de los fundamentos legales que justifican y hacen viable el desarrollo de la intención investigativa, también para garantizar que las intencionalidades del estudio tienen cabida en todo el plano político y jurídico que orienta la acción docente, la clase de educación física y el logro de la motivación para que cada estudiante se pueda formar y orientar sus esfuerzos al logro de objetivos globales de su humanidad, siempre hacia la superación personal, pero con buen impacto en lo sociocultural.

Para poder visualizar esto, se empieza por tomar en cuenta la Constitución Política de Colombia (1991) quien reza en el artículo 27 la posibilidad que tiene todo ser humano de recibir libremente un proceso de formación en el territorio Colombiano, y para ello especifica “el Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra”, elementos que en los últimos años han llamado a la reflexión, pues a pesar de la libertad y oportunidad que se brinda, los procesos educativos siguen estando en un segundo nivel dentro de las prioridades humanas, razones que argumentan que la motivación es un proceso que se debe atender en las prácticas educativas actuales, con el propósito de ejercer el libre derecho de aprender, pero últimamente este ha sido un factor en decadencia, elemento que hace necesario e importante el desarrollo del presente estudio.

Por su parte, también hay que destacar el artículo 67 de la ley en cita, el cual tiene como intención fortalecer y aclarar lo que antes se ha mencionado, y para ello se especifica que la educación “es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”, con esto, se quiere fortalecer la

intención de aprovechar todas las bondades que el Estado concede a todos los seres humanos, para que logre fortalecer sus conocimientos, habilidades y competencias hacia el justo y sano desarrollo de su totalidad personal aplicable en un escenario contextual determinado.

De acuerdo a lo mencionado, se intenta gestionar y aplicar todos estos derechos mediante el desarrollo de la motivación de los estudiantes, y esto se logre al utilizar incentivos en la clase de educación física que permita complementar aquello que se continúa mencionando en el artículo 67, “la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”, no hay duda que a través de las bondades de la recreación y en particular de los juegos cooperativos, se orientará al estudiante hacia una motivación alta, entendiendo que su formación como ciudadano total y armonioso está en juego a través de su participación en las estructuras formativas institucionales.

Para concluir con el sustento legal amparado en la Constitución Política de Colombia (1991) y específicamente el artículo 67, hay que citar que “el Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica”; así, las instituciones educativas y los docentes como parte de las organizaciones y entidades particulares del estado, están llamados a garantizar el proceso formativo de todos los ciudadanos colombianos, y no solo a eso, sino también a promover la educación como el medio de evolución, superación y desarrollo integral. Complementado sin duda alguna en el artículo 70, que expresa

El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

En definitiva, se vuelve cada vez más latente el desarrollo y ejecución de la presente intención investigativa, pues es una prioridad potencializar la motivación,

como primer motor de la conducta humana, y mediante esto se potencia la voluntad humana hacia el aprendizaje escolar – académico, para que esto sirva de base a la hora de encontrar y tener mejores condiciones de vida. En función de esto, todo puede ser viable desde lo legal y política a través de las oportunidades y bondades que ofrece la educación física, pues es un espacio complejo y multidisciplinar, que es más propenso a no dejar nada por fuera durante el proceso de formación de los ciudadanos colombianos.

Para evitar redundancias a lo mencionado con la constitución y sin desestimar la importancia que tiene la ley 115 (1994), se tomará en cuenta una derivación la Ley 181 (1995), donde se destacan las necesidades y responsabilidades de la formación a través de la educación física, y de las bondades didácticas y dinámicas que giran en torno a la oportunidad de experimentar, a través del movimiento, el conocimiento de su cuerpo, de sus bondades cognitivas, afectivas, emocionales y sociales, que se ven netamente involucradas con cada acción humana. Desde esta óptica, la ley en cita sirve de referente significativo, específicamente en el capítulo I y en el artículo 3, donde se expresa que “Se deberá integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles”, elementos que destacan la importancia de la educación física y la recreación como medios, que van a permitir potencial el logro de objetivos y van a favorecer el alcance de metas ulteriores del hombre en su existir.

Por consiguiente, se destaca al juego como la bondad más natural de la que se puede valer el sector educativo en general, y en especial la educación física, pues mediante este espacio se innova, se prepara, se capacita, adiestra, pero sobre todo se incentiva la motivación en el estudiante, al punto de asumirlo como un proceso que le va a permitir crecer en el sentido más global y homogéneo posible, que involucra todas y cada una de las dimensiones que lo conforman. Respecto a esto hay que sustentar la idea en la Ley 115 (1994), la cual expone en el artículo 21 que la educación física estará responsabilizada de:

- I) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados

a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico. A través de los juegos cooperativos además de una interacción positiva se busca fortalecer y trabajar el desarrollo motor de los estudiantes.

En referencia a lo descrito, se destaca sin duda alguna que la presente intención investigativa tiene cabida para que se apropie el juego cooperativo como camino necesario en el desarrollo de la motivación en el estudiante, y de esta manera favorezca su formación como ciudadano colombiano, presto y dispuesto a satisfacer las necesidades individuales, así como las colectivas de un contexto sociocultural, elemento que pone fuertes bases a un posible desarrollo de objetivos en aras de solventar los inconvenientes de motivación, que hacen distar al estudiante de la apropiación de las bondades de las leyes del Estado, para propiciar su desarrollo global y armonioso.

Operacionalización de las Variables

Adicional a las bases teóricas de la investigación, y también a las bases legales que lo sustentan, es importante ahora organizar y operacionalizar las variables, en aras de cumplir con la sistematización interconectada que debe existir en cada uno de los elementos de los trabajos cuantitativos, especialmente Monje (2011) refiere que “las variables se conciben como aspectos o características susceptibles de medición y tratamiento estadístico” (p.15), y deben ser operacionalizadas si se quiere poder fundamentar los constructos del tema de estudio, relacionados con los objetivos, y desarrollados a través de la organización de los instrumentos de investigación. Con base a esto, se presenta la siguiente operacionalización, vista desde Inche y otros (2003), como un momento coyuntural para mostrar el origen y justificación de cada esfuerzo realizado durante el trabajo y, en pro de esto a continuación se presenta detalladamente el cuadro 1 o cuadro de operacionalización de variables.

Cuadro N°2.
Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Motivación	Componentes	Valor	1, 2
		Expectativa	3, 4
		Emocional	5, 6
	Promoción o incentivos	Diagnóstico	7, 8
		Alteridad	9
		Didáctica	10, 11, 12
		Lúdica	13, 14
Juego Cooperativo	Importancia	Clases	15
		Vida Cotidiana	16
		Personal	17
		Social	18
	Estrategia	Características	19
		Frecuencia	20
		Motivación	21

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la Investigación

En la conformación de un posible trabajo de grado, los fundamentos paradigmáticos, la descripción del tipo de método, el diseño, el nivel o alcance y la modalidad del estudio deben ser aspectos que se deben describir suficientemente con el propósito de mostrar a los lectores interesados, el camino que se va a seguir para obtener un conocimiento confiable, sólido y posible dentro de las teorías que engloban la investigación. Desde esta perspectiva, con los elementos antes descritos, se caracteriza toda la naturaleza de la investigación, y se intenta mostrar cómo se va a verificar el problema que incentiva el desarrollo del estudio en torno a proponer una guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en las clases de educación física.

En función de lo descrito, hay que decir que la presente investigación se manejó desde el paradigma cuantitativo, al basar su proceso de análisis en la medición y observación de variables numéricas que se quieren destacar del objeto de estudio y del tema de investigación. Para que este paradigma pueda realizarse, fue necesario que se apoyara en el enfoque positivista, que de acuerdo a Inche y otros (2003) se sustenta en la máxima de que “todo conocimiento es válido si está basado en la observación de los hechos sensibles” (p.23), y por lo tanto es cuantificable, verificable y sujeto a las bondades medicionistas de la matemática, en las distintas aplicabilidades que se tengan.

Por su parte, también esto es apoyado por Monje (2011), quien asegura que lo cuantitativo está respaldado dentro de la teoría del conocimiento como enfoque investigación empírico – positivista que “establece una separación tajante entre el sujeto que conoce y la realidad observada la cual es aprendida por el investigador

como agente externo de la misma” (p.14), y justamente eso es lo que se quiere hacer, diagnosticar de acuerdo a los instrumentos que lo permitan, las estrategias que utilizan los docentes para promover la participación de los estudiantes durante la clase de educación física.

En consecuencia, todo se ajustó al proceso estadístico que se implementó para obtener bondades del objeto que se quiere conocer, y que puede estar ajustado a las veces, frecuencias y tendencias de comportamientos de algunos actores que se encuentran involucrados en el contexto de estudio, al respecto Monje (2011) complementa, que en el empirismo una buena herramienta es la metodología cuantitativa, porque se apoya de “la medida y la cuantificación de los datos y constituye el procedimiento empleado para alcanzar la objetividad en el proceso de conocimiento” (p.14), en este sentido se tomaron referencias de las muestras específicas y particulares para intentar llegar a las generalizaciones que lo permitan cuantificadamente, y así poder alcanzar las metas finales de la investigación. Inche y otros (2003), acuñan que en este paradigma y enfoque prima la “Inducción: de los datos a la teoría, de los casos particulares a los principios generales” (p.24), elemento que se quiere destacar aquí, pues va a ser el camino a seguir para el logro de un conocimiento confiable y asertivo a las necesidades del investigador.

Conteste con lo expuesto, es importante mencionar el método seleccionado para el trabajo se caracterizó por manejarse bajo la tipología no experimental, sustentado principalmente en Monje (2011), quien asegura que la metodología “no experimentales recolecta datos en forma pasiva sin introducir cambios o tratamientos” (p.25), en este sentido, no se intentó manipular, controlar o modificar variables, incluso la intención no fue identificar el grado de interrelación entre una y otra, sino por el contrario, se basó en percibir y caracterizar cada uno de los elementos que componen las variables, y que en este caso tienen que ver con las estrategias utilizadas por los docentes, para promover la motivación en los estudiantes durante la clase de educación física.

Por consiguiente, además del tipo de investigación no experimental, el nivel a desarrollar fue descriptivo que desde los referentes de Inche y otros (2003) una

investigación descriptiva es aquella que en sus objetivos está: “Identificar elementos de las variables, contemplarlas, medirlas, registrarlas y analizarlas bajo las bondades técnicas que la estadística básica pueda brindar”, desde esta perspectiva las herramientas a utilizar para la obtención del conocimiento, se forjarán con base a la estadística descriptiva, que va a favorecer los niveles de recurrencia que tienen los docentes para utilizar las distintas estrategias, enfatizadas en el desarrollo de la motivación durante la clase de educación física.

Para que se pueda cuantificar y aplicar técnicas de la estadística descriptiva, fue fundamental tomar las bases para investigación de campo que en términos de Martínez (2013) los diseños de campo “son aquellos que constituyen el acercamiento primario a una fuente de información que puede estar instrumentada con la aplicación de entrevistas, encuestas o sondeos de opinión” (p.55), es decir, requirió de un acercamiento a un contexto particular, donde se desenvuelve la población y la muestra de estudio, o donde tenga cabida la problemática que se infiere en el proceso de obtención de conocimiento. Sumado a lo expuesto, se quiere implementar una modalidad sustentada en el proyecto especial, que según la UPEL (2016) se refiere a:

Trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e intereses de tipo cultural. Se incluyen en esta categoría los trabajos de elaboración de libros de texto y de materiales de apoyo educativo, el desarrollo de software, prototipos y de productos tecnológicos en general. (p.21)

Con base en esto, se estima el diseño de una guía de juegos cooperativos como estrategia que promueva la motivación durante la clase de Educación Física, en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia, consecuente a las ideas del proyecto especial. Como se puede apreciar esta modalidad resulta muy pertinente para la investigación por cuanto, los proyectos especiales, en todos los casos, deben incluir la demostración de la necesidad de la creación o de la importancia de la propuesta. Para el desarrollo este estudio, fue importante consolidar de ahora en adelante, los

elementos técnicos y contextuales que fueron precisados para el logro de objetivos investigativos, y en función de esto se presenta la fundamentación técnica del estudio.

Fundamentos Contextuales y Técnicos de la Investigación

Población y Muestra

Una vez descrito el devenir y los referentes del camino metodológico a seguir, fue determinante definir el contexto de estudio, orientado a ubicar en tiempo y espacio las variables que se analizaron, así como el conocimiento que emerge a partir del análisis estadístico y que va a ser útil para proponer la guía de juegos cooperativos que promueva la motivación durante el desarrollo de las clases de educación física, esto se desarrolló en el campo particular del sistema educativo colombiano, específicamente en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia.

Asimismo, hay que entender que la población es, según la Universidad de la Rioja (2012) “un conjunto de entes (personas, animales o cosas) sobre los que se va a llevar a cabo la investigación estadística” (p.16), correspondiente en este caso a los docentes que imparten clases de educación física, y que forman parte de la estructura organizativa en calidad de facilitadores, el cual corresponden a 23 profesores que se desempeñan en Básica Secundaria del cuarto corregimiento del municipio San José de Cúcuta. Correspondiente con esto se pretende orientar el tipo de población seleccionada a una finita, pues es fácil de reconocer y determinar en un espacio geopolítico determinado.

Adicional a la población, también fue importante definir la muestra de investigación en aras de cumplir con todos los referentes metodológicos que deben estar descritos para la aplicación de técnicas e instrumentos precisos, concernientes al conocimiento que se ha problematizado y, que se quiere verificar para el logro de objetivos multidimensionales del autor de la intención investigativa. En este orden de ideas hay que entender que la muestra según Monje (2011) “Se define como un conjunto de objetos y sujetos procedentes de una población; es decir un subgrupo de la población” (p.124), esto sin duda puede servir de referente, pero la característica

principal estuvo asociada en ser principalmente representativa para el alcance de objetivos epistemológicos, y se pueda promover la generalización a la que están llamados los estudios positivistas y no experimentales.

Esta última aclaratoria se hace, porque la muestra del estudio estuvo vinculada con el número total de la población, por lo tanto, fue representativa pero no se refería a un subgrupo, y para ello es importante sustentar los procesos de ahora en adelante en un muestreo no probabilístico de acuerdo a Monje (Ob. Cit.), donde “la selección no depende del azar, los elementos se escogen de acuerdo a unas características definidas por el investigador o la investigación” (p.125), en este caso, en función del número reducido de la población y la necesidad de contar con el carácter representativo de la investigación; así la muestra seleccionada por la presente investigación fue de 23 docentes que se desempeñan en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia.

Técnica e Instrumento de Investigación

Una vez se consolidan los sujetos de estudio que conforman la población y la muestra, se debe precisar la técnica a implementar para el logro de objetivos en la investigación, en este caso se contará con la encuesta como técnica de recolección de datos, y apunta a obtener de los sujetos, características de sus prácticas, circunstancias que se presentan en torno a una temática en particular, a través de instrumentos de recolección indirecta, pero sustentados a través de preguntas precisas y variadas que pueden ser completadas autónomamente, o bien, pueden ser completadas por las personas que conforman el contexto de estudio. Para Inche y otros (2003), existen unas características particulares de esta técnica, expuestas a continuación:

- a. En la encuesta la información se mide mediante observación indirecta.
- b. La información abarca un amplio abanico de cuestiones.
- c. Para que las respuestas de los sujetos puedan compararse, la información se recoge en forma estructurada.

- d. Las respuestas se agrupan y cuantifican para, posteriormente, examinar las relaciones entre ellas.
- e. La significatividad de la información proporcionada dependerá de la existencia de errores de muestreo. (p.29)

Desde esta óptica se cuenta con una recursividad bastante adaptada, precisa y versátil, en torno a obtener referentes sobre las estrategias utilizadas por los docentes para promover en sus estudiantes la motivación durante la clase de educación física. Para que esto sea posible y amparados en las grandes ideas de los autores en cita, se tomó en cuenta al cuestionario como instrumento de investigación, orientado al desarrollo de preguntas cerradas, específicamente en opciones de respuestas ajustados a una escala de frecuencia, que definan las estrategias que son instrumentadas por los docentes para la potencialización de la motivación.

De acuerdo a las ideas parafraseadas de Inche y otros (Ob. Cit.), se utilizaron ítems organizados en una tabla, que tengan relación con las variables, dimensiones e indicadores operacionalizados, y que se ajusten a las necesidades del primer objetivo específico precisado en la investigación. Adicionalmente, este cuestionario necesitó de una rigurosidad científica bajo estándares de validez y confiabilidad, que fueron tomados en cuenta a continuación.

Validez y Confiabilidad

Con las ideas generales planteadas para confeccionar un instrumento de recolección de datos, se hace fundamental ahora que se organicen los criterios de validez y confiabilidad pues en ellos recae el carácter objetivo de la investigación, elemento que le dará peso a cada uno de los planteamientos, lo que favorece la fiabilidad de la información recolectada, así como de los conocimientos que se derivan de allí. En este sentido hay que destacar los aportes de Monje (2011), quien afirma que “es particularmente importante someter a la prueba de validez y confiabilidad conjuntamente los métodos y procedimientos y el equipo de encuestadores que han de valerse de los mismos” (p.37), todo con la fiel intención de que los resultados tiendan a mostrar las problemáticas o realidades que se presentan

estratégicamente en la clase de educación física, y esto puede ser posible mediante la coherencia de las preguntas con las variables, y el grado de exactitud que puedan ser consolidadas en función de las ideas iniciales propuestas por el investigador.

Para el cuestionario que se pretende responder a la validez, porque esta según Monje (2011) “se refiere al grado en que un instrumento mide lo que se pretende medir (...) Es construirlo una vez que las variables han sido claramente especificadas y definidas” (p.166), y fue aplicado mediante la técnica del juicio de expertos, posible de realizar mediante la selección de tres especialistas en el área y en metodología, para que verifiquen la redacción de cada ítem asociados a los indicadores y, de este modo, a las dimensiones y variables de la investigación, así mismo revisaron la correspondencia con la pertinencia de las posibles respuestas ajustadas a la escala de alternativas de respuesta escogidas para el estudio, y el veredicto de aprobado de los informantes claves permitirán dar aplicación al cuestionarios de alternativas de respuesta: siempre, algunas veces y nunca, consecuente a la intención de entender las estrategias que utilizan los docentes para la promoción de la motivación durante la clase de educación física.

Cónsono con esto, también se utilizó como referente de rigurosidad científica la confiabilidad, pues como técnica de verificación propio del cuantitativismo pretende corroborar que se responda el instrumento de acuerdo a las intencionalidades de la naturaleza del estudio, y de manera homogénea en correspondencia con la realidad preconcebida por el autor del estudio. A partir de lo descrito Monje (2011) confirma que “la confiabilidad se refiere a la capacidad del instrumento para arrojar datos o mediciones que correspondan a la realidad que se pretende conocer, o sea, la exactitud de la medición” (p.165), para ello se aplicó una prueba piloto a una población y muestra con características similares a aquellas que presenta la población real del estudio, y para esto la investigación aplicó unas técnicas estadísticas, en este caso se sustenta en el Alpha de Cronbach, que mide el nivel de varianza o, por el contrario el nivel de homogeneidad, tal como se puede parafrasear de Ruíz (2002), y que se sintetiza en la siguiente fórmula para el cálculo, así como el cuadro N°3, el cual expresa la escala de valoración de dicha confiabilidad:

$$\alpha = \frac{N}{N-1} \times \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2}\right)$$

Así: α = Coeficiente Alfa de Cronbach; N = Número de ítems del instrumento;
 Si^2 = Varianza de la Suma de los ítems; St^2 = Varianza total del instrumento

Cuadro N°3.
Escala del Coeficiente de Confiabilidad.

Rangos		Magnitud
0,81	a	Muy
1,00		Alta
0,61	a	Alta
0,80		
0,41	a	Moderad
0,60		a
0,21	a	Baja
0,40		
0,01	a	Muy
0,20		Baja

Nota. Tomado de Ruíz (2002), Coeficiente y Validez de los Instrumentos

De estos elementos se puede consolidar que el resultado de todas las respuestas que se sistematicen en una matriz de información, y que se codifican con un número, serán procesadas bajo la fórmula referida, a favor de hallar un coeficiente del 0 al 1, y de allí determinar el grado de confiabilidad, que será aceptado y útil cuando el valor supera el coeficiente 0,61; con base en esto el resultado obtenido luego del procesamiento fue de 79, y se muestra una confiabilidad alta según Ruíz (2002), por eso la investigación garantizó su proceder a través de esta técnica

específica y especializada, que da fiabilidad a los resultados que se obtengan, en función de los objetivos planteados.

Análisis de los Resultados

Con la propuesta del contexto, la técnica, el instrumento, el sistema de validez y confiabilidad, que se pretenden utilizar para la presente investigación, es importante ahora definir el norte de análisis de datos, una vez se haya aplicado tal instrumento y garantice que la información obtenida va a ser referente sustancial para llegar a conclusiones y hacer emerger un conocimiento sustancial, importante para el logro de objetivos epistémicos, ya formulados al inicio de esta intención investigativa.

Al respecto, hay que tomar los referentes de la Universidad de la Rioja (2012) porque se analizaron los resultados de acuerdo a una escala ordinal, que se refiere a “las observaciones de un carácter vienen dadas en escala nominal cuando se puede clasificar en varias categorías” (p.20), como la identificación de los docentes que utilizan cierto tipo de estrategias para incentivar la motivación de los estudiantes en la clase de educación física, y al mismo tiempo, conducen al uso de técnicas de análisis basados en la estadística descriptiva, según las posibilidades que la institución citada refiere como el canal ordinario para obtener información de variables manejadas bajo esta escala.

De forma precisa, se utilizaron las posibilidades de la estadística descriptiva de acuerdo a los objetivos planteados, y en función de las características de las variables de estudio, pues en definitiva todo esto contribuyó al logro de una análisis que permitió reconocer las estrategias que utilizan los docentes de educación física, para motivar a sus estudiantes durante las clases, y este análisis de manera precisa se basó en elemento estadísticos de frecuencia y recurrencia en torno a los planteamientos que se realicen en cada una de las interrogantes.

Las cuales se refieren según la Universidad de la Rioja (Ob. Cit.), a “valores alrededor de los cuales se agrupan los valores de la variable (...) las más utilizadas son: la media aritmética, la mediana y la moda” (p.35), así, se utilizaron cada una de

estas para definir cuáles son las estrategias y cómo es la frecuencia de uso de estas estrategias, organizadas visualmente a través de tablas y gráficos unificados, para facilitar el conocimiento resultante a cualquiera que se interese por el estudio. Es importante finalizar que se presente en la información recolectada, también emergen las conclusiones y recomendaciones, de las que se desprenden fácilmente los criterios para la conformación de la propuesta de solución.

Diseño de la Propuesta

Finalmente se presentan los elementos iniciales que se estiman para la estructura constituyente de la propuesta como producto académico generado en la investigación, con el propósito de ordenar adecuadamente cada elemento de la guía, a favor de hacer que su presencia y su contenido, se ofrezca suficientemente competente, frente a las demandas apreciables luego de analizar e interpretar los resultados, a partir de la información de los participante que intervienen en el estudio y las conclusiones derivadas en el análisis estadístico - descriptivo.

Desde esta premisa va a ser fundamental generar una a) presentación, donde se expliquen los elementos de identificación de la propuesta y la población a la cual se dirige el estudio; unos b) objetivos, determinantes en el camino estratégico a llevar a cabo con la propuesta en relación al problema de estudio; una c) justificación, donde los preceptos teóricos argumenten la forma de proceder con la propuesta; las d) estrategias, referidas al contenido grueso de la oferta pedagógica a presentar y e) los recursos a utilizar en cada momento de la propuesta, lo que va a concretar una alternativa expuesta como una posible solución a los conflictos que se puedan determinar en materia de enseñanza y, de este modo poder alcanzar el objetivo número dos planteado en el estudio.

Con todo esto, en primeras instancias se intentó verificar que los supuestos problematizados al principio realmente son ciertos, y que pueden ser solventados a partir de un conjunto de estrategias basadas en los juegos cooperativos, si es que resulta tal como se infirió en los objetivos de la investigación y, si los preceptos

teóricos son suficientemente orientadores para crear resultados oportunos en la motivación de los educandos, mientras se esté participando en la cada clase de educación física.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Análisis e Interpretación de los Resultados

Luego de la aplicación de los instrumentos de investigación, y en concordancia con la necesidad de diagnosticar las estrategias utilizadas por los docentes a la hora de motivar a los estudiantes en clase de Educación Física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia, se procede a hacer un análisis exhaustivo de cada una de las dimensiones sistematizadas en el cuadro de operacionalización de variables, a favor de obtener conocimientos que permitan propiciar los cambios necesarios, ante la realidad problematizada que se pueda obtener de los protocolos investigativos aplicados en este trabajo de grado.

Según lo expuesto, se procede a hacer la decodificación de los resultados numéricos una vez se aplicaron los instrumentos, se recolectó información, esta fue sistematizada en tablas de Excel y se le dio el tratamiento estadístico necesario para conseguir medidas de distribución básica, es decir, frecuencia relativa y frecuencia absoluta, en torno a las preferencias de las respuestas emitidas que guardaban relación con la estructura medular de la investigación.

Para hacer poco engorroso el proceso de análisis e interpretación de los resultados se procedió a agrupar las las opiniones de los encuestados de acuerdo a los primeros elementos derivados de las variables (dimensiones como ya se dijo), evitando a toda costa la rutinización de los proceso de contrastación entre el dato, la teoría y la perspectiva del autor, y que sirva para ir sintetizando conocimientos que vayan en pro de responder a las necesidades y demandas fundamentales del estudio.

De acuerdo a lo descrito se procede a encontrar el núcleo de los hallazgos, que se van presentando de manera progresiva y corresponden con la naturaleza del

estudio, la metodología seleccionada, las bases teóricas precisadas y las metas finales que se quieren alcanzar con la presente investigación. Así, se presentarán subtítulos destacando cada uno de los aspectos que conforman la motivación y los juegos cooperativos, y se organizan en los cuadros que prosiguen, cada uno de los resultados estadísticos hallados, comparados con gráficos que dieran solidez a las interpretaciones que se pretenden realizar. Para dar paso al desarrollo de este capítulo, se exponen cada uno de los momentos de análisis mencionados.

Análisis de la Dimensión: Componentes

En función de lo comentado, es muy importante iniciar el proceso de análisis abordando la variable “motivación”, esta variable que, además, es el objeto de estudio y el elemento que pudiera ser transformado luego de la fase de desarrollo del trabajo que aquí se desarrolla, no solo por ser un requisito investigativo, sino porque se constituye en un elemento coyuntural en la vida humana, pues es concebido como el motor principal que hace posible la inversión de esfuerzos, dedicación global y entrega significativa del ser humano, con base en sus intereses, necesidades, aspiraciones y expectativas, que se relacionan con la vida misma o con los distintos ámbitos que giran en torno a la misma existencia.

En correspondencia con lo que se ha comentado el Diccionario Etimológico (2019), fundamenta que la motivación deviene de la raíz latina “*motivus* o *motus* que significa movimiento o causa del movimiento y el sufijo *ción* que significa acción y efecto. Hay que destacar, como lo describe el diccionario etimológico, que *Motivus* también es la base de las palabras: Motivar, Motivador, Motivo” (s.p.), lo que impulsa a cualquier persona a desenvolverse en correspondencia con los propósitos personales, así como sociales, culturales, entre otros, para definir las conductas que cada individuo asume en un escenario determinado, con circunstancias específicas.

Con base en lo descrito, la motivación también pudiera verse como un factor determinante en los procesos educativos, pues de esto depende la participación del estudiante de manera comprometida, para intentar la gestión del conocimiento desde

las demandas cognitivas, físicas, emocionales, espirituales y demás, que forman parte de la condición global de los educandos. Al asumir esta postura, es fácil reconocer que la motivación debe ser un punto referencial en el logro de los objetivos didácticos y pedagógicos en la formación escolar actual. Esto en consonancia con lo expuesto por Pinillos (1977), quien asegura que la motivación debe asumirse de la siguiente manera:

El señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo. (p.503)

En la clase de Educación Física esto resulta de mayor interés, pues es el estudiante el principal responsable en consolidar los aprendizajes, afirmación que también tiene implicaciones en todas las ramas del saber, pues es en el mismo educando donde se gestionan los conocimientos, se almacenan, se analizan y demás, en pro de hacer útil a dichos conocimientos, para los distintos escenarios de la vida del hombre.

De acuerdo a lo comentado, es la motivación piedra angular para que los procesos didácticos en la clase de Educación Física, y sin menospreciar otras áreas escolares, de manera resaltante es aquí donde se utiliza cuerpo, mente y espíritu, con fines sociales, cognitivos, emocionales, entre otros, que forman parte de la dinámica vital humana. De acuerdo con esto, hay que tomar de Valle (2007) la estructuración de tres principales componentes de la motivación, entre los que se destacan: el valor, la expectativa y la emoción; componentes que no pueden quedarse por fuera de cada momento didáctico de la clase de Educación Física, para el logro de objetivos trascendentales en la formación de seres competentes, pero además armoniosos y holísticos, en correspondencia con las demandas existenciales de cada quien en un contexto determinado.

Así, hay que retomar que la motivación, vista desde el primer componente hace alusión a las razones, intenciones o propósitos que están implicados en realizar una actividad. Estos aspectos están involucrados dentro de este componente de valor.

En el área educativa es despertar en los estudiantes la interrogante ¿por qué hago esta actividad o tarea? En la medida en que se dé importancia a una acción es lo que determinará si se realizará o no. Un segundo componente llamado de expectativa todo parafraseado de Valle (2007), que envuelve un conjunto de acciones que engloba percepciones y creencias individuales, sobre la capacidad y habilidad para realizar una actividad, se convierten en pilares fundamentales de la motivación académica.

El tercer componente llamado afectivo y emocional comprende los sentimientos, emociones y, en general, las reacciones afectivas que produce la realización de una actividad, constituyen otro de los pilares fundamentales de la motivación que da sentido y significado a las acciones y activa la conducta hacia el logro de metas emocionalmente deseables y adaptativas. Para comprender más sobre cada uno de ellos en el contexto de estudio, es importante tomar en cuenta ahorita el cuadro 4, donde se ven reflejadas las respuestas dadas y el comportamiento de esta dimensión, en función de la aplicación de la encuesta en el debido momento del estudio.

Cuadro N°4.

Interpretación de la dimensión: componentes de la motivación.

	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6
SFA*	11,0	6,0	7,0	4,0	2,0	0,0
SFR*	47,8	26,1	30,4	17,4	8,7	0,0
AVFA*	12,0	17,0	16,0	10,0	2,0	6,0
AVFR*	52,2	73,9	69,6	43,5	8,7	26,1
NFA*	0,0	0,0	0,0	9,0	19,0	17,0
NFR*	0,0	0,0	0,0	39,1	82,6	73,9

Nota: *Siempre – frecuencia absoluta (SFA); Siempre – frecuencia relativa (SFR); A veces – frecuencia absoluta (AVFA); A veces – frecuencia relativa (AVFR); Nunca – frecuencia absoluta (NFA); Nunca – frecuencia relativa (NFR).

Al tener claro el concepto de motivación y contrastarlo con las respuestas emanadas, es importante citar primero que nada a la primera pregunta del cuestionario: ¿Los estudiantes reconocen la relevancia de participar en las actividades

de educación física una vez los docentes explican los propósitos de cada clase? Y al respecto 12 de los 23 docentes manifestaron que Algunas Veces, valor determinante que se compagina con un 52,2% de los encuestados como frecuencia absoluta y, de esto se puede hacer referencia que los estudiantes Algunas Veces reconocen la relevancia de la participación en las actividades del área de Educación Física, una vez los docentes explican los propósitos de cada clase, el porcentaje restante dice que Siempre reconocen la relevancia, aspecto que pone en entredicho el papel del docente para promover la motivación en los estudiantes durante la clase de educación física.

Aunado a lo anterior, también se destinó otro ítem (ítem2) orientado a indagar sobre el valor como componente de la motivación, y de manera específica se cuestionó: ¿Los docentes hacen que sus estudiantes participen comprometidamente en las clases porque les deja claro los beneficios que esta tiene para la vida?, y claramente se evidencia una frecuencia alta al responder que los docentes Algunas Veces hacen que participen de manera comprometida, una vez explica los objetivos de la clase, estas afirmaciones se sustentan en el cuadro 4, cuando el 73,9% seleccionó la opción Algunas Veces, solo el 26,1% manifestó que Siempre lo hacen, y no hubo participación de los docentes al seleccionar la opción Nunca dentro de los planteamientos del instrumento de investigación, referente que pone en entredicho los hallazgos en el ítem anterior y se puede ver con mucha crítica los resultados anteriores, pues las respuestas tienden a ser negativas.

Esto, en definitiva, pone en entredicho el estatus el valor como componente motivacional que está bien fortalecido en los estudiantes, de acuerdo a lo interpretado hasta el momento, y es un referente importante para vislumbrar el conocimiento que está por venir; asimismo, desde la perspectiva de Valle (Ob. Cit.), representaría un punto de transformación en el logro de los objetivos trascendentales de la formación actual, porque si el estudiante reconoce Algunas Veces y no es lo suficientemente consciente de los alcances de la clase de educación física, sus beneficios y demás, puede verse comprometida la participación de estos estudiantes en la clase de Educación Física, limitando así los alcances y repercusiones de la clase de educación física en la vida de los educando inmerso en esta área escolar.

Ahora bien, también se les preguntó lo siguiente: ¿Los estudiantes esperan con ansias el desarrollo de las clases de Educación Física cuando los docentes les explican las actividades que van a desarrollar?, esto convergente con el indicador expectativas, como referente indispensable en la motivación, y a respecto los sujetos que constituyen la muestra manifestaron que los estudiantes Algunas Veces esperan con ansias el desarrollo de la clase de educación, todo derivado de los datos estadísticos que surgen de la decodificación de la respuesta de los estudiantes, pues 69,6% aseguró que solo Algunas Veces los estudiantes se manifestaban interesados verdaderamente por participar en la clase de Educación Física, cuando el docente explicaba lo que iba a abordar en ese encuentro. Por su parte, nada más el 30,4% de los docentes afirmó que esto Siempre sucedía.

En relación con el mismo indicador, denominado aquí como “expectativa”, también se gestionó la pregunta 4, la cual estaba orientada hacia lo siguiente: ¿Los estudiantes se muestran atentos antes de los encuentros de Educación Física por la improvisación que pueda hacer el docente en el desarrollo de cada clase?, la respuesta no es tan favorable como se evidenciaba en preguntas anteriores; aunque el 43,5% de los docentes afirmó que Algunas Veces los estudiantes se muestran atentos cuando el docente improvisa en las clases, el 39,1% afirmó que Nunca lo hacía y, exclusivamente un 17,4% dijo que sí se mantenían pendientes de los procesos educativos a pesar de las fallas de improvisación del docente.

En correspondencia con los hallazgos y con los aportes generados por los sujetos de estudio, amparados desde la perspectiva de Valle (Ob. Cit.), las expectativas como componente de la motivación, se deben en sobre manera a las condiciones del entorno, porque bien lo ha asegurado el autor en cita, gran parte de este concepto que es en esta investigación un indicador, se deriva de las ideas de realización, los objetivos y la combinación de estos con la imaginación, sin perder de vista la realidad, razón por la cual está orientada a tomar en cuenta lo que el entorno le muestre, y cómo va en concordancia con su visión de mundo, su cultura y otros factores. Desde las interpretaciones hechas de seguro se empieza a vislumbrar un panorama poco alentador.

Tomando como referencia cada uno de los análisis hechos hasta aquí, hay que entender ahora los datos obtenidos del cuestionario aplicado, en particular en el ítem 5, encargado de preguntar: ¿El docente propone actividades en las clases de educación física para que los estudiantes encuentren espacios de expresión socioemocional?, y las evidencias muestran que 19 de los 23 docentes, es decir 82,6% aseguró que Nunca proponen actividades para fortalecer el componente emocional de los estudiantes a través de las clases de Educación Física. Los demás profesores se distribuyeron equitativamente, es decir, dos docentes dijeron que siempre se fomentaba la expresión socioemocional en las clases de Educación Física, y los dos restantes afirmaron que esto sucedía Algunas Veces.

Ahora bien, cuando se trata del indicador emocional, como componente y dimensión de la variable motivación, se organizó la pregunta 6, que se redactó de la siguiente manera: ¿Los estudiantes liberan tensiones emocionales a partir de las estrategias lúdicas que los docentes proponen en el aula de clase?, aquí la tendencia fue más evidente en relación con la existencia de una problemática que incluso se insinuaba desde el principio, pues 73,9% de los docentes aseguraron que Nunca proponen estrategias lúdicas para liberar tensiones emocionales del estudiante, bien sea que se generan en el entorno escolar o bien porque lo traen desde el contexto sociocultural donde provienen. Hay que comentar también que solo el 26,1% de los docentes, es decir 6 de los 23 aseguró que Algunas Veces se hacía.

Si se considera todo lo analizado hasta aquí hay que referir también las ideas iniciales de una problemática, ideas que tienen que ver con unos componentes motivacionales debilitados, y que esto induce a pensar que no están siendo bien fomentados por los docentes como para que el valor, las expectativas y las emociones vayan por el debido curso, en pro de gestionar una participación asertiva, que devenga de una motivación del estudiante, oportuna para la consolidación de aprendizajes promovidos por una enseñanza vanguardista e innovadora. Para sintetizar cada uno de los hallazgos obtenidos hasta este momento, es muy importante considerar el siguiente gráfico, con la fiel intención de mostrar los resultados desfavorables que frenan la presencia de unos buenos componentes motivacionales,

como base fundamental a la hora de propiciar una educación física que supere los inconvenientes de la didáctica tradicional.

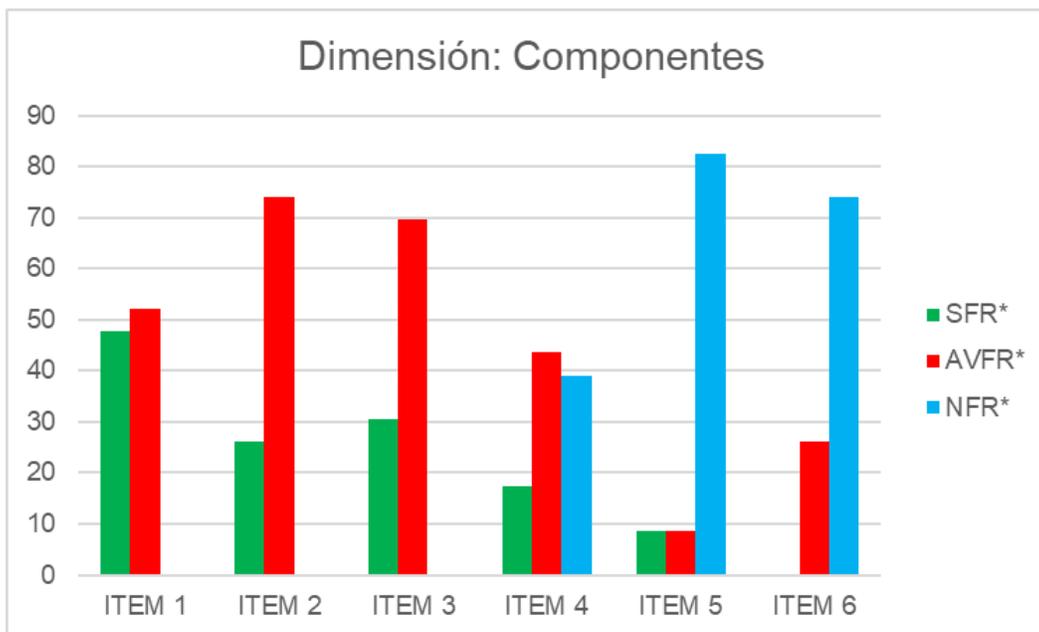


Gráfico 2. Síntesis de los hallazgos en la dimensión componentes.

Análisis de la Dimensión: Promoción o Incentivos

Como se pudo vislumbrar de manera espontánea, la motivación también depende de la propuesta del docente, por más individual, auténtica y personalista que sea esta facultad humana, no hay que desestimar que también depende de algunos referentes externos, justamente por la condición holística e insoluble de las distintas dimensiones que constituyen a la humanidad.

De acuerdo a lo comentado y, al tomar en cuenta las ideas generales de Curiel (Ob. Cit.) hay que entender que se pueden plantear dos tipos de motivación asociadas a la condición intrínseca de la misma: (a) una motivación intrínseca, como elemento que está dado hacia la realización, y es el epicentro de la teoría de Maslow, al ser considerado como el propulso que lleva a cada persona a asumir una conducta,

postura y pensamiento en n determinado momento, desde esta visión la persona en su individualidad se enfoca más en disfrutar del proceso que en los resultados, y todo está orientado hacia la satisfacción y placer cuando intenta realizar o crear algo.

Por su parte, no hay que dejar por fuera a (b) la motivación intrínseca hacia experiencias estimulantes, que sería aquella en la que todo humano está dado a buscar o experimentar sensaciones de placer, diversión y excitación al realizar una acción; es una de las más ahondadas en la actualidad, por cierto una de las tendencias teóricas más contemporáneas, pero esto ha de estar dado a un eterno hedonismo, que términos educativos deben ser reorientados para que se cumpla un propósito social, cultural y antropológico.

Sin embargo, no todo está dado a la interioridad, como se dijo al principio de este apartado, también se considera pertinente mencionar a los incentivos extrínsecos, que son definidos por el mismo Curiel (Ob. Cit.) como los “factores externos, que son dados por otros, las personas realizan un trabajo para ganar una recompensa o evitar un castigo externo” (p.45), en ningún momento se puede confundir a la motivación con los incentivos, porque si bien es cierto que el ser humano no es una construcción interna, subjetivista e individualista, esta se crea a través de una contrastación continua, producto del dialogo y el compartir, que no puede ser evadido y que forma parte de la naturaleza de la especie; en este sentido, hay que referir que la motivación del estudiante no está dada a una cualidad estereotipada, ni un canon impuesto, por el contrario se refiere a un proceso complejo que emerge de manera auténtica del hombre, una vez este se ubique en relación a un espacio, en el más amplio sentido del término.

Conteste con todo esto, Beltrán (1987) como fuente primaria y clásica en esta tendencia personalista, ve desde hace mucho que: “la motivación explica la eficacia o la ineficacia de un reforzador, pues son los motivos de un sujeto los que determinan la fuerza de ese reforzador para ese sujeto determinado” (p.59), y esto destaca la idea dialógica que asume el estudio, pues el docente también es responsable, al menos de proponer momentos que activen la motivación del estudiante y, en este caso, en la clase de Educación Física, se propugna una participación inédita del educando, que

sea conteste con sus condiciones físicas, mentales, cognitivas, sociales, espirituales y culturales, promovida por una individualidad, pero estimulada a través de un encuentro didáctico atractivo, persuasivo y lúdico, en correspondencia con las demandas inéditas de cada ser. En relación con esto último hay que considerar para el ámbito de la Educación Física, los aportes de Mesonero (1995):

La acción educativa no debe limitarse a preparar (...) para un examen (...) debe actuar (...) para hacer trascender la motivación del ámbito físico inmediato y se proyecte hacia el futuro, activando los dinamismos del alumno, al margen de los incentivos externos habitualmente presentados. (pp.417-418)

Así, la educación física no debe estar dada solo al desarrollo de habilidades, destrezas, capacidades, entre otros, sino que debe estar presta al logro de una integración efectiva de todos estos aspectos con lo emocional, cognitivo, social y afectivo, para derivar estudiantes que puedan enfrentar los retos de la vida sin ningún inconveniente, e incluso, puedan aprovechar todo esto para tener acceso a un bienestar global y una realización que, es una de las metas fundamentales y todavía vigentes de los fundamentos teóricos de la motivación. Para abordar este apartado, sin duda se prepara todo el análisis del cuadro 5, como fortaleza y fundamento para el logro de los objetivos de la investigación.

Cuadro N°5.

Interpretación de la dimensión: promoción o incentivos de la motivación.

	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14
SFA	1,0	1,0	0,0	0,0	2,0	15,0	8,0	0,0
SFR	4,3	4,3	0,0	0,0	8,7	65,2	34,8	0,0
AVFA	8,0	6,0	8,0	4,0	21,0	7,0	15,0	4,0
AVFR	34,8	26,1	34,8	17,4	91,3	30,4	65,2	17,4
NFA	14,0	16,0	15,0	19,0	0,0	1,0	0,0	19,0
NFR	60,9	69,6	65,2	82,6	0,0	4,3	0,0	82,6

Nota: *Siempre – frecuencia absoluta (SFA); Siempre – frecuencia relativa (SFR); A veces – frecuencia absoluta (AVFA); A veces – frecuencia relativa (AVFR); Nunca – frecuencia absoluta (NFA); Nunca – frecuencia relativa (NFR).

De acuerdo al instrumento aplicado y al cuadro referido con el número 5, se expresa en un primer momento el ítem 7, cuyo objetivo principal fue indagar acerca del diagnóstico, como punto de partida para que el docente pueda gestionar los incentivos y así promover una motivación que vaya a la par de las exigencias actuales de la educación en general, y sobre todo de la educación física.

De esta manera el ítem estaba redactado de la siguiente manera: ¿Los docentes de educación física realizan evaluaciones diagnósticas para determinar las actitudes de los estudiantes antes de realizar procesos de enseñanza?, las respuestas muestran un panorama poco alentador, porque el 60,9% de los profesores aseguraron que Nunca evaluaciones diagnósticas para valorar los elementos subjetivos de los estudiantes durante el proceso de enseñanza de la Educación Física, el 34,8% aseguró que solo se da Algunas Veces y, nada más 4,3% de los encuestados dijo que Siempre se gestionada una valoración inicial para reconocer las actitudes de los estudiantes y, así, poder incentivarles correctamente en la clase de Educación Física.

Siguiendo las ideas principales del conocimiento que va resultando hasta aquí, hay que reconocer el ítem 8 como otra estrategia investigativa utilizada aquí para conocer la verdad en torno a las estrategias que utilizan los docentes de Educación Física, para fomentar la motivación en los estudiantes de básica secundaria. En este caso se preguntó: ¿Los docentes se preocupan por el reconocimiento de las actitudes de los estudiantes antes de realizar cualquier proceso de enseñanza en la clase de educación física?, las respuestas emitidas hacen latente una problemática desde la perspectiva de Mesonero (1995), sobre la base de las estrategias desarrolladas en las clases de Educación Física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, pues el 69,6% aseguró que Nunca se realizaba esta valoración, frecuencia relativa que es considerable, y también evidencia sustancia para ratificar la presencia de una problemática.

Las situaciones críticas que se comentan, se derivan de una visión compleja sustentada en Mesonero (Ob. Cit.) y de Curiel (Ob. Cit.), para quienes la motivación debe emerger de un proceso mancomunado entre lo exterior y lo interior relacionado a la persona en sí, y todo debe conspirar con las mejores intenciones para favorecer

un proceso de enseñanza genere el mejor beneficio posible, esto pudiera ser posible con unos incentivos que mantengan en alto la motivación, pero se ha visto que no es así, los docentes no aplican una valoración inicial que promueva la motivación entre los educandos y esto afecta en sobre manera todo lo que se relaciona a la participación del estudiante en la construcción de sus aprendizajes holísticos, propio de la naturaleza de la clase de educación física.

Desde la visión de otro indicador, también se destacó la pregunta 9, aquella que se encuentra vinculada con la alteridad como referente del incentivo y la promoción de la motivación, en correspondencia con lo que Curiel asegura que una buena motivación puede surgir en un ambiente de diálogo entre lo interno y lo externo de la motivación. Tal pregunta se centró en indagar acerca de lo siguiente: ¿Los docentes se ocupan en comprender los intereses y necesidades de sus estudiantes para organizar los procesos didácticos en las clases de Educación Física?, de acuerdo a esta pregunta el 65,2% de los profesores aseguró que Nunca se generaba tal comprensión, y 34,8% de los encuestados afirmó que esto sucedía solo algunas veces. Todo ratifica que la comprensión no es un punto a favor a considerar en la formación de estudiantes en secundaria en las instituciones educativas del corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, razón por la cual se ven limitados los fundamentos esenciales, pero nucleares de una formación innovadora para la motivación de los estudiantes, en aras de construir efectivamente sus aprendizajes.

Para ir concretando la idea sobre los incentivos que se toman en cuenta, en particular durante la didáctica aplicada, se pudo orientar en un primer momento la pregunta 10, que se formulaba de la siguiente manera: ¿Los docentes de educación física planifican las actividades a desarrollar para mantener motivados a los estudiantes durante la participación en las clases?, los resultado son muy preocupantes, porque el 82,6% de los entrevistados aseguró que Nunca hacen la planificación respectiva, y el 17,4% restante dijo que Algunas Veces lo hacían, es decir, el docente no toma las previsiones para intervenir de manera adecuada durante las clases de educación física, y puede que esto interfiera de forma destacada en la motivación que se quiere propiciar.

No muy lejos de la interrogante anteriormente planteada, también se organizó el ítem 11, enfatizado en preguntar: ¿El desarrollo de las clases de educación física están caracterizadas por ser dinámicas y lúdicas para que los estudiantes se sientan comprometidos totalmente en participar?, un 91,3 encuestados contestaron que Algunas Veces las clases se distinguían por se dinámicas y lúdicas, y solo el 8,7% aseguró que los encuentros de Educación Física tenían esta condición, referente que no tiene una tendencia tan coartada, pero con una visión muy crítica se puede asumir que los procesos de enseñanza se realizan algunas veces de manera dinámica y lúdica, tal vez se puede complementar al decir que tienden a ser atractivas para una motivación del estudiante, y los resultados anteriores reflejan que, en su mayoría los docentes no planifican y esto lleva a pensar que los docentes ejecutan este tipo de actividades, mas no racionalizan sobre los alcances o limitaciones.

Desde la perspectiva y los argumentos dados, también se organizó el ítem 12, que formulaba la siguiente cuestión ¿Las actividades evaluativas se encargan de valorar el rendimiento físico que los estudiantes han logrado alcanzar durante la participación en las clases de Educación Física? Los sujetos seleccionados como la muestra de investigación, agravan el análisis problematizador que se organizó anteriormente, pues el 65,2% aseguró que Siempre se evalúa para determinar el nivel de rendimiento físico de los estudiantes; un 30,4% de los docentes manifestó que Algunas Veces se evaluaba con tal intencionalidad y un solo docente manifestó que no es así, no se evalúa con base en las capacidades física.

De acuerdo a los análisis e interpretaciones hechas, y los fundamentos que se pueden obtener de Mesonero (Ob. Cit.), se cuenta con un incentivo poco favorable para la promoción de la motivación en los estudiantes, es decir, los procesos de enseñanza y de aprendizaje están orientados a la especialidad del área, elemento que se debe prevenir sustancialmente, para que los procesos formativos sean trascendentales, al punto que motiven y comprometan al estudiante hacia el logro de aprendizajes y, por lo tanto, persigan en todo momento la realización. Desde esta óptica la formación actual y las estrategias didácticas implementadas por los docentes

en el escenario de estudio, de entrada, son tradicionales y poco efectivas para motivar la participación del estudiante hacia una consolidación holística de su ser.

Ahora bien, no solo se indagó sobre el indicador didáctica, sino que también se tomó en cuenta el indicador “lúdica”, como estrategia que puede ser implementada por los docentes para fomentar la motivación de los estudiantes en la clase de Educación Física, para eso se confeccionó la pregunta 13, que plantea lo siguiente: ¿Los docentes utilizan actividades lúdicas en cada momento de la clase para mantener motivados a los estudiantes?, de acuerdo a esta pregunta el 65,2% contestó que Algunas Veces se utilizaban y solo el 34,8% aseguró que los docentes Siempre utilizan actividades lúdicas para mantener a los estudiantes motivados en el desarrollo de la clase de educación física; realidad y panorama que ya había sido contestada de esa manera, se ratifica aquí, y se muestra la posibilidad de utilizar estas actividades como simples recreos informales en el desarrollo de la clase que, de seguro, no llevan a nada trascendental los procesos de formación en el área de educación física.

En la misma sintonía del indicador “lúdica”, se redactó la pregunta 14 de la siguiente manera: ¿Los juegos propuestos por los docentes en sus clases logran responder a los propósitos específicos del área y al interés emocional de los estudiantes?, en correspondencia con lo ya argumentado, la mayoría con un 82,6% de los entrevistados lograron concretar que Nunca hay una interconexión entre los objetivos del área y los juegos empleados por los docentes para el desarrollo de sus clases; claro, hay que referir con precisión que no se centran en alcanzar los objetivos trascendentales de la clase de educación física, pues ya se han visto las fallas de planificación y racionalización sobre el uso del juego para persuadir una participación genuina de los estudiantes durante la clase de Educación Física.

Así, desde la perspectiva de Mesonero (Ob. Cit.) y Curiel (Ob. Cit.), se está hablando de una dimensión en conflicto, es decir, de una promoción o incentivos hacia la motivación, sin buenos fundamentos y con la necesidad de siempre estar abocada para la presentación de actividades de clase que, aparentemente se dirigen a cumplir con el tiempo de clase, obviando significativamente las necesidades de una educación comprometida de manera holística, donde los estudiantes se sientan

motivados por aprender y donde los espacios formativos le permitan consolidar competencias para afrontar los retos de la vida misma. Muestra de todo lo interpretado hasta aquí es el gráfico 3, allí se evidencian con predominancia las tendencias de respuestas y se ve con claridad una problemática que debe ser atendida desde la clase de Educación Física.

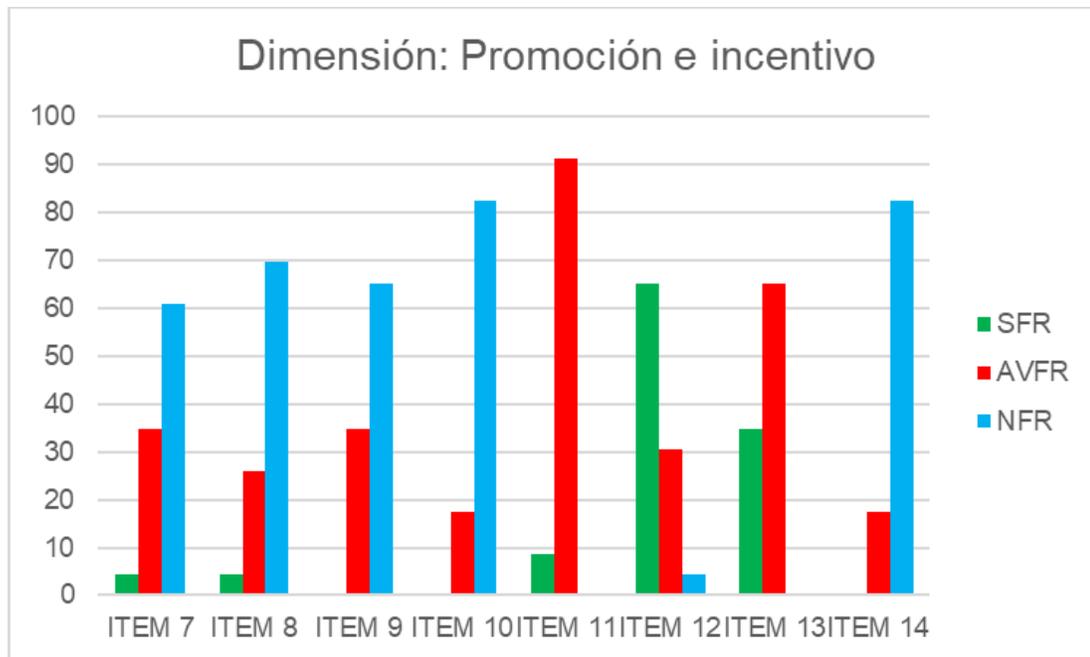


Gráfico 3. Síntesis de los hallazgos en la dimensión promoción o incentivos.

Análisis de la Dimensión: Importancia

Una vez se abordó suficientemente sobre la motivación, no se puede quedar por fuera el complemento sintáctico del tema que promueve el desarrollo de la presente investigación, “el juego”, pues es un fenómeno que tiene sus antecedentes en la época de la Grecia Antigua y Clásica, donde la intervención pueril y el mismo juego estaban dados a ofrecer las mejores experiencias posibles, para que el estudiante pudiera desarrollarse de manera armoniosa, que atendiera el conjunto de políticas o propósitos de Estado, así como algunos referentes sustanciales,

considerados hoy día un punto de partida para los procesos de formación que conocemos. Para entender el porqué de un apartado dentro del análisis de los resultados en la presente intención investigativa, se debe comprender el significado del juego desde la perspectiva del Nieves y Forero (2017), autores que presentan los siguientes fundamentos:

La palabra juego es proveniente del vocablo latín Jocus (iocus-iocare) lo cual significa ligereza, frivolidad pasatiempo. Siendo su derivación semántica que corresponde a diversión o ejercicio recreativo el cual se llega a someter a reglas en las que puede existir un ganador o un perdedor (...) Johan Huizinga en su libro ‘‘Homo Ludes’’ publicado en 1938 define el juego como ‘‘ una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña en un sentimiento de tensión y alegría y de una consecuencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente. (pp.35-36)

Desde esta punto de vista, no se puede hablar de la persona que juega y del juego como elementos superfluos, menos en la educación y, menos aún, porque el hombre ha de manifestarse de manera compleja y completa, se encuentra abocado a expresarse tal como es, y la educación ha de ser el único camino que encuentra para recibir orientaciones de cómo comportarse, cuándo y considerando qué; referentes que siempre deben estar presentes en cualquier proceso de intervención escolar, sobre todo apoyado del juego como fenómeno por no estar dado solo para una experiencias hedonista de placer y excitación lúdica, sino que debe tener un contenido en el ocio, donde lo vivenciado sirva para la vida o para la satisfacción de las demandas de los individuos que participan en esta actividad, o que la utilizan como medio de formación.

De acuerdo a lo expuesto, cabe empezar a señalar al juego como uno de los principales medios estratégicos y didácticos del cual se valen los distintos actores pedagógicos, para el logro de una motivación en los educandos, sobre todo en la clase de Educación Física, por ser el espacio complejo donde el hombre a través de la actividad física con estas condiciones lúdicas tiene la posibilidad de crear conocimientos, competencias y principios, que cimientan las bases existenciales de

los educandos, para que estos puedan desenvolverse mejor en su cotidianidad a partir de lo que conocen en la escuela.

De acuerdo con Álvarez y Azuaje (2015), se puede asegurar que “la falta de Motivación representa la causa principal en la disminución participativa de los jóvenes en las clases de Educación Física” (p.2), es por esto que el juego se convierte en el medio por excelencia en la actualidad para generar los cambios sociales, propiciar la construcción de un perfil antropológico y generar los avances científicos más complejos. Y desde los argumentos dados, la importancia que más se destaca de los juegos obedece, según Nieves y Forero (2017), a los siguientes argumentos:

El hecho de que los niños trabajen juntos para un fin común mejor que unos contra otros, convierte rápidamente las respuestas destructivas en constructivas: los jugadores sienten que son una parte aceptada del juego y de este modo se sienten totalmente involucrados y el resultado es una sensación de ganar y no de perder. (p.38)

Un aspecto importante que no debe quedar por fuera, es la clasificación más apropiada de los juegos aplicables a la educación. Dentro de tantos, el juego cooperativo es la principal estrategia para hacer que los estudiantes se sientan motivados a participar en cada uno de los momentos académicos desarrollados en el aula de clase, que son organizados con antelación para que puedan surtir el efecto esperado.

Para ahondar en lo descrito, hay que tomar en cuenta los aportes Nieves y Forero (Ob. Cit.), quienes aseguran que el juego cooperativo “genera que el niño no muestre actitudes de competencia, que su actuar no sea pensando en ganarle a los demás, lo que lo conduce a que interactúe de una forma positiva con el grupo de trabajo” (p.39), está dado a crear un escenario de convergencia entre la motivación interna orientada a la realización y otra dada a la motivación como elemento hedonista. Desde esta perspectiva el juego cooperativo se destaca hoy día en la enseñanza de la educación física, como un punto de honor para que se alcance la formación idónea y trascendental, tal como se espera de los autores citados. Para comprender esta dimensión de la importancia de las estrategias basadas en el juego cooperativo como medio para fortalecer la motivación, se organizan el siguiente

cuadro que expone cada una de las respuestas emanadas por los docentes encuestados. Así, se presenta el análisis respectivo:

Cuadro N°6.
Interpretación de la dimensión: Importancia del juego cooperativo.

	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18
SFA	18,0	0,0	1,0	1,0
SFR	78,3	0,0	4,3	4,3
AVFA	5,0	8,0	12,0	7,0
AVFR	21,7	34,8	52,2	30,4
NFA	0,0	15,0	10,0	15,0
NFR	0,0	65,2	43,5	65,2

Nota: *Siempre – frecuencia absoluta (SFA); Siempre – frecuencia relativa (SFR); A veces – frecuencia absoluta (AVFA); A veces – frecuencia relativa (AVFR); Nunca – frecuencia absoluta (NFA); Nunca – frecuencia relativa (NFR).

Según las bases teóricas abordadas, un recuento documental de los procesos de enseñanza y la importancia del juego en el logro de una motivación que impacte significativamente en los procesos de enseñanza en básica secundaria en el área de Educación Física, se toman en cuenta los resultados que se muestran estadísticamente en el cuadro 6, relacionado con la dimensión importancia del juego para el logro de esta motivación como elemento importante en los procesos didácticos durante las clases de Educación Física.

En un primero momento hay que destacar el ítem 15, el cual presenta el siguiente enunciado: ¿Los juegos cooperativos son reconocidos por los docentes de educación física como un medio fundamental para mantener a los estudiantes motivados en sus clases?, al respecto el 78,3% de los encuestados afirmó que Siempre son reconocidos por los docentes, y el 21,7% asegura que Algunas Veces esto es posible, elemento que deja entrever la significancia que se le da a este tipo de estrategias que pueden ser utilizadas efectivamente para mantener la motivación de

los estudiantes durante la clase de Educación Física como elemento coyuntural necesario en el logro de objetivos trascendentales de una formación innovadora.

Las respuestas hacen ver como idóneo el resultado emitido por la población y la muestra seleccionada por la investigación, sobre todo al considerar los aportes de Montoya y Camacho (Ob. Cit.), quienes asegura que “además, este tipo de tareas fomentan la participación, favoreciendo un clima orientado hacia el aprendizaje en lugar de hacia la competitividad. Que exista implicación activa hacia la tarea a realizar” (p.33), referente que sirve de guía para el proceso de interpretación que prosigue.

Ahora bien, bajo misma dimensión, pero ahora atendiendo el indicador que hace alusión a “la vida cotidiana” se redactó la pregunta 16, que intentaba indagar sobre lo siguiente: ¿Los docentes utilizan los juegos cooperativos en sus clases de educación física para hacer que los procesos de enseñanza se adecúen a las realidades vivenciales de los estudiantes?, pero en esta pregunta la tendencia de respuesta cambió significativamente, pues 65,2% de los encuestados seleccionó la opción nunca, y el 34.8% restante aseguró que solo algunas veces se vinculaba con las condiciones de vida de los estudiantes y, esto sin duda contradice lo anterior, a pesar que se quiera aparentar el uso asertivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de las clases, que puede que sea cierto, este no cumple el fin último que se le ha predestinado, pues si bien es cierto desde la postura de Curiel (Ob. Cit.) que uno de los principales alcances de la motivación en el estudiante, se alcanzan cuando el estudiante encuentra un nexo entre lo desarrollado en el aula y las necesidades existenciales que él presenta en realidad, elementos que ve con crítica lo abordado hasta aquí y empieza a hacer latente la problemática del estudio.

Ahora bien, en la dimensión importancia del juego cooperativo para propiciar la motivación en los estudiantes en básica secundaria del corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, también se destinó una pregunta para el ítem persona, el decir, los alcances personales que pueden tener los juegos cooperativos, y al respecto se formuló la siguiente interrogante: ¿Las actividades orientadas a la motivación de los estudiantes en la clase de educación física se basan en juegos

cooperativos?, y el 52,2% aseguró que solo Algunas Veces se utilizaban estos juegos en este sentido; otro 43,5% aseguró que Nunca se instrumentaba el juego cooperativo como motivador personal en las clases de Educación Física, y el 4,3% restante aseguró que sí lo hacía, desde este punto de vista se corrobora la interpretación y análisis hecho con anterioridad y se ve con más énfasis la problemática de estudio.

Dentro de la importancia del juego cooperativo, no solo se quiso destacar los alcances personales e individuales, sino también lo social, razón por la cual se formuló la pregunta 18 de la siguiente manera: ¿Los juegos cooperativos son utilizados predominantemente por los docentes para fomentar las relaciones interpersonales en la clase de educación física?, con base en esto en 65,2% aseguró que Nunca se utilizan estos juegos para ese fin; por su parte el 30,4% seleccionó la opción Algunas Veces y solo 4,3% manifestó que Siempre se desarrollaba, y desde la postura de Nieves y Forero (Ob. Cit.), esto es una contradicción absoluta y rotunda, pues una de las principales virtudes de los juegos cooperativos es la socialización y aquí no se ve por ningún lado, y hace ver cierto desconocimiento de los docente sobre esta estrategia implementada en la clase de Educación Física.

En concreto, se puede comprender de acuerdo a lo argumentado por la muestra seleccionada y por la contrastación teórica que se ha utilizado que no se le da la importancia debida a los juegos cooperativos, y el uso de estas estrategias no cobra importancia por sí misma, pues ya se ha visto que es utilizado con otra intencionalidad, ajena incluso a las demandas teóricas preexistentes en torno al tema, lo que hace latente la necesidad de una resignificación en torno a este tipo de actividades lúdicas en pro de una formación idónea de los estudiantes. Muestra de lo comentado y síntesis de todo esto el lo que se presenta en el gráfico a continuación.

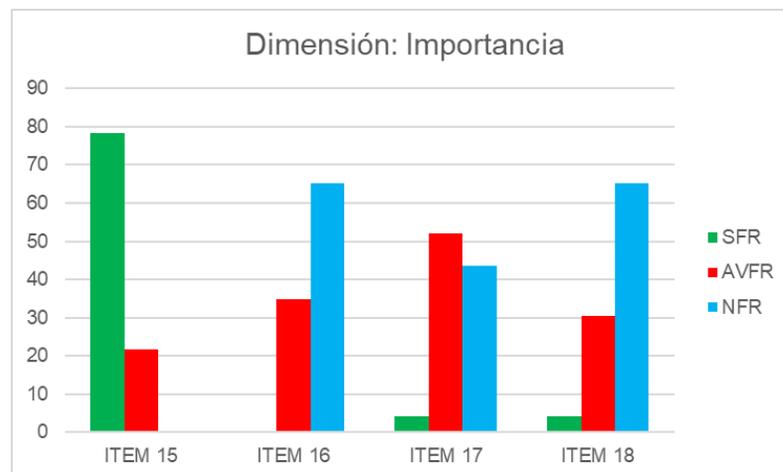


Gráfico 4. Síntesis de los hallazgos en la dimensión importancia.

Análisis de la Dimensión: Estrategia

Por último, se destinó la dimensión estrategia, orientada con el fin de valorar los referentes didácticos y pedagógicos que eran considerados por los docentes para fomentar la motivación en los estudiantes y, así, poder alcanzar los objetivos específicos del área de Educación Física. Para comprender esto, sin duda hay que tomar en cuenta los aportes relevantes de Azuaje (Ob. Cit.) al destacar que el juego “es una herramienta eficaz para poder motivar a los estudiantes a realizar actividad física y desarrollar todos los contenidos programáticos de la asignatura voluntariamente participativa y activa adaptados al contexto” (p.5), por lo tanto, se consolida como un punto referencial y esencial para que las metas pedagógicas sean alcanzadas y para hacer posible el desarrollo de un proceso de formación que sea conteste con las demandas auténticas del estudiante, así como las necesidades formativas y políticas que se manejan desde la clase de Educación Física. Con base en esto, Montoya y Camacho (2017), recomienda que:

Debemos utilizar ejercicios variados para que los alumnos no se aburran ante la repetitividad o la monotonía de algunas sesiones. Es decir, para trabajar un contenido es aconsejable realizar diferentes ejercicios y juegos que contengan los mismos objetivos, pero cuya forma y estructura sea diferente, para así, hacer las tareas más amenas y desafiantes. (p.32)

Por consiguiente, el uso del juego durante los procesos de formación debe ser racionalizados con suficiente antelación, reflexión y concientización, de manera que se prevenga el uso superfluo del mismo y se creen disrupciones entre los objetivos del área y las necesidades específicas de formación que pueden ser distanciadas por una mala concepción del juego, o por utilizarle como actividad complementaria sin darse cuenta de los alcances y trascendencia que pueden tener. Para saber cómo se encuentra este aspecto en la realidad de estudio se predestinaron los siguientes ítems en aras de dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

Cuadro N°7.

Interpretación de la dimensión: Estrategias del juego cooperativo.

	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21
SFA	9,0	16,0	14,0
SFR	39,1	69,6	60,9
AVFA	8,0	6,0	9,0
AVFR	34,8	26,1	39,1
NFA	6,0	1,0	0,0
NFR	26,1	4,3	0,0

Nota: *Siempre – frecuencia absoluta (SFA); Siempre – frecuencia relativa (SFR); A veces – frecuencia absoluta (AVFA); A veces – frecuencia relativa (AVFR); Nunca – frecuencia absoluta (NFA); Nunca – frecuencia relativa (NFR).

En un primer momento, se orientó la pregunta 19, que dentro de la dimensión de estrategias cuestionaba lo siguiente: ¿Los juegos cooperativos son implementados por los docentes en las clases de educación física para responder a las demandas laborales y administrativas que están bajo su responsabilidad?, y es preocupante ver como el 39,1% de los docentes encuestados afirmó que siempre se utilizan los juegos con este fin, lo que muestra de entrada un desconocimiento significativo de las bondades del juego cooperativo y, dista de las demanda del uso de estas estrategias como medio que fomente la motivación del estudiante hacia una participación activa,

innovadora y proactiva. Sumado a esto 34,8% manifestó que algunas veces el juego era utilizado para tal fin y, 26,1% expresó que Nunca se asumía así.

Ahora bien, para dar contraste y hacer latente la realidad de estudio se dispuso del ítem 20, el cual interrogaba lo siguiente: ¿Los docentes priorizan el desarrollo de capacidades físicas en cada una de sus clases?, las repuestas claramente dejan entrever que el 69,6% de los docentes disponen de todo su repertorio estratégico, solo para el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes, es decir, el juego cooperativo no se utiliza en pro de formar seres holísticos y competentes para la vida misma, sino que son implementados de manera convencional e intrascendente para responder a unos estándares del área. Un 26,1% de los docentes dijo que Algunas veces lo hacía, y tan solo 4,3% de los encuestados manifestó que nunca pasaba esto.

Para concretar esta dimensión, también se destinó la pregunta 21, destinada a conocer lo siguiente: ¿Los docentes implementan en sus clases al juego cooperativo como medio que incentiva la participación de los estudiantes de Básica Secundaria?, el 60,9% de los docentes aseguraron que Siempre lo implementan como medio de participación, y el otro 39,1% manifestó que Algunas Veces se utilizaba el juego cooperativo para tal fin. Respuestas y realidades que van en contra de lo recomendado por Montoya y Camacho (2017), al prevenir que el juego esté dado como un medio intrascendente, pero que aquí se muestra tal cual, por la insignificancia del uso que se le da al juego cooperativo, primero en relación con el fomento de la motivación y luego sustentado en la idea de propiciar una formación trascendental, que desencadene el mejor beneficio holístico en la educación de los estudiantes, al punto de que esto sirva para la vida del educando y para el equilibrio de su entorno, referentes que no se ven en ningún momento, y muestran con latencia la problemática que se pensaba desde el principio. Para refrendar todos los hallazgos de manera sintetizada en esta dimensión se presenta el gráfico 5, en seguida.

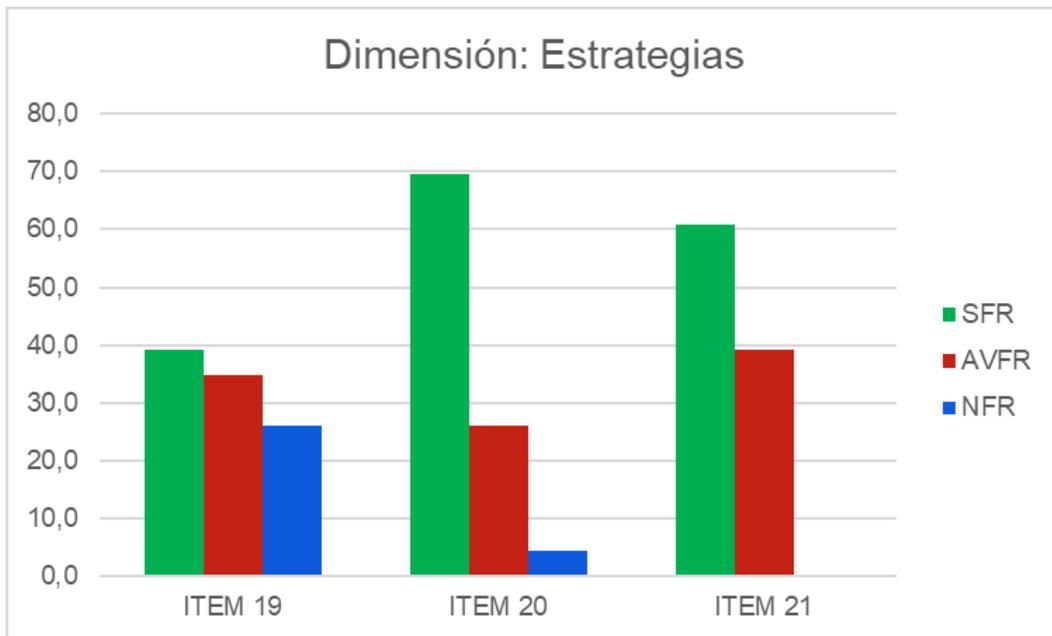


Gráfico 5. Síntesis de los hallazgos en la dimensión estrategias.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Interpretados y analizados los datos en la presente investigación, es muy bueno entregar un reporte concreto que le permita identificar a cualquier lector la condición actual en el proceso de formación en Educación Física, principalmente aquellos que están orientados a elementos motivacionales, emocionales y no tan obvios, a diferencia de lo que se acostumbre en el área, donde la motricidad, el rendimiento y el performance eran el propósito último de los procesos de intervención, haciendo rutina y ciclicidad viciosa en cada uno de los procesos desarrollados en el ámbito de la cultura física.

Con base en esto, en la investigación se aplicó un instrumento de recolección de datos cuantitativos, en aras de indagar sobre los elementos que constituían el tema de estudio, las variables, las dimensiones y, finalmente los indicadores, y desde esta referencia se pudo desarrollar un conocimiento sobre los objetivos específicos planteado para el trabajo de grado que aquí se concreta. Asimismo, estos objetivos son los referentes sustanciales para organizar este capítulo del estudio, de tal manera que se puedan mostrar los hallazgos a la luz de las metas epistémicas planteadas aquí.

En un primero momento hay que tomar en cuenta el objetivo: “Diagnosticar las estrategias utilizadas por los docentes a la hora de motivar a los estudiantes en clase de Educación Física en Básica Secundaria, de los colegios públicos del Corregimiento 4 del municipio San José de Cúcuta, Norte de Santander – Colombia”, para este propósito se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento seleccionado fue el cuestionario, del cual se analizaron a través de las bondades estadísticas del Excel, y de donde se agruparon los 21 ítems que constituían el instrumento seleccionado, de acuerdo a las orientaciones operacionalizables del cuadro 2, y esto se corresponde con la estructura medular del objeto de estudio y del tema de investigación.

Al asumir esta postura se pudo encontrar en una primera dimensión todo lo relacionado con los componentes de la motivación, donde se quería aparentar cierta consideración del valor, las expectativas y la emocionalidad como referentes de dicha motivación, pero esto se tomaba en cuenta como era debido en los procesos de enseñanza, sobre todo en el indicador “emocional”, pues desde la educación física se descuida este aspecto de manera significativa, aun cuando se conoce en la actualidad sobre las condiciones holísticas de los estudiantes y el esfuerzo que deben invertir los docentes en la actualidad para cumplir con los propósitos de formación humana trascendentales y para la vida.

En prosecución al abordaje del tema de estudio, también se pudo analizar de acuerdo a este objetivo y relacionado con la dimensión “promoción e incentivos” que, el docente invierte pocos esfuerzos en la valoración inicial, en el reconocimiento y comprensión del estudiante, en la configuración de la didáctica y en el uso de las actividades lúdicas para mantener motivado a los estudiantes para que participen de manera activa en el contexto de estudio, y esto es punto de referencia para dilucidar una problemática, pues se desea que el estudiante esté todo el tiempo motivado para participar en la clase, pero el docente no presenta los incentivos debidos y deseados.

No muy lejos de lo descrito, se empezó a indagar sobre el uso y la trascendencia del juego cooperativo como estrategia de enseñanza en la clase de educación física, y al respecto se obtuvo que la importancia que se le dan a este tipo de métodos, actividades y medios, no son los correctos, pues la aplicación está enfatizada en el cumplimiento de los aspectos específicos del área de Educación Física, distan significativamente de la vinculación con las demandas y dinámicas cotidianas de los estudiantes en su vida real, no está dado a un desarrollo motivacional personal y mucho menos está dado a la consolidación de un proceso de socialización que le ayude al educando a desarrollarse y desenvolverse como es debido.

En consecuencia, también se orientó el proceso de análisis hacia la interpretación de la dimensión estrategias, que estaba abocado a identificar el uso del juego cooperativo como proceso de mediación para el logro de una motivación del

estudiante hacia una participación compenetrada, total y holística en todo al logro de resultados idóneos y trascendentales en la enseñanza de la Educación Física. De acuerdo con esto, se debe decir que las estrategias amparadas en el uso de juegos cooperativos no se encuentran bien conexas con las funciones que Nieves y Torres (2017) le dan a los juegos como posibilidad de desarrollo de la motivación del estudiante para forjar un proceso de formación idóneo y trascendental.

En fin, se puede decir de acuerdo al diagnóstico y dando paso a la respuesta que se le puede dar al objetivo específico “analizar los juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en los estudiantes durante la clase de Educación Física en Básica Secundaria”, de allí se puede concretar que los juegos cooperativos no están sirviendo de base estratégica para propiciar la motivación de los educandos, elemento que hace ver como superfluo e intrascendente estos esfuerzos asumidos por los docentes, y hacen que la clase de educación física resulte en una condición rutinaria, tradicional e intrascendente, tal como se ha dilucidado hasta aquí, y se ha ampliado en el capítulo anterior. De lo antes expuesto no está de más concretar algunas recomendaciones importantes que sirvan de referente para cambiar la problemática de la investigación:

- Primero que nada, se recomienda hacer del conocimiento esta investigación a los espacios escolares donde se llevó a cabo el estudio, de manera que sea importante echar un vistazo a las realidades encontradas y, sobre todo, a las condiciones conflictivas de la enseñanza de la Educación Física, en torno a la promoción de la motivación y al logro de una preparación holística del estudiante.
- También se recomienda que estas reflexiones lleguen a los oídos de las instancias gerenciales, administrativas y ministeriales, en pro de gestionar un proceso de intervención educativa adecuado desde los primeros años de vida del estudiante, en correspondencia con las sugerencias dadas en el estudio, para que la preparación del ciudadano colombiano, se corresponda con las demandas teóricas e ideales de la clase de Educación Física.

- No muy lejos de lo descrito, se recomienda y asume en el siguiente capítulo el diseño de una guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física, de manera que se potencien las intervenciones docentes hacia el logro de una formación innovadora que lleve a la enseñanza del área hacia otro estatus, donde se aprovechen al máximo todas las posibilidades y se evidencien transformaciones y cambios significativos en la vida de los educandos.
- En relación con todo esto, no solo se hace un diseño, sino que se recomienda que sea aplicado por todas aquellas instancias que se vean envueltas en el problema de estudio, y se intente aprovechar cada uno de los alcances, a favor de hacer posible que el juego cooperativo sirva de estrategia para el fomento de la motivación de la participación de los estudiantes de básica secundaria en cada una de las clases de Educación Física.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

Guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física

Justificación

La presente propuesta encaminada a presentar una guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física, se justifica en lo práctico, por ser una alternativa didáctica y metodológica para los docentes de aula, para que durante las clases, promuevan la participación de los estudiantes, mediante actividades que causen placer y bienestar, favoreciendo al mismo tiempo la promoción de la motivación, frente a tareas que comprometan totalmente al estudiante, y jugando o recreándose, se pueda educar y formar de manera integral, para que fortalezca habilidades acordes que le permitan desenvolverse acordemente en un contexto determinado.

Desde el punto de vista epistemológico, incentiva la aplicación del juego cooperativo como herramienta educativa, para verificar a futuro a través de un nuevo estudio, la eficacia de ésta alternativa, en el intento de darle solución a una problemática que aqueja el contexto estudiado en la presente investigación; de este modo, se presenta como un referente para que trabajos bajo el mismo índole, puedan apoyarse del producto académico en general, para que se traten de alcanzar de mejor manera los objetivos programados, para la realización de una propuesta educativa innovadora, dentro de un protocolo investigativo bien argumentado.

Desde lo teórico Ostos (2010), Jiménez (2002) y Núñez (2002) explican la importancia de este tipo de propuestas, pues al mostrar al docente el deber ser del uso de los juegos cooperativos para el logro de una formación holística y adecuada, pueden hacer un mejor uso de todo un arsenal metodológico, en pro de alcanzar unos

objetivos curriculares y educativos, que son congruentes a las necesidades socioculturales de las personas de un determinado entorno, para así darle sentido a los procesos formativos, bajo un clima contextualizado, donde el estudiante experimente un conjunto de vivencias objetivas, pero que desde allí forme una condición interna óptima, a favor de que pueda desenvolverse acordemente, frente a las situaciones reales que experimenta día a día.

Finalmente, la presente propuesta se justifica en lo social, por ser una alternativa innovadora para los docentes de aula, en utilizar durante las clases, especialmente las de educación física, un compendio de actividades que van a permitir la formación holística del estudiante, para que este pueda participar activa y efectivamente en un entorno sociocultural desde las bondades del juego cooperativo, y a partir de allí, se genere una serie de beneficios comunes, que luego se traducen en la conformación de seres útiles a las necesidades particulares de grupos humanos, con la intención única de mejorar las condiciones de vida en general, y propiciar un desarrollo general o desde distintas aristas, que implican el escenario sociopolítico de cierta región territorial-geográfica. Sin más preámbulos, a continuación se presentan los objetivos de la propuesta y, la estructura en concreto.

Objetivo General de la Propuesta

Diseñar una guía de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física.

Objetivos Específicos de la Propuesta

Seleccionar los juegos cooperativos que incentiven la motivación en los estudiantes de Educación Física.

Presentar un esquema general donde se organicen los juegos cooperativos para propiciar la motivación en estudiante de Educación Física.

Concretar la guía de de juegos cooperativos como estrategia que promuevan la motivación en la clase de Educación Física.



Actividad #1

8

1	2	3	Recursos	Tiempo
<p>Acondicionamiento Neuromuscular dirigido de forma descendente con la canción “yo tengo un tick”</p> 	<p>Se realizará un juego llamado “Subiendo a la Torre del Rey”:</p> <p>1º “El bowlin” donde realizarán lanzamientos de pelotas con las manos.</p> <p>2º “Salta la cuerda” saltará la cuerda 3 veces. En el cual se trabajará la agilidad y equilibrio.</p> <p>3º “La torre del Rey” tendrán que armar una torre con vasos..</p>	<p>Se procederá a un juego de vuelta a la calma llamado “Los Aplausos”.</p> 	<p>*Humano.</p> <p>*Pelotas.</p> <p>*Embaces de refresco.</p> <p>*Cajas.</p> <p>*Humano.</p>	<p>Inicio: 10min.</p> <p>Desarrollo: 15min.</p> <p>Cierre: 5min.</p>



Descripción

Primer Juego:

Se formaran en círculo y se realizará un acondicionamiento neuromuscular por medio de una canción llamada “yo tengo un tick” la cual dice: Yo tengo un tick, tick, tick y me hace tick, tick, tick, he ido al doctor y me dice que mueva la cabeza (se menciona la parte del cuerpo que se quiere trabajar y se hace movilidad).

Segundo Juego:

6 Estando en la formación de círculo, se dividen en dos grupos equitativos y se explicara cada una de las partes del juego, el cual se divide en 3 estaciones donde en la primera estación realizaran un lanzamiento de una pelota tratando de tumbar los pinos que estarán a cierta distancia y diferentes alturas, para poder pasar a la siguiente estación, donde agarraran una cuerda y realizaran 3 saltos seguidos, y llegar a la tercera estación donde encontraran vasos con los cuales deberán armar una torre y darle la salida a su otro compañero así sucesivamente hasta que pasen todos los estudiantes.

Tercer juego:

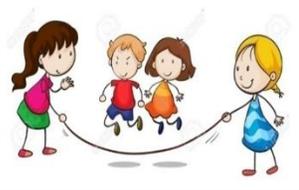
Los estudiantes Se formarán en círculo y colocaran las palmas de las manos juntas con sus compañeros dan un aplauso y vuelven a colocar las palmas junto a su compañero y a contar todos al mismo tiempo hasta llegar a 10.

Seguidamente los aplausos serán uno adelante, uno detrás de la espalda luego adelante y finaliza con su compañero.

Por último, los aplausos serán uno adelante, levantan la pierna derecha y aplauden por debajo de la mismo, luego aplauden al frente, luego la otra pierna, aplauden al frente y finaliza con sus compañeros.



Actividad #2

1	2	3	Recursos	Tiempo
<p>Preparación Neuromuscular con su explicación.</p> 	<p>Actividad piedra papel o tijera. (velocidad de reacción)</p> <p>Actividad recreativa llamada la cuerda paralizadora. (capacidad de orientación)</p> <p>Actividad recreativa ula - ula progresivo (anticipación).</p>	<p>Retroalimentación de la clase, preguntas a los alumnos sobre lo que se planteó y ejecuto en clase sobre las capacidades coordinativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Actividad recreativa •Talento humano •Cuerda •Balón •Cronometro •Silbato •Aros. 	<p>Inicio: 5 min.</p> <p>Desarrollo: 15 min.</p> <p>Cierre: 10 min.</p>



Descripción.

Momento 1:

Mediante una canción CANCION “EL GRAN DUQUE JUAN”; Charla corta de las capacidades coordinativas.

- 1.Orientacion
- 2.Anticipacion
- 3.Velocidad de reacción
- 4.Coordinacion.

Momento 2:

6) 1) Actividad piedra papel o tijera: se ubica el grupo en parejas, en una línea de partida cara a cara, dando las instrucciones que deben jugar piedra papel o tijera el compañero que pierda deberá reaccionar rápidamente y salir corriendo hasta el otro extremo sin que sea tocado por el otro compañero. Las variantes de este juego pueden ser: Las parejas sentados y de espalda, al momento de la palmada u oír el silbato deberán salir corriendo a tocar a donde se les indique (un cono, una línea, etc) (En esta actividad interviene la capacidad coordinativa de la velocidad de reacción, que es lograr una función en un menor tiempo)

2) Cuerda paralizadora: Se forma una circunferencia en el espacio libre, explicando que hay una cuerda sujeta a un balón, que va a girar sobre un eje mientras todos los compañeros, deben entrar y salir lo más rápido posible sin ser tocados por la pelota. (En esta actividad interviene la capacidad de orientación, que es determinar la posición de los movimientos en el espacio y el tiempo)



3) “ula ula progresivo”: Se forma una circunferencia tomados de la mano, indicando que a la señal de inicio deben pasar todos por el centro del ula ula progresivo sin soltarse de las manos y sin tocar el ula ula.(Se determina la capacidad de la anticipación, porque analiza los movimientos para poder anticipar la acción.



6

Momento 3:

Canción “El Gran Duque Juan”

El gran duque Juan
Tenía hombres mil
Subía la montaña
Y volvía a bajar
Así como subes tu
Así como bajo yo
Y a la mitad del camino
Ni subes tú
Ni bajo yo



Actividad #3

1	2	3	Recursos	Tiempo
<p>Acondicionamiento Neuromuscular</p> 	<p>Actividad recreativa llamada el mecate guiador</p> <p>Dinámica recreativa de atrapa al numero</p> <p>Juego recreativo de “la es” o la lleva encadenada</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar el balón en donde este los distintos aros posicionados - Utilización de conos y subdivisión de grupos para competir uno vs. Uno. - Un jugador es “la lleva”, deberá de agarrar a otro jugador y no podrá soltarlo y cada vez que agarre un jugador deberá de agregarse 	<ul style="list-style-type: none"> • Mecate Tatami Balón aros Cono Números Silbato <p>Talento humano</p> 	<p>Inicio: 5 min.</p> <p>Desarrollo: 15 min.</p> <p>Cierre: 10 min.</p>



Descripción.

Momento 1:

Explicación y ejecución de la Actividad recreativa para el desarrollo de la orientación y el equilibrio. Adaptación de actividades para la capacidad de agilidad. Progresión total de las capacidades básicas.

Momento 2:

En la primera actividad se va a desarrollar lo que enmarca todo actividad no solamente deportiva sino de cualquier índole siendo física, el acondicionamiento neuromuscular; por tal razón se desarrollara esta actividad por medio de una actividad llamada el mecate guiador, con una canción llamada: arrecense-arrecense- gura- gura-gura- arrecense- hiato-hiato-gura-gura-gura-arrecense. Por mientras que se desarrolla la actividad se van haciendo movimientos con la ayuda del mecate; lo que es para saltar (bipodal-unipodal)(derecha e izquierda)-adentro- afuera, sentarse y colocarse de pie. Posterior a esto se van agregando variables tales como: cuando diga magneto, van a estirar todo el mecate hasta donde tenga permitido la magnitud del mismo, y cuando se diga circuito, todos se van a unir. Y cada alumno va desarrollando un movimiento para el acondicionamiento. Todo esto se desarrollara sin soltar durante la actividad el mecate. Siendo esta actividad fomentadora de las capacidades básicas, lo cual se desarrollaran las tres habilidades como lo son: orientación- equilibrio y agilidad



Como tercera actividad se ha determinado el atrapa números. Que en si van a ubicarse en dos grupos por igual cantidad. Ubicados en ambas líneas señaladas previamente. En medio de ambos grupos se colocarán una serie de conos lo cual debajo tendrán un número. Deberán de salir cuando suene el silbato hasta donde estén los conos previamente colocados y buscar el número, las variables a aplicarse deberán de ser en la salida, es decir, colocarse en posiciones indicadas por el docente para cuando salgan al sonar del silbato lleguen al lugar señalado.

Como última actividad se desarrollará el famoso juego “la es” o “la lleva” pero encadenada, que en esta actividad se trabajara con las capacidades orientación-equilibrio y agilidad. Pero no solamente es de desarrollar esto, sino que también deberá de seleccionarse a una persona al azar para que sea la lleva o la es; una vez cuando la persona seleccionada atrape a otro jugador se le sumara a la es o la lleva, es decir, no podrán soltarse hasta atrapar a más personas, cuando atrapen y sigan sumando personas no podrán soltarse hasta poder atrapar al último, para darles también beneficio a los demás jugadores, deberán de tener un lugar home, donde podrán tener 5 segundos de zona libre pero ya después que permanezca hay después de ese tiempo prudencial deberán de sumársele a la lleva encadenada.





Actividad #4

Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos	Tiempo
<p>Acondicionamiento Neuromuscular</p> 	<p>Actividad recreativa llamada el barco navega y navega y el baile de bamboru para el desarrollo del acondicionamiento</p>	<p>-Se realizará un círculo para que cada participante desarrolle una parte del acondicionamiento de elongación- movilidad y saltos y trotes</p> <p>-Por medio de recursos alternativos desarrollaran un circuito lo cual aplique desplazamiento en sus diversas modalidades</p> <p>-Por medio de recurso humano deberán de hacer una serie de movimientos consecutivos lo cual desarrollen las capacidades por medio de los aplausos y los sentidos propioceptivos</p>	<p>Silbato Palos Mecates Conos</p> <p>Talento humano</p> 	<p>Inicio: 5 min.</p> <p>Desarrollo: 15 min.</p> <p>Cierre: 10 min.</p>



Descripción.

En la actividad se plantea el inicio de todas actividades lo cual se debe de fundamentar como lo más importante, que es el acondicionamiento neuromuscular. Por ende se comenzó formando un círculo lo cual se cantó la canción de: el barco navega y navega, choca con las olas y choca con las piedras (uno dice y los demás repiten); el capitán dice:: el barco se hunde; los demás responden: ¿Qué hacemos mi capitán?: y el capitán dice: se salva los que estén de a grupo de tres (lo cual puede varias o colocarse variables).

Momento 1:

Juego “La cola del burro”

Se formaran 2 equipos donde cada equipo debe formar una columna, el último de cada columna deberá ponerse un trozo de tela como cola.

El objetivo del juego es quitarle la cola al equipo contrario antes que ellos, gana aquel equipo que logre quitarle la cola al equipo contrario.

Momento 2:

Canción recreativa “Pepe el Torero”

“Todos repiten después del que la canta”
Pepe era un torero muy aficionado
Que arriaba las vacas y a todo el ganado



Oleee-oleee (levanta la mano derecha)
RE-oleeee , RE-oleee (levanta la mano izquierda)
Pepe era un torero muy aficionado
Que arriaba las vacas y a todo el ganado
Oreja (pasa la mano por la oreja derecha)
RE-oreja, RE-oreja (pasa la mano por la oreja izquierda)
Pepe era un torero muy aficionado
Que arriaba las vacas y a todo el ganado
Pata (pasa la mano por la pierna derecha)
RE-pata, RE-pata (pasa la mano por la pierna izquierda)”

1



REFERENCIAS

- Abadía, L (2020). El reto que el sector educativo en Colombia debe superar tras la pandemia. [Revista en Línea] Edición 59(1355). Disponible: <https://www.javeriana.edu.co/hoy-en-la-javeriana/el-reto-que-el-sector-educativo-en-colombia-debe-superar-tras-la-pandemia/> [Consulta: 2021 enero]
- Álvarez, A. Azuaje, Z. (2015) modelo de intervención didáctica para motivar a los estudiantes a participar en la clase de educación física en el nivel de educación media [Resumen en Línea] Universidad de Carabobo. Disponible: <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/2643/9141.pdf?sequence=3> [Consulta: 2021 enero]
- Amaya, J. (2010). Estrategias de aprendizaje para estudiantes universitarios: un enfoque constructivista México: Trillas.
- Barrios, J. Ranzola, A. (1995) Manual de Deporte para la Iniciación y Desarrollo. Caracas: IND
- Beltrán, P. (1987) Nuevas perspectivas en la intervención psicopedagógica: I. Aspectos cognitivos, motivacionales y contextuales. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Univ. Complutense, cap. 20, 112-118.
- Cagigal, J. (1963). *Análisis del concepto de educación física escolar en primaria y secundaria*. [Documento en Línea] Disponible: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22051/1/1.%20Concepto%20EF.pdf> [Consulta: 2021 enero]
- Clavijo, O. (2015) los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay [Resumen en Línea] Universidad Libre Colombia. Disponible: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1> [Consulta: 2021 enero]
- Constitución política de Colombia de 1991. Derechos del niño, de la mujer, del hombre, defensoría del pueblo. 1999. Magisterio, p. 26.
- Curiel, L. (2017) Tutorización de acciones formativas de empleo. Madrid: Editorial CEP
- Diccionario Etimológico (2019) [Documento en Línea] Disponible: <http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/JDelgado/resources/Docs/Diccionario.pdf> [Consulta: 2021 enero]

- Federación Internacional de Educación Física (2000) Manifiesto Mundial de la Educación Física [Documento en Línea] Disponible: https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/pdf/ca_manifiestoFIEP.pdf?hash=2871964793ed7de34ab64729a8fb7d46&idioma=EU [Consulta: 2021 enero]
- Guerrero, J. (2009), La Educación Física Escolar... ¿Qué es?. *Revista Digital*. Buenos Aires, Año 18, N° 185. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd185/la-educacion-fisica-escolar-que-es.htm> [Consulta: 2021 enero]
- González, L. (1993). *Enfoques actuales de la educación física y el deporte. Retos e interrogantes: el manifiesto de antigua, Guatemala*. [Revista en Línea] Revista iberoamericana de educación, N. ° 39. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie39a09.pdf> [Consulta: 2021 enero]
- Huizinga, L. (2005) El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años [Revista en Línea] *Educación Física y Deportes, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 21, N° 221. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>. [Consulta: 2021 enero]
- Inche, J. Andía, Y. Huamanchumo, H. López, M. Vizcarra, J. Flores, G. (2003) Paradigma cuantitativo: en enfoque empírico y analítico [Resumen en Línea] Disponible: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/indata/Vol6_n1/pdf/paradigma.pdf [Consulta: 2021 enero]
- Ley General de Educación de Colombia (1994, Ley 115). [Transcripción en Línea] Disponible: www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf. [Consulta: 2018 Diciembre]
- Ley 181 (1995) disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. [Traducción en Línea] Disponible: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf [Consulta: 2021 enero]
- Martínez, A. (2013) diseño de investigación. principios teórico-metodológicos y prácticos para su concreción [Documento en Línea] Disponible: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/anuario/article/download/12664/13040/33992> [Consulta: 2021 enero]
- Mesonero (1995). *Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar*. España: Universidad de Oviedo.

- Montoya, E. Camacho, J. (2017) el juego cooperativo como estrategia para incentivar la motivación al logro [Resumen en Línea] Disponible: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11825/MOTIVACION%20AL%20LOGRO.pdf?sequence=1> [Consulta: 2021 enero]
- Monzonís, N. (2015) La educación física como elemento de mejora de la competencia social y ciudadana [Resumen en Línea] Universidad de Barcelona. Disponible: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/370837/NMM_1de2.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consulta: 2021 enero]
- Monje, C. (2011) Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa: guía didáctica [Documento en Línea] Disponible: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf> [Consulta: 2021 enero]
- Nieves, J. Forero, O. (2017) los juegos cooperativos en la clase de educación física para mejorar la interacción, disminuyendo las agresiones físicas, verbales y rechazos entre los estudiantes del curso 502 del Colegio I.T.I Francisco José De Caldas. [Resumen en Línea] Universidad Libre Colombia. Disponible: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15832/PROYECTO%20ENTREGA%20FINAL%20oscar.pdf?sequence=1> [Consulta: 2021 enero]
- Ostos, I (2010) Metodología y estrategias de enseñanza en la educación física, tendencias y clasificacipnes [Documento en Línea] Disponible: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/IGNACIO_OSTOS_TORRES_01.pdf [Consulta: 2021 enero]
- Pinillos, J. (1977). Principios de psicología. Madrid: Popular
- Pintrich, P. (2003). Motivación en Educación. Aprender a Aprender: La Habilidad y la Voluntad del Éxito Universitario. USA: Prentice Hall.
- Posso, R. Otañez, N. Condor, J. Córdor, M. Lara, L. (2021) Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19 [Revista en Línea] Rev Podium 16(2) Disponible: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564 [Consulta: 2021 agosto]
- Rodríguez, Y. (2019) El juego como estrategia didáctica para el fomento de la actividad física en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa San Agustín de Barbosa Santander <http://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/306/Trabajo%20de%20Ogrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 2021 enero]

- Ruiz, L (1998). *La variabilidad en el aprendizaje deportivo*. [Revista en Línea] Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital. Disponible: <http://www.efdeportes.com/3, n° 11>. [Consulta: 2021 enero]
- Ruíz, C. (2002) Instrumento de Investigación Educativa Procedimiento para su Diseño y Validación. CIDEG: Venezuela.
- Suárez, P Hernández, A. (2007) *Aprendizaje motor: una breve revisión teórica*. [Revista en Línea] EFDeportes Revista Digital. Buenos Aires. Año 12, N° 109. Disponible: <https://www.efdeportes.com/efd109/aprendizaje-motor-una-breve-revision-teorica.htm> [Consulta: 2021 enero]
- Torres, C. (2002) El Juego una Estrategia Importante. EDUCERE, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela
- UNESCO (2021). Un año de educación perturbada por la COVID-19: ¿Cómo está la situación? [Documento en Línea] Disponible: <https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion> [Consulta: 2021 enero]
- Universidad de la Rioja (2012) Método de análisis de datos: apuntes [Documento en Línea] Disponible: https://www.unirioja.es/cu/zehernan/docencia/MAD_710/Lib489791.pdf [Consulta: 2021 enero]
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2016) Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales. FEDUPEL: Caracas.
- Valle, A. y otros (2007). El estudiante eficaz. Madrid: CCS.