

**Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física  
aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de  
Pineda I.E.D**

**Estudiantes**

**Astrid Carolina Beltrán Velandia  
Sebastián Nicolás Soto Vásquez**

**Asesor**

**Fernando Guio**

**Semillero de Investigación**

**Universidad Santo Tomas**

**Facultad de Cultura física, deporte y recreación**

**2017**

## Índice

Resumen.....	3
Abstract.....	3
Introducción.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Justificación.....	8
Objetivos.....	11
Marco teórico.....	12
Metodología.....	32
Resultados.....	42
Discusión.....	45
Conclusiones y recomendaciones.....	47
Trabajos citados.....	49
Referencias.....	50
Anexos.....	54

## Índice de tablas y figuras

Tabla 1.....	23
Tabla 2.....	34
Tabla 3.....	36
Tabla 4.....	41
Figura 1.....	33
Figura 2.....	36
Figura 3.....	37
Figura 4.....	40
Figura 5.....	41

## **Resumen**

Este proyecto tiene como objetivo principal el detectar, documentar y difundir las mejores experiencias de juego motriz educativo para la clase de educación física en estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D. en donde el estudiante tendrá la posibilidad de hacer el juego y después realizar un breve proceso de retroalimentación para que el docente sepa en realidad como se sintió el niño a partir de los conocimientos, las habilidades y los valores que se logran involucrar en el desarrollo óptimo del juego; también se encuentra el aspecto de lo que más le gusto, de lo que no le gusto, y de lo que creen que se debe mejorar; por otro lado es importante mencionar que en cada uno de los juegos es necesario tener en cuenta no solo el aspecto motriz sino el aspecto mental que logran unirse para fortalecer el saber-saber, el saber-hacer y el saber-ser del niño a través de este tipo de actividades lúdicas.

## **Abstract**

The main objective of this project is to detect, document and disseminate the best educational driving game experiences for the physical education class in elementary and high school students of the Virginia Gutierrez de Pineda School I.E.D. where the student has the possibility to make the game and after a brief process of feedback so that the teacher really knows how the child felt from the knowledge, skills and values that are connected in optimal development of the game; you also find the aspect of what you like, what you do not like, and what you think should be improved; on the other hand, it is important to mention that in each of the games it is necessary to take into account not only the motor aspect but also the mental aspect that they manage to unite to strengthen the know-know, the know-how and the know-how of the child through of this type of ludic activities.

## Introducción

La educación física se constituye en una disciplina pedagógica fundamental para nuestros niños y jóvenes, sin embargo, a pesar de la diversidad de posibilidades que se tienen para sus procesos de enseñanza y ser uno de los espacios preferidos por los estudiantes, el área reclama nuevos métodos de formación. Se necesitan intervenciones que impliquen una renovación continua de los contenidos y las actividades para el aprendizaje. En este sentido, el juego se constituye en experiencia educativa significativa de gran importancia en relación con la formación del estudiante, siempre y cuando se establezcan con precisión los objetivos que se persiguen a través de él, su metodología de trabajo, la evaluación de sus logros y su reconstrucción permanente. No es fácil pasar de lo tradicional a lo innovador, sin embargo, para ello se proponen cuatro principios fundamentales que nos permiten elegir y/o construir acciones de juego motriz para la enseñanza de una educación física de calidad, estos son: La versatilidad, la inclusión, la intención educativa y el dinamismo. Que se asumen como criterios didácticos fundamentales. Es por eso que tanto en Primaria como en Bachillerato la aplicación de este tipo de juegos es primordial, ya que involucra no solo el aspecto social, es decir la interacción con los compañeros ´para que a través del juego se conozcan un poco más, sino también es aspecto educativo, es decir la manera como el juego deja una enseñanza en el estudiante y como lo puede aplicar en otros contextos, además, se les debe enseñar a los estudiantes que los juegos siempre van a tener reglas, una estructura y lo más importante debe tener variables para que no se vuelva una actividad monótona sino divertida. Es importante mencionar que este subproyecto nace a partir de un proyecto de una investigación de un doctorado por parte del profesor Fernando Guio llamado “El juego motriz como alternativa didáctica para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física”.

## **Planteamiento del problema**

Las reflexiones en torno al uso de los juegos motrices educativos surgen en la búsqueda de alternativas diferentes e innovadoras para las intervenciones en la educación física. La universidad y la escuela han sido laboratorios de construcción, deconstrucción y validación de experiencias educativas y también de transformación de prácticas con la perspectiva de búsqueda de una Educación Física de calidad, fundamentada en una pedagogía del aprendizaje que se sale de las dinámicas tradicionales, del consumo de conocimientos a una propuesta de producción y construcción del conocimiento, proporcionando escenarios y ambientes ideales para el aprendizaje, en situaciones lúdicas y experienciales que posibiliten el “Aprender a aprender”. Lo cual significa que en el futuro el estudiante sepa qué y cómo tiene que hacer para adquirir un conocimiento que le interese y no dependa del educador para ello. (Fairstein & Gyssels, 2003). El juego constituye una base importante para el aprendizaje desde situaciones experienciales, no hay nada en el intelecto que no haya pasado por los sentidos (Gallo, 2006).

La Educación física no solamente requiere de estrategias innovadoras que cautiven a los estudiantes, también se hace necesario que estas prácticas sean inclusivas, participativas y educadoras, que posibiliten la construcción de actitudes, habilidades y conocimientos alejados de la didáctica vertical, tradicional y unidireccional, pero también con suficiente fundamento que le permita otorgar utilidad y sentido al proceso de enseñanza, como lo señala Contreras (2004):

Los valores tradicionales predominantes en la educación física deben ser sustituidos por otros más justos que ayuden a los escolares a su proceso de socialización más humanizado. Una educación física cuya forma natural de ser pase de la competición a la colaboración, donde prime la idea de solidaridad por encima de la de individualismo. En esta reconstrucción de la educación física adquiere especial relevancia la idea de prácticas diversas o alternativas (pág. 56)

El juego está presente en la mayoría de las prácticas de enseñanza en la educación física, los estudiantes en clase generalmente lo reclaman, el cual no solo es aceptado, sino

que se le considera uno de los principales elementos educativos (Díez, Callado, Arranz, & García, 1995) sin embargo, éste debería ser más que un recurso didáctico y ser entendido como un medio fundamental para aproximarse a las necesidades educativas de la actualidad y como generador importante en el desarrollo de las diferentes competencias. Es importante asumir el compromiso de superar las prácticas tradicionales y mecanicistas de la educación física, reivindicando sus propósitos educativos, sus métodos y sistemas de evaluación, replanteando sus estrategias y contenidos, se trata de revitalizar la Educación Física. (Prat Grau & Soler Prat, 2003), a partir de uno de sus medios fundamentales que además se constituye en una acción natural, que genera gran motivación y posee un alto componente educativo, facilitando el aprendizaje en varias dimensiones, especialmente en el desarrollo de habilidades motrices (Trigueros & Rivera, 2004).

Decroly y Monchamp(2002), introducen el juego en los procesos educativos otorgándole la dimensión de ser el elemento fundamental en la autoeducación del niño. El juego ha sido la base de la educación física para los estudiantes de todos los colegios ya que estimula el autoestima, el pensamiento y además le dan un nuevo sentido a las clases, fortaleciendo su motricidad y su conocimiento (Bucher, 1976)Sin embargo, en algunos procesos de enseñanza en la educación física se promueve la competencia, reconociendo solamente los desempeños de los mejores y el rendimiento individual, esto hace necesario plantear alternativas diferentes para la enseñanza.

A pesar de las múltiples posibilidades educativas que ofrece el juego, las prácticas en educación física son reiterativas, (juego y movimiento forman parte de la naturaleza humana) se utilizan generalmente las mismas dinámicas, haciendo que se pierda el interés de los estudiantes, agotando el potencial educativo de los juegos.

No obstante, la gran cantidad de juegos motrices que se encuentran en las publicaciones, no todos cumplen las condiciones y cualidades necesarias para el logro de objetivos formativos en Educación Física. Tampoco llegan a ser lo suficientemente atractivos para los estudiantes. Así que, se hace necesaria la búsqueda de aquellos juegos

que llenen las expectativas educativas de los docentes y a la vez sean llamativos para los estudiantes.

A pesar de la variedad de juegos que se pueden desarrollar dentro de una clase de educación física, siempre van a existir diferentes complicaciones que impidan el normal desarrollo de la clase, o quizás solo se desaten aspectos positivos en cada uno de los estudiantes que están presentes, dejándoles experiencias y vivencias tanto personales como grupales que luego puedan aplicar en otros contextos diferentes a la educación física y que hace que salgan de la cotidianidad y monotonía.

La incidencia del juego en la clase de educación física tiene un valor muy significativo no solo para estudiantes sino para docentes, ya que la influencia hacia el estudiante se basa en aprender habilidades y destrezas, y hacia el docente se basa en el recalcar el respeto no solo de las demás personas sino de las reglas que tiene un juego, es por eso mismo que Walter, 1993, nombra la importancia de incluir el juego en la educación primaria ya que para el niño hace parte de un proceso de formación el cual incluye el desarrollo, el aprendizaje y el bienestar propio, además, si se hace un excelente proceso de enseñanza – aprendizaje a través del juego con facilidad se pueden observar situaciones de descubrimiento que conllevan al análisis de lo que en ese momento sucede, además, se incluye la imaginación y creatividad que el niño es capaz de tener a la hora de realizar cualquier juego, ya sea individual o grupal.

Por último, y lo mejor que se le puede enseñar a un niño, es que a través del juego descubra cualidades, destrezas y habilidades para que cada día las afiance con mayor seguridad, pero también hay que tener en cuenta las debilidades no para hacerlo sentir mal, sino para que de forma lúdica, divertida y entretenida las vaya corrigiendo poco a poco y más adelante no tenga problemas con algo que nunca se le prestó atención sabiendo que tenía solución de alguna manera u otra. De acuerdo a lo mencionado, es importante plantear la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los componentes didácticos fundamentales que hacen de los juegos motrices acciones significativas de aprendizaje en estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D.?

## Justificación

Cuando la enseñanza se da en ambientes lúdicos y cooperativos, los aprendizajes se adquieren de mejor manera que cuando se utilizan métodos directivos, individuales y tradicionales. El juego cuenta con suficientes elementos didácticos y pedagógicos para generar procesos educativos innovadores y diferentes. Por ésta razón, es considerado como una herramienta didáctica privilegiada, no solamente en educación física, sino también en otras áreas del conocimiento.

Las prácticas de enseñanza en educación física requieren de intervenciones diferentes, innovadoras, creativas que no se alejen de la intención educativa y posibiliten al maestro desde su experiencia, ser transformador de la educación física., teniendo en cuenta que se han reiterado en una serie de prácticas en la escuela que poco cambian

Las experiencias de juego constituyen diferentes dimensiones educativas: diversidad, multidimensionalidad, transversalidad, implican habilidades y destrezas, cooperación y oposición, tradición y cultura, conocimientos y solución de problemas, Actividad física, prevención, convivencia, socialización. Aspectos que no se deben desconocer. Los educadores físicos y los maestros en general, deberían promover el principio de “jugar con otros, no contra otros” (Mejía López, 2006). Privilegiando lo lúdico por encima del resultado o rendimiento, sin hacer evidente la diferencia entre ganadores y perdedores, promoviendo la participación de todos en acciones cooperativas para el logro de objetivos comunes de un grupo por encima de los logros individuales (De la Cruz & Luzena, 2010). Aunque la competición, la victoria, la derrota, la superación y la confrontación, no deberían ser excluidos, pero sí deben ser tratados de manera educativa.

Los juegos constituyen un camino y un medio motivante para alcanzar los objetivos educativos, son alternativas interesantes como contenido, método o técnica de enseñanza, sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los juegos generan sensaciones de dinamismo, creatividad y educación.

Las prácticas de enseñanza necesitan acciones versátiles, incluyentes y cautivadoras, que aporten a la construcción de diseños curriculares innovadores.

El escenario de la educación física es esencialmente educativo. La educación física debe promover la inclusión y la participación de todos los estudiantes integrantes del grupo. En este sentido, los juegos motrices promueven la atención a la diversidad, no solamente de las personas, también del conocimiento. El juego se constituye en un medio facilitador de los aprendizajes, no se trata de realizar en clase una serie de actividades sin utilidad o sentido, sin objetivos concretos o por simple diversión. Como condición esencial deben ser evidentes los aportes del juego a las diferentes dimensiones de la persona. “La práctica de actividades físicas sin tener una idea de lo que se quiere hacer con ellas es un signo de que no son educativas. Sin la intencionalidad de conseguir algún beneficio, puede haber aprendizaje, pero no educación” (Devís y Peiró, 2011: 68). (8vo Congreso de actividades físicas cooperativas, 2012). Este mismo principio aplica para el juego motriz educativo, que debe poseer en su estructura y aplicación al menos una intención educativa explícita, evidente y perceptible para el estudiante.

Por consiguiente, se pueden considerar los aportes del conocimiento y uso de juegos motrices educativos a:

- El diseño de estructuras curriculares innovadoras
- Intervenciones de clase diferentes, educativas e interesantes para los estudiantes
- La transformación de prácticas de enseñanza en Educación Física
- El logro de objetivos educativos en acciones cooperativas de aprendizaje
- La atención a la diversidad posibilitando la inclusión y participación de los estudiantes en clase
- Mejorar la expectativa y significado de los estudiantes hacia la educación física
- Una educación física que atienda la multidimensionalidad de la persona
- La reflexión y revisión de los contenidos de la educación física

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, la población que nosotros tenemos para esta investigación, presenta a simple vista muchas dificultades para que el desarrollo de una clase de educación física sea el más apropiado y en las condiciones más óptimas que uno aspira esperar como profesional, pero que desafortunadamente no hay soluciones inmediatas; uno de los problemas principales es el terreno ya que en este colegio no hay suficientes espacios para desarrollar la clase de educación y a eso se suma que no hay zonas verdes para que los estudiantes hagan diferentes actividades de tipo lúdico y recreativo; además, el material con el que cuenta el colegio no es el suficiente ni está en las mejores condiciones posibles.

Otro problema evidente es que la organización, planificación y desarrollo como tal de la clase no está bien estructurado ya que hay muchos temas que se pueden abordar pero no se tiene la metodología adecuada para aprovechar las temáticas y que los estudiantes tengan un buen proceso de enseñanza- aprendizaje y no solo se quede en la clase de educación física, sino que sean ellos mismos capaces de desarrollar habilidades y cualidades en otras materias que hacen parte de su cotidianidad, pero que lo que se busca es que siempre haya innovación y poco o nada de monotonía, así los estudiantes desearían con mayor fuerza que les hagan respetar el único espacio que puedan tener un “tiempo libre” pero que a la vez se diviertan y aprendan cosas, y esto solo se logra a través de un buen juego en una clase de educación física.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Detectar, documentar y difundir las mejores experiencias de juego motriz educativo para la clase de educación física en estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D.

### **Objetivos Específicos**

- Develar las didácticas emergentes y/o innovadoras que pueden surgir desde los juegos motrices en la clase de Educación Física.
- Caracterizar los aspectos didácticos fundamentales de los juegos motrices educativos innovadores
- Proponer orientaciones y principios didácticos que permitan la selección y/o construcción de juegos motrices educativos
- Identificar y documentar la práctica de juegos motrices educativos innovadores en la clase de educación física
- Identificar las diferentes dimensiones que se desarrollan con la práctica de los juegos motrices educativos
- Cualificar las prácticas de enseñanza en educación física
- Identificar que conocimientos, habilidades y valores se destacan en la aplicación de juegos motrices dentro de la clase de educación física.

## **Marco Teórico**

En la Educación Física, actualmente se reconoce el papel del juego como uno de los recursos didácticos fundamentales, más aún, cuando se trata de modelos pedagógicos que promueven dinámicas activas e interestructurantes en los procesos de enseñanza por la significatividad de su aprendizaje. Poco a poco, ha ido tomando fuerza el uso de otros contenidos como los deportes convencionales o relacionados con la condición física, que tradicionalmente, han sido los generalizados en los planes de estudio y unidades didácticas de los proyectos curriculares de educación física. (De la Cruz & Luzena, 2010). En este sentido, el desarrollo del marco teórico busca, en un primer momento, exponer la perspectiva de investigación con que ha sido tratado el tema y en un segundo momento los elementos conceptuales que fundamentan la propuesta de investigación.

Hoy en día el juego es muy importante para el niño ya que exige y libera energía y a su vez esfuerzo mental y físico; para algunos autores como Vygotsky *“El juego constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia”*. Cabe aclarar que el juego es muy importante en la vida de los niños porque a través de este le permite entender el entorno y la realidad que rodea contando con características como:

- ❖ Libre y espontaneo
- ❖ El Juego produce placer
- ❖ Es innato
- ❖ Implica actividad
- ❖ Favorece la socialización y tiene una función compensadora de desigualdades
- ❖ Desarrolla una realidad ficticia
- ❖ La más importante nos muestra una etapa evolutiva del niño en la que él se encuentra

Hay que resaltar que el juego permite al niño encontrar un camino para la resolución de conflictos y esto se debe gracias al juego de rol como lo son : jugar a los médicos , a los papas o a las mamás o a los profesores ), esto hace que los niños comiencen a entender a

los adultos y aprendan a reflejar su percepción de sí mismos y de otras personas y del mundo que los rodea y lo más importante el juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima.

Hay algo que es importante recalcar y que en algunas instituciones educativas existe el problema y es el que el material no es indispensable es decir los objetos y los juguetes son solo un instrumento para el juego ya que estos materiales perfectamente se pueden eliminar, sustituir o cambiar, o adaptar según las necesidades del juego del promotor lúdico. En algunas ocasiones el material se le puede otorgar una función simbólica que en la mayoría de las veces se utiliza.

El juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folclore y la literatura. Las pinturas rupestres avalan la existencia de danzas en coro en la Península Ibérica, que pudo ser el inicio de los Juegos Populares y que posteriormente fueron dando lugar a las danzas tradicionales que han mantenido viva la literatura popular a través de los tiempos.

Para más hablar en detalle del juego y su motricidad, exististe un tipo de fundamentación que nos da a conocer los aspectos educativos de la persona siendo los siguientes:

- Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.
- Conocimiento y desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.
- Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

- Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo, entre otros ... (Todos estos son aspectos muy importantes para el crecimiento del niño)

Hay que resaltar que los juegos motrices educativos cumplen una función **Motora** la cual trabaja y desarrolla la parte física del individuo como lo son:

- Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).
- Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).
- Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos...).
- Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).

Además, no debemos olvidar que los juegos motrices poseen unas características que implican en la educación que son fundamentales para el niño que son las siguientes:

- ❖ Actividad espontánea natural
- ❖ Reglamento
- ❖ Actividad generadora de placer
- ❖ Libertad

A través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones. Al mismo tiempo, las posibilidades de interconexión del juego tradicional con las diversas áreas de conocimiento, su uso como herramienta interdisciplinar y su contribución al desarrollo de las competencias básicas han sido puestos de manifiesto y enfatizados en trabajos preliminares (Maestro, 2004; Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2010; Ortí, 2003).

Por otro lado, los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos. Lo que

antiguamente era aceptado por la población, hoy puede ser cuestionable. No es extraño encontrar manifestaciones lúdicas que promueven directamente o de manera oculta ciertos contravalores: por ejemplo, retahílas y canciones con carga sexista, roles asociados al género, segregación por sexo, mayor participación de los varones, marginación de los menos competentes motrices, ambientes cargados de excesiva competitividad en los que destaca la comparación de resultados entre los protagonistas, la violencia física y el maltrato o el abuso de animales (Lavega et al, 2006; Trigueros, 2002).

Respecto a la implementación de los juegos tradicionales propios de adultos en el ámbito escolar, nuestra propuesta persigue su ajuste a las características de los usuarios más jóvenes, al tiempo que se garantiza mayor participación e implicación y se preserva su seguridad. Para ello, tomamos como marco y ampliamos la clasificación de los juegos y deportes tradicionales de Moreno (1992) y proponemos el análisis de cada categoría antes de sugerir pautas para su transformación, que deberá realizarse tanto por parte del docente como por el estudiante. Esta clasificación se elaboró considerando la combinación de criterios como las habilidades motrices implicadas (lanzamiento, carrera, tracción, empuje, trepa...), los medios materiales necesarios (pelotas, bolos, animales...), o las cualidades físicas que se desarrollan (fuerza, resistencia, velocidad...).

Se puede decir que el juego y el deporte se complementan e interaccionan con las instancias educativas, éstos no son educativos por sí mismos, sino que dependen de las metodologías que se utilice para su enseñanza, y pueden ser utilizados como contenidos significativos para los niños y niñas que intentan transitar los espacios escolares. Muchas veces, ese tránsito se frustra, como señalamos anteriormente por causas externas e internas a la escuela. Estas estrategias planteadas en estos talleres de juego y deporte, pueden colaborar a minimizar estos motivos que producen la falta de escolaridad de estos niños y niñas.

El deporte ocupa un espacio importante en nuestra sociedad, y ha sido abordado desde distintas ópticas, ya sea desde su importancia social hasta el valor que tiene para el desarrollo individual de las personas. Así como entendemos que el proceso de socialización

no es un proceso unidireccional, sino que es bidireccional, podemos decir que la importancia del deporte tiene que ver también con esta relación, el juego y el deporte son tan significativos para el sujeto como éste para el juego y el deporte.

Cabe resaltar que el deporte moderno es definido también por Elías y Dunning como: *“... la actividad lúdico motriz estandarizada y regulada, practicada por sujetos de diferentes clases en las sociedades secularizadas post revoluciones burguesas”*, y donde también aclara que: *“no es la continuidad en el tiempo de las contiendas romanas ni de los festivales religiosos griegos”*

Por otro lado el autor Y. S. Toureh, habla de que el juego se desarrolla en un espacio dinámico que lo denomina área lúdica, la cual tiene las siguientes condiciones: el espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido, el individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones, las presiones procedentes del exterior, de la adaptabilidad a las modificaciones.

Pasando a otro punto y relacionando el deporte con el juego, existen varios aspectos que hacen ver la diferencia, por ejemplo el juego, permite negociar, variar, añadir e innovar las reglas antes de empezar la contienda deportiva, a veces incluso, es necesario matizar o completar la normativa del juego durante las primeras rondas, en cambio, el reglamento que hace parte del deporte no se negocia por los participantes, porque se impone lo mismo para todos, independientemente del lugar donde se compite. Cuando un deporte se ajusta, se modifica o se contextualiza se convierte en juego, porque adapta el reglamento al territorio o a los jugadores. Este concierto permite un mejor desarrollo y utilización del juego. Otro aspecto importante que se describe es el interés vs. obligación ya que la adscripción a los juegos es voluntaria, en el momento que se convierta en una obligación (situación que se puede dar en el aprendizaje) pierde gran parte de su atractivo como actividad motriz. Es decir, independientemente de los objetivos que tiene dicho deporte para el docente, éste debe ser el propósito social que se tiene que permitir y respetar de cara al alumno.

Retomando un poco la historia, los juegos y juguetes de un grupo étnico aportan un valor identitario (Giró Miranda, 1998), se constituyen como elementos culturales; elementos de identidad, que identifican a un grupo cultural. Hay que resaltar que en un primer momento de la historia, cuando el ser humano necesitó para sus juegos formas esféricas de distinto tamaño, peso y elasticidad, utilizó las naturales que tenía a su alcance, y a modo artificial las manipuló, construyéndolas así de diferentes materiales: de hueso, de piedra, de madera, de barro cocido, de metal, de vidrio, con adornos o sin ellos, con o sin color. Había para todos los gustos, a fin de saciar la necesidad de juego. No hay que olvidar que los Juegos y deportes se transforman en puentes que unen pasado y presente, puentes que unen diferentes geografías y diferentes culturas. Los juegos viajan con sus inmigrantes, que los trasladan, llevando sus particularidades y su identidad, para mezclarse con otras y aportar variantes en cada cultura que se practican. Así los juegos recorren el mundo, ajustándose a cada cultura, que disfruta con ellos.

El juego deportivo ha servido desde siempre al hombre como entrenamiento en su lucha por la supervivencia. Desde esta perspectiva, el juego resulta una necesidad prioritaria para el ser humano, una actividad imprescindible para su desarrollo. Aún hoy en día, el juego es una necesidad fundamental para nuestros niños, continúa aportando recursos para la supervivencia en este mundo moderno. Estos recursos no son sólo motrices, sino emocionales, sociales, creativos, cognitivos y lingüísticos, por mencionar algunos. De esto se desprende la importancia de respetar, cuidar y promover en los niños sus espacios y tiempos de juego; fomentar la riqueza en sus repertorios lúdicos y permitirles que ellos impriman sus propias particularidades en cada experiencia. Como señaló Duhamel, “Jugar es como soñar con el cuerpo”(Duhamel citado en Bantula, 2002).

Para ser más específicos se hablara de una clase de juegos que se incluyen en la sociedad, los sensibilizadores, definiéndose como aquellos que, con la presencia de personas con disminución o sin ella, hacen que los participantes vivan de manera lúdica las limitaciones de las personas con dificultades (físicas o sensoriales) y valoren sus capacidades.

Es una manera educativa y recreativa de iniciarlo en unas normas simples que tendrán un reflejo posterior en la sociedad y en las normas de convivencia. Por esta misma razón, el juego sensibilizador, y, por lo tanto, integrador, aportará el conocimiento de un colectivo generalmente desconocido y será, a la vez, el vehículo de contacto para poder valorar las capacidades que en ocasiones se esconden en unas limitaciones muy evidentes (como puede ser una silla de ruedas) pero que, además, no impedirán la participación de todos con un único objetivo: jugar

Los juegos sensibilizadores son aquellas actividades que nos permiten que los participantes y los niños, vivan de forma lúdica las limitaciones que presentan las personas con dificultades, tanto físicas como sensoriales, y aprendan a valorar sus diferentes capacidades; El interés de los juegos sensibilizadores es sensibilizar a los niños sobre la realidad del colectivo de personas con discapacidad, fomentar actitudes positivas y de solidaridad, basadas en el respeto a la diversidad, mediante el componente lúdico y participativo del juego.

Los juegos sensibilizadores sirven como actividades incluidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se pone en énfasis la importancia de vivir y experimentar la disminución de alguna de nuestras capacidades, como procedimiento para desarrollar actitudes positivas y solidarias respecto a las personas discapacitadas, ya que mediante la experimentación, el participante toma conciencia de sus limitaciones y aprende a valorar sus capacidades, como elementos fundamentales para la evolución positiva en la aceptación de la diferencia. El juego no sólo promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, sino que también deviene una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores: el respeto a la norma, el espíritu de equipo, la cooperación, la competitividad, la superación.

En el ámbito de los juegos y deportes los cambios en la forma de presentar estos contenidos no han sido sustanciales (Devís & Peiró, 1992) y se ha mantenido, igual que en muchos otros casos, la misma opción curricular tradicional (López Pastor, 2006). En concreto, los juegos tradicionales han estado frecuentemente desatendidos en el ámbito

educativo (Lavega, 2000), lo que ha favorecido la introducción de los juegos en las programaciones de aula en forma de muestrario o con demasiadas connotaciones del pasado.

Los juegos y deportes tradicionales, a nuestro entender, contienen valores educativos que difícilmente se encuentran en los deportes de masa y posibilitan el conocimiento del entorno, la valoración de nuestras costumbres y la creación de programas educativos acordes con el contexto natural, social y cultural.

Dentro de los juegos deportivos siempre es necesario contar con unas características que hacen un buen proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del docente hacia el estudiante, en primer lugar está el modificar los elementos de la actividad como el material, el espacio, las reglas, etc., para facilitar dicho proceso; en segundo lugar está el enseñar las actividades insertadas en su contexto de juego, en tercer lugar está el potenciar la toma de decisiones por parte del alumnado, y por último está el usar dinámicas de grupo, la interrupción y el diálogo.

La Educación Física es un área que en el desarrollo de la misma (en el patio o en el gimnasio) las interacciones que se producen, tanto motrices como socio-afectivas, son mucho mayores que las que se pueden encontrar en cualquier otra área. Esto, que a primera vista puede ser visto como ventajoso puede producir un efecto doble y torpe, ya que por un lado da la oportunidad a los alumnos de enfrentarse a sus miedos y competencias y compararse con el resto de compañeros fomentando diversos valores; o, por el contrario, haciendo que afloren las más negativas conductas referidas al sectarismo o la exaltación

Además, el concepto de deporte durante la etapa escolar cambia y puede tener diferentes concepciones en función de las condiciones particulares donde se desarrolle. Moreno (1998) incluye dentro del deporte escolar dos acepciones. Por un lado, el deporte en la escuela, que se va a identificar con la práctica deportiva desarrollada dentro del entorno escolar con una incidencia directa del profesorado de ésta. Esta dimensión instrumental nos lleva a considerar el deporte como un medio que el profesor puede utilizar para alcanzar sus objetivos de educación moral y ética. En este sentido, es preciso hacer

notar que muchos autores (Gutiérrez Sanmartín, 1995) reconocen en el deporte un contexto de alto potencial educativo para la adquisición de valores y desarrollo de actitudes socialmente necesario.

Cabe resaltar a Boulh cuando habla de que "un deporte es educativo cuando trasmite el desarrollo de sus aptitudes motrices y psicomotrices, en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad". Es decir, se trata no sólo de una educación por conocimientos (técnica, fundamentos Educando en Valores: "Valores en Movimiento" 32 individuales, táctica, etc.) sino, además, y sobre todo, de una educación en aptitudes que configuren en el ámbito global de la personalidad del niño y que le ayuden a formarse como persona, por encima de las creencias, ideas e ideologías en que, sin ningún género de dudas, se pueden ver inmersos (Seirullo, 1995).

Se dice que "competir es una conducta humana, que, por sí misma, no debe ser considerada como buena o mala, es el uso y orientación de la misma, la que le puede dar uno y otro carácter" (Hernández, 1989).

Ciertamente la utilización del deporte puede estimular sentimientos de juego limpio y subordinación de los intereses particulares a los generales, pero también en otros casos puede promocionar la insolidaridad, el desprecio hacia los otros o el deseo de victoria por encima de todo. Esta dimensión instrumental nos lleva a considerar el deporte como un medio que el profesor puede utilizar para alcanzar sus objetivos de educación moral y ética. En este sentido, es preciso hacer notar que muchos autores (entre otros: Gutiérrez Sanmartín, 1995) reconocen en el deporte un contexto de alto potencial educativo para la adquisición de valores y desarrollo de actitudes socialmente necesarias

Cuando se habla de la definitiva incorporación del deporte al ámbito educativo, todos los discursos coinciden en que el reto de futuro pasa por que el deporte pase a formar parte de la formación integral del niño en el centro escolar, en el barrio, y en sus zonas de influencia, desde el ocio y el tiempo libre, ya que este es una vía de transmisión de valores. En este sentido, para que la riqueza de situaciones potencialmente educativas que surgen

durante la práctica deportiva pueda contribuir al desarrollo moral de los alumnos, es preciso que el proceso de enseñanza deportiva se oriente específicamente en tal sentido, es decir, las múltiples situaciones educativas que ofrece el deporte no surten efecto por sí mismas de manera automática en la formación moral del alumno, sino que es necesario dedicar intencionalmente un tiempo de clase y esfuerzo docente para promover y llevar a cabo momentos de análisis y reflexión crítica sobre las situaciones, actitudes y conductas que surgen durante el juego y sobre el significado y el valor social de las mismas y a la vez utilizar el juego como plataforma para evaluar en una verdadera evaluación auténtica basada en la acción (Gil Madrona, 2006).

Un camino para abordar la evaluación educativa es convertir la tarea de evaluar en una actividad cualitativa y formativa que permita devolver la mirada hacia sus protagonistas y hacia los procesos y acciones para el desarrollo de competencias y potencialidades que han de tener lugar en las aulas, para tomar conciencia sobre el curso de los procesos, valorarlos y proporcionar ayuda a los estudiantes en el momento requerido. Para que la evaluación adopte la connotación de ser una actividad formativa, es preciso que, dentro de su carácter pedagógico, adopte un carácter regulador de la enseñanza y del aprendizaje (Solé, 1993; Ribas, 2001)

Dentro de la concepción constructivista del aprendizaje escolar (Coll, 1991) el carácter regulador de la evaluación (Solé, 2001) tiene una doble connotación. Por un lado, el profesor debe tomar los resultados obtenidos de la evaluación para regular la enseñanza, reorientándola en función de las necesidades que van surgiendo tanto en los alumnos como en el proceso pedagógico, convirtiendo así a la evaluación en instrumento que orienta la enseñanza hacia procesos dirigidos al desarrollo de la actividad mental del alumno y hacia acciones que enseñen al alumno a aprender de forma autónoma, en situaciones diversas, que le permitan aprender superando los retos que plantea la apropiación de nuevos conocimientos. Por el otro, posibilita al alumno regular su aprendizaje al permitirle tomar la información que le ofrece la evaluación para tomar conciencia de lo que ha aprendido, de cómo lo ha logrado y de las dificultades que confronta; para valorar su desempeño y para

tomar decisiones sobre cómo planificar su actuación, reflexionar sobre las acciones que debe emprender para la superación de sus limitaciones y lograr así avanzar en su proceso de aprendizaje

Es necesario dejar claro con los estudiantes cuáles son los criterios que se utilizan para valorar su desempeño, sus competencias durante la actividad de aprendizaje, de modo que esto ayude a cada estudiante a revisar lo que hace, a ver por dónde va y a tomar conciencia acerca de sus logros, de sus éxitos y dificultades y, al mismo tiempo, a crear un contexto propicio para el estudio y el trabajo académico de modo que lo ayude a superar dificultades; es por eso que la evaluación se puede hacer de manera individual o colectiva y cualquiera sea el período de tiempo en que se desarrolla, es útil que, una vez realizada la evaluación, se promuevan en el aula situaciones de comunicación o devolución de resultados de la corrección, para proceder, con la participación de todos, a discutir y analizar esos resultados, con la finalidad de que los estudiantes comprendan dónde y por qué se han equivocado y cómo corregir los errores.

Por último, y teniendo en cuenta el alcance de nuestra investigación, se habla de la triangulación hermenéutica en donde Cisterna (2000) dice que “Comprende la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación por medio de los instrumentos correspondientes, y en que esencia constituye el corpus de resultado de la investigación declaración de los procedimientos centrales que guían el proceso de análisis de la información, es decir, seleccionar en primer lugar de la información obtenida en el trabajo de campo, triangular la información de cada estamento, triangular la información, triangular la información de los datos obtenidos mediante los instrumentos y triangular la información con el marco teórico referencial

Cabe resaltar que Cisterna nos plantea una estrategia donde nos ayuda a recopilar nuestros datos de información y donde a su vez facilitan su entendimiento. A continuación el autor nos muestra mediante un cuadro de cómo elaborar la triangulación hermenéutica:

JUEGOS MOTRICES EDUCATIVOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA APLICADOS A ESTUDIANTES DE PRIMARIA Y BACHILLERATO DEL COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D

Grupo	Categorías	Subcategorías	Conclusiones aproximativas
A	Conocimiento del tutor	Formación académica	Constituye el nivel académico alcanzado.
		Experiencia en investigación	Instituciones donde ha laborado y años de servicio.
		Experiencia como tutor	Instituciones donde ha laborado y años de servicio
B	Acciones operativas	Accesibilidad	Apertura en el abordaje del tutorado.
		Conocimientos previos	Estrategias consideradas por el tutor.
		Analogías	Procesos mentales para relaciones conceptuales.
		Metáforas	Instrumento de didáctica para la comprensión de temas relacionados.
C	Acciones metodológicas	Mapas cognitivos	Abstracción de ideas de modo representativo para apoyar el aprendizaje.
		Acceso y manejo de TIC	Capacidad de dominar la comunicación presencial y virtual.
		V. de Gowin	Explorar el conocimiento a través de modelos heurísticos.

Tabla 1. Estrategias neurodidacticas

### **Antecedentes investigativos**

Los juegos y los deportes en la clase de educación física, no solamente constituyen un aporte al mejoramiento de la técnica y la condición física. También tienen un papel primordial en la educación en valores relacionados con esfuerzo, respeto, compañerismo y salud (Martínez, y otros, 2014). Sin embargo, es fundamental revisar cómo se pueden desarrollar de una mejor manera los juegos en educación física. En este sentido, Calle (2010) señala como aspecto importante para el diseño de los juegos educativos y aumentar las posibilidades de éxito en su puesta en práctica se debe tener en cuenta los siguientes requisitos:

- Que sean versátiles y adaptables. Esto significa que todo profesor puede elaborar sus propios contenidos para los juegos, clasificarlos por cursos, niveles de dificultad y adaptarlos de acuerdo a sus necesidades.
- Que sean dinámicos y atractivos. Esta condición es fundamental para el buen funcionamiento del juego
- Que sean participativos. Este es uno de los aspectos fundamentales, ya que si se tienen grupos numerosos y sólo participan unos pocos es posible que haya desmotivación, aburrimiento o estudiantes que se sientan excluidos, perdiendo así, la oportunidad de aprendizaje que se puede derivar del juego.

En otro sentido, Usabiaga (2012) desarrolla una propuesta que busca introducir de manera significativa, en las sesiones de educación física, actividades de juego como nuevos

contenidos pero basados en prácticas tradicionales, considerando el margen de autonomía que tienen las instituciones educativas para su planificación curricular, reconociendo que los juegos tienen valores educativos que difícilmente tienen la mayoría de los deportes. En las dinámicas de juego el estudiante no solamente es participante, sino también tiene la posibilidad de construir, proponer e identificar los efectos que producen las modificaciones realizadas al juego, lo cual atribuye un valor pedagógico significativo ya que traslada el papel del estudiante de ser consumidor de contenidos a productor de sus propios procesos de aprendizaje. Esta perspectiva, sugiere al docente el uso de diferentes recursos didácticos y contenidos en una escuela que se ha caracterizado por la repetición, no obstante, las innumerables innovaciones educativas en la educación física. Usabiaga (2012) expone como recomendaciones para el desarrollo metodológico de los juegos en educación física:

- Minimizar la técnica
- Para facilitar los procesos, modificar cuando sea necesario el material, los espacios, las normas
- Enseñar las actividades en un contexto de juego
- Comenzar con juegos globales y no divididos en partes o destrezas
- Potenciar la toma de decisiones del estudiante

### **Bases teóricas**

Dentro de la literatura, existen enfoques y tendencias de la didáctica que hacen enriquecer cada día la clase de educación física; García (2013) habla acerca de unos modelos didácticos haciendo referencia como concepto a la forma en que el docente dentro del aula maneja una metodología teniendo en cuenta objetivos y metas a través de los contenidos propios de la clase, para llegar a establecer de la mejor manera posible estrategias de un proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los alumnos para que finalmente se observe una excelente evaluación del proceso que se quiere llevar a cabo. Ahora, esta misma autora cita a Jean Pierre Astolfi (1997) para dar un concepto preciso de lo que es un

modelo, por consiguiente y a dónde quiere llegar dicho autor es que cuando se habla de modelo hay que tener en cuenta la lógica y la coherencia para poder impartir un buen conocimiento, pero que sin embargo se encuentra de forma abstracta y compleja cuando se toca hacia la parte del mundo real. Por otra parte, se encuentra la didáctica la cual se toma como una ciencia que tiene como objetivo analizar y estudiar todo lo referente a la enseñanza y el aprendizaje.

Para ser más específicos se mencionan tres tipos de modelos; el primer modelo es el de transmisión – recepción que también es conocido como el tradicional, en el cual el docente es el encargado de transmitir el conocimiento hacia los alumnos y estos a través de un proceso van aprendiendo de forma diferente a al ritmo de cada uno; la manera más practica en que el alumno aprenda es a través de la memoria y repetición de lo que el docente está enseñando. El segundo modelo es por medio del descubrimiento en donde se tiene en cuenta las características innatas de cada ser humano que buscan adquirir siempre nuevo conocimiento a través de las mismas habilidades y cualidades que poco a poco va desarrollando el niño. Y el tercer modelo es el constructivista en donde se tiene en cuenta conceptos como integración, modificación, relación y coordinación, estos basados hacia el conocimiento, también hay que tener en cuenta que el niño ya tiene una base de conocimientos pero lo que hace con este modelo es fortalecerlos y ampliarlos y tener siempre nuevo contenido dentro de su propio proceso de enseñanza- aprendizaje, esto siempre con el debido acompañamiento del docente.

Pasando a otro punto importante, existen unos tipos de enfoques de la didáctica que permiten analizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de cada estudiante, y que a su vez hay varios autores que tienen un concepto del estudiante frente al aprendizaje, por ejemplo Marton y Svensson (1979) dicen que el alumno toma un rumbo de acuerdo a la tarea que realiza; luego Entwistle y Ramsden (1983) dicen que el alumno aprende a través de contenidos y datos que ofrece el docente; también Biggs (1897) dice que todo el proceso depende de las características individuales del estudiante. De acuerdo a lo que se acaba de mencionar, García (2013) define un enfoque profundo como la motivación intrínseca del

alumno hacia el aprendizaje, y que presenta características principales como el uso de estrategias que ayudan al estudiante a resolver intereses e inquietudes y por otro lado define un enfoque superficial como una motivación externa que obliga al estudiante a realizar las actividades que se exigen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para continuar con los enfoques, se menciona a Feldman (2010), que habla de cinco rasgos para que los enfoques de enseñanza sean analizados y aplicados de la mejor manera posible hacia el estudiante; el primer rasgo habla acerca de que cualquier enfoque se basa en una idea para determinar cómo es la forma en que se aprende, y así adquirir una sola forma de enseñanza; el segundo rasgo habla acerca de que cualquier enfoque mantiene una idea aparentemente real de la relación entre enseñanza y aprendizaje y definir cuál es la que más influye en los estudiantes; el tercer rasgo y teniendo en cuenta el anterior, cualquier enfoque analiza la responsabilidad que tiene tanto la enseñanza como el aprendizaje utilizando a su vez los mejores métodos; el cuarto rasgo habla acerca de que sin importar el enfoque, lo mejor es mantener una planificación y llevar de forma controlada la actividad que se desea enseñar al estudiante, para que este no solo quede en los procesos de aprendizaje sino también incluya nuevos procesos como lo es la intervención. En un punto importante de su artículo, Feldman nombra a Fenstermacher y Soltis (1999) los cuales mencionan el enfoque del ejecutivo, es decir, la forma en que se cree que las habilidades que adquiere el ser humano son utilizadas de forma general para objetivos y contenidos, esto hace que el docente se comprometa con el estudiante a realizar un esfuerzo óptimo y lograr cumplir las metas propuestas, también hace referencia a una buena gestión y manejo del tiempo de la clase para que se proporcionen mayores oportunidades de aprendizaje en el estudiante; luego está el enfoque del terapeuta que hace referencia al docente que es capaz de fijarse propósitos por sí mismo y a su vez deja que los estudiantes creen un ambiente autónomo y de toma de decisiones, desarrollando en ellos la autenticidad y potencialidad; y por último está el enfoque liberador que se basa en que el docente logre liberar la mente de los estudiantes de la rutina, de lo que están acostumbrados a hacer y de los estereotipos; y llevarlos hacia un pensamiento cognitivo mejorando los conocimientos adquiridos.

La construcción de la didáctica es necesaria plantearla desde los enfoques que nombra Medina (2009) porque contiene diferentes características y finalidades que conllevan a un buen análisis; en primer lugar está el enfoque neopositivista que es basado en un proceso bastante detallista que necesita de variables, hipótesis y metodologías que tengan como finalidad el saber analizar la complejidad de diferentes problemas pero que tengan solución, teniendo en cuenta atributos, conductas, procesos y la forma en que enseña el docente hacia el estudiante; en segundo lugar está el enfoque indagador-sociocomunicativo que habla sobre el entorno que se da entre el aula de clase, la comunicación entre docente – estudiante – comunidad educativa, las relaciones sociocomunicativas y los procesos de liderazgo, entre otros; que conllevan a una transformación de la acción por parte del docente logrando una reflexión y una mejora del proceso acerca de la acción formativa.

Ahora, para hablar un poco acerca de las tendencias con las que cuenta la didáctica, Fernández (s.f), nombra una corriente clásica la cual es un proceso en el cual el docente es la persona principal para colocar un punto importante en la relación entre docente-estudiante; también este autor nombra la didáctica tecnológica haciendo énfasis en el método que se utiliza para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea óptimo, lógico y objetivo; por ultimo esta la anti didáctica siendo una tendencia basada en que la relación docente-estudiante-materia es totalmente diferente ya que el docente deja de un lado la dependencia y se convierte en un facilitador.

También se encuentra Añez (2003), que habla sobre tendencias actuales basadas en dos modelos, el primer modelo es el Alostérico el cual toma la construcción del aprendizaje como algo primordial incluyendo la interacción entre la información y una estructura mental, además, es importante un proceso en el cual el estudiante se involucra para la construcción de conceptos. El segundo modelo es el social crítico en el cual se involucra la opinión de autores como Habermas, Carr y Kemmis (1998) ya que ellos tienen una visión desde el paradigma positivista el cual se basa en explicaciones científicas hacia situaciones netamente educativas, es decir, que el científico se encarga de recomendar las políticas

educativas utilizadas en el aula y al docente le corresponde únicamente ejecutarlas hacia los estudiantes; y desde el paradigma interpretativo el cual habla sobre el significado de situaciones particulares de la vida y como el individuo actúa sobre esa situación que se le presenta.

Hablando un poco más actualizado, Chávez (2009), nombra unas tendencias de la didáctica que hacen parte del siglo XXI; habla de la didáctica conductista que hace referencia a organizar el contexto, formular preguntas y a la vez modificar la situación que se presenta, y esto solo se logra a través de los ejemplos y una buena retroalimentación favoreciendo las experiencias dadas en el aprendizaje; luego el autor habla sobre la didáctica activa refiriéndose a que el hombre debe tener una educación real, concreta y positiva, también se debe tener en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes para que puedan resolver sus problemas a través de la cooperación; por ultimo esta la didáctica operatoria haciendo énfasis en que el niño cuando comete un error se toma como un paso necesario dentro de un proceso de construcción y no como una falta.

Otro punto importante de esta investigación, es cuando el juego se da como estrategia tanto para la educación física como para el deporte, es por eso que Extremera (2016) divide el concepto de juego en dos teorías; la primera es la clásica en donde autores como Platón toman el juego como un arte y expresión lejos de los intereses ya que se toma como un placer, esta Schiller quien toma el juego como un elemento estético y orientado hacia el ocio con finalidad de recreo, luego Spencer habla del juego como un objeto que sirve para liberar energías que se acumulan en las diferentes actividades, Lazarus toma el juego como un elemento compensador de las actividades que requieren gastar mucha energía, Gross dice que el juego es un mecanismo de estimulación de aprendizaje y preparación para la vida adulta, y por ultimo esta Hall quien afirma que el juego en el niño hace parte de una evolución de la especie; la segunda teoría es la moderna en la cual autores como Buytendijk afirma que el niño juega porque es joven y busca un impulso hacia la libertad e independencia, luego se encuentra Bühler quien dice que el juego es una actividad en donde hay placer funcional, es decir, que a través de las repeticiones hay un

dominio de lo que se está aprendiendo, Piaget relaciona el juego con el desarrollo evolutivo del niño y es capaz de subcategorizar las edades, por ejemplo, de los 0 a 3 años se da el juego sensorio motor (el niño descubre a través de los sentidos), de los 3 a 6 años se da el juego simbólico (el niño empieza a imitar rasgos, gestos y comportamientos de los mayores) y la última subcategoría hace parte del juego de reglas en donde se enfatiza lo social y moral en cada niño, por ultimo esta Elkonin el cual dice que el niño a través del juego demuestra el comportamiento de la sociedad en que vive.

Torres (2002) menciona que la mejor manera de aplicar un juego dentro del aula de clase es basándose en valores que logren formar al niño como persona desde temprana edad, y así mismo se verá reflejado diferentes conocimientos para un buen desarrollo integral, ahora, el juego visto como una estrategia de aprendizaje le permite al estudiante resolver los conflictos que se presenten a través del acompañamiento del docente. Relacionando lo que se acaba de decir, se encuentra Leyva (2011) quien toma el juego como una estrategia didáctica basándose en que este es un medio en que tanto niñas como niños se acercan de forma innovadora y diferente al conocimiento y así mismo adquirir comportamientos de un adulto, tomando conciencia de lo que realmente le espera al niño en un futuro; también va a permitir que el niño por sí mismo desarrolle y afiance habilidades y aptitudes de tipo verbal, física e intelectual. Esta autora cita a la Unesco para hablar de una clasificación del juego a partir de cuatro categorías: la primera es el juego como idea de competición y desafío, la segunda es el juego basado en el azar, la tercera es el juego cuando el niño toma acciones fuera de la realidad y las convierte en fantasía, y la cuarta es el juego visto desde la estabilidad de percepción logrando que el niño cree una conciencia lúdica; por otro lado, aparece con otro tipo de clasificación del juego Calero (2003), ya que hay juegos para la movilidad (motores), para la educación de los sentidos (sensitivos), para desenvolver la inteligencia (intelectuales), para la sensibilidad y voluntad (efectivos) y juegos artísticos, estos vistos desde el punto educativo.

Complementando lo que dice Leyva, aparece Chacón (2008), para hablar acerca de cómo a través del juego didáctico permite desarrollar habilidades desde diferentes áreas,

por ejemplo, desde el área físico – biológica se desarrolla la capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos; desde el área socio-emocional se nombran elementos como la espontaneidad, socialización placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos y confianza en sí mismos; desde el área cognitiva-verbal se tiene en cuenta la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, pensamiento creativo, entre otros, y desde la dimensión académica el niño debe apropiarse de contenidos de diferentes asignaturas pero principalmente la escritura y matemáticas ya que es donde hay mayor dificultad a la hora de aprender.

Para finalizar, es necesario resaltar el desarrollo de competencias desde el juego y la acción motriz, como bien lo explica Ardila (1999) nombra a Vigotsky para hacer entender que elementos como pensamiento, lenguaje, aprendizaje y desarrollo, el papel del juego y la comunicación hacen parte fundamental de un proceso de búsqueda. Para Ausubel, el aprendizaje que se adquiere se presenta a través de la interiorización y asimilación de una instrucción que se dio; es por eso el juego hacia el niño debe ser significativo, ya que a través de lo vivido genera experiencia. Pasando a otro plano, Piaget toca el concepto de competencia motriz refiriéndose a que el niño lo primero que conoce es su propio cuerpo y a partir de ahí se da la construcción del propio conocimiento, y no solo se queda para el sino que lo relaciona con el medio, es decir que el conocimiento se da de adentro para afuera. Por otra parte, hay que tener en cuenta que lo que más se debe manejar en un niño es la creatividad, y uniéndola con lo motriz se puede llegar a decir que el concepto que maneja Ardila sobre creatividad motriz va dirigido a la habilidad que el pensamiento es capaz de crear frente a factores externos, pero sin embargo autores como Wyrick definen la creatividad motriz como la capacidad para producir el mayor número de respuestas posibles ante un estímulo.

## **Metodología**

### **Enfoque**

La búsqueda de los juegos motrices educativos se aborda desde un enfoque cualitativo, donde a partir de la observación y el análisis de sus constructos y componentes, se pretende caracterizarlos de tal manera que se pueden establecer orientaciones pedagógicas, no solamente para su uso, sino también para su construcción con un carácter innovador, en la perspectiva de ampliar las posibilidades de contenido y herramientas didácticas para las prácticas de enseñanza en la educación física.

Se consideran todas las experiencias de juego motriz educativo como importantes, indistintamente sea su enfoque. Los datos obtenidos, serán tratados en un proceso crítico y sistemático, sin esperar resultados estadísticos, en un proceso flexible, inductivo y fundamentado en la lógica de los referentes teóricos, el conocimiento y experticia de los investigadores.

El proyecto no pretende generalizar sus resultados, más bien, se busca la reflexión y el mejoramiento de las prácticas y programas curriculares de la educación física en la búsqueda de mejorar los procesos educativos que se imparten desde el área.

### **Alcance**

La investigación se construye en una perspectiva hermenéutica y propositiva, que desde la detección y aplicación de los juegos motrices educativos busca otorgar significado y sentido a las propuestas didácticas y de contenido en educación física. En este orden de ideas, se trata de generar comprensiones y reflexiones que conduzcan al establecimiento de lineamientos y orientaciones que permitan develar las condiciones y características que hacen que un juego motriz sea educativo, innovador y significativo en las prácticas de clase en Educación Física.

### **Diseño**

Se propone la investigación – acción - pedagógica como método de investigación; con esta metodología se pretende desde la experiencia detectar los componentes fundamentales que hacen de los juegos motrices experiencias significativas para los estudiantes. En este caso, se buscan extraer los elementos importantes del juego no solamente desde los fundamentos teóricos y conceptuales, sino también en la intervención con estudiantes y docentes de educación física.

En este proceso de investigación no se pretende probar teorías o hipótesis, más bien, se busca generar nuevas comprensiones, reflexiones y significados del juego motriz como alternativa fundamental en la enseñanza de la educación física bajo el siguiente proceso:

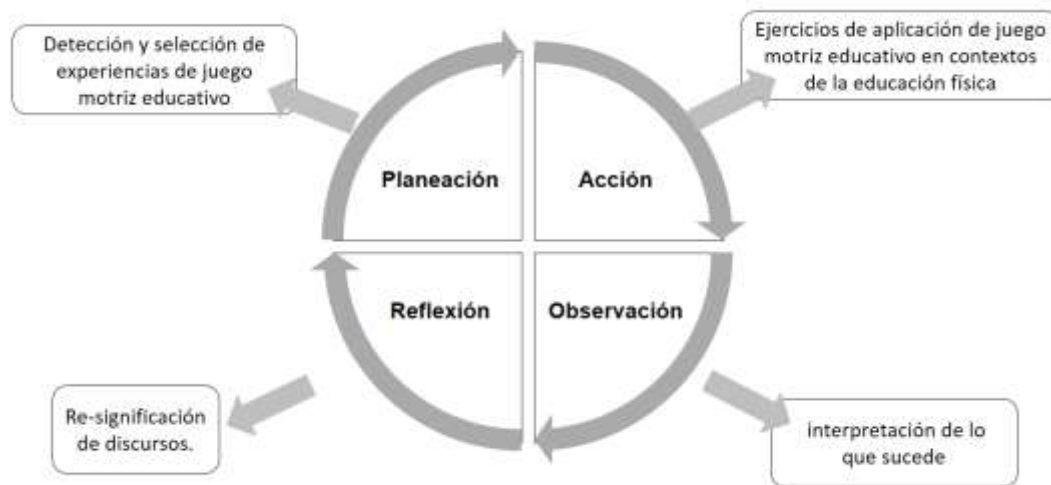


Figura 1. Proceso de investigación acción pedagógica

Se busca también estudiar con detenimiento cada uno de los componentes de los juegos motrices educativos, procurando destacar su sentido y contenido fundamental en torno a la enseñanza e la educación física.

### **Población unidades de análisis**

Se definen como unidades de análisis todos aquellos juegos motrices educativos que tengan un carácter innovador y creativo que pueda ser vinculado de manera directa o indirecta en procesos relacionados con la enseñanza de la educación física. Para ello se requiere como escenario de intervención instituciones educativas en sus clases de educación física para los diferentes niveles de formación, además, se tiene en cuenta como población estudiantes de primaria y bachillerato del colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D; por un lado esta primaria contando con los cursos de 2° a 5° los cuales involucran la interacción entre ellos y esto ayuda a desarrollar sus destrezas cognoscitivas, lingüísticas y físicas mediante las experiencias de juego, y así también la imaginación, la concentración, la confianza en sí mismos y las destrezas de sociabilidad. Por otro lado esta bachillerato contando con el curso de octavo los cuales a través del juego se involucrara el aspecto social y la convivencia entre ellos y a su vez el trabajo en equipo para que sepan lo importante que es en la realidad.

### **Categorías de análisis**

A partir de los objetivos propuestos, se establecen como categorías a priori las siguientes:

Tabla 2. Categorías de análisis

Categorías	Subcategorías	Componentes
Descripción y características del juego	Tipo de juego Objetivos Escenarios y materiales Participantes	Clasificación de los juegos Dimensiones de desarrollo Materiales Juegos individuales, parejas, grupos. Grado de formación
Componentes didácticos	Intención educativa Versatilidad Dinamismo Creatividad	Dimensión que se promueve con el juego Nivel de complejidad en diferentes aspectos

---

Inclusión	Aspectos diferentes, innovadores y creativos Nivel de participación de los estudiantes, tiempos de pausa, atención a la diversidad
-----------	---

---

Fuente: Fernando Guío G.

### **Instrumentos y recolección de la información**

Desde la investigación acción pedagógica, se establece el diario de campo como alternativa de recolección de información, en una dinámica que registra la experiencia, en un sentido epistemológico que se sobrepone al narrativo, otorgando un sustento pedagógico a los resultados obtenidos en las observaciones (Monsalve Fernández & Eliana, 2012). En este sentido, se define el diario de campo como una herramienta que permite registrar de manera juiciosa los aspectos relevantes que se presentan durante la práctica de los juegos motrices educativos.

Los componentes fundamentales en el diario de campo en ésta investigación los constituyen:

- Las categorías a priori: los aspectos que se definen como foco de observación
- La nota descriptiva: los hechos y situaciones observadas
- La nota interpretativa: las reflexiones del investigador
- La nota metodológica: métodos e instrumentos utilizados para la observación


**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**  
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física**  
**Diario de campo**

<b>Fecha:</b>		
<b>Institución Educativa:</b>		
<b>Grado:</b>		
<b>Nombre del juego:</b>		
<b>Objetivos:</b>		
<b>Materiales:</b>		
<b>Descripción del Juego:</b>		
<b>Categorías a observar</b>	<b>Nota descriptiva</b>	<b>Nota interpretativa</b>
<b>Nota metodológica:</b>		
<b>Observaciones:</b>		

Figura 2. Diario de campo

La información recolectada en los diarios de campo, se complementa con un cuestionario para los estudiantes.


El cuestionario se define en función de las categorías a priori:

Tabla 3. Diseño cuestionario

Categorías	Subcategorías	Preguntas
Descripción y características del juego	Descripción del juego realizado	Describir el juego realizado
Aprendizajes	Conocimientos Habilidades Valores y actitudes	Que aprendizajes le genero la actividad
Percepciones de los estudiantes	Gusto por el juego	Que le gusto o no del juego realizado y porque

---

---



**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D

Investigadores: Astrid Beltrán – Sebastián Sosa

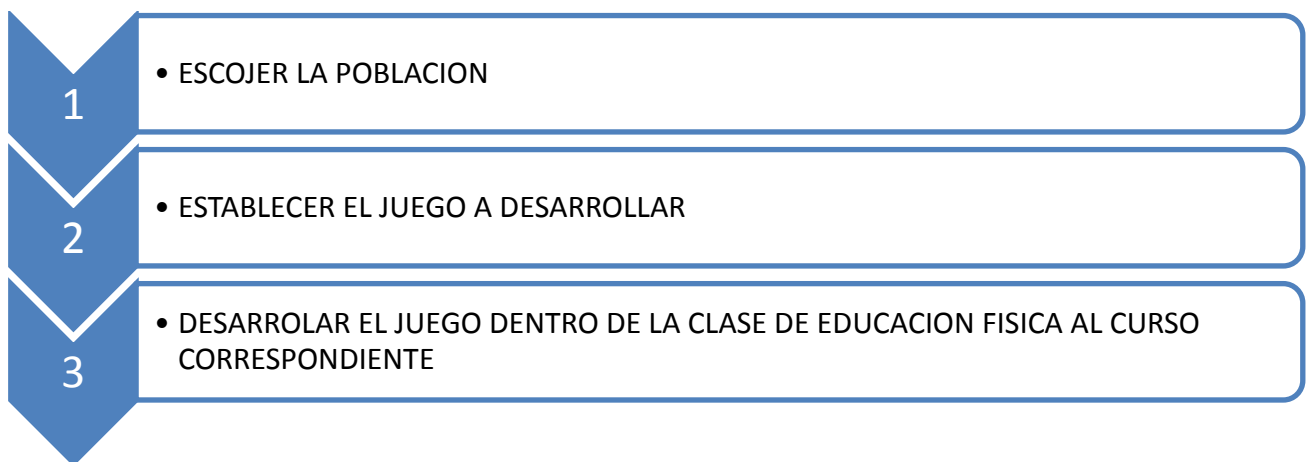
Cuestionario para el estudiante:

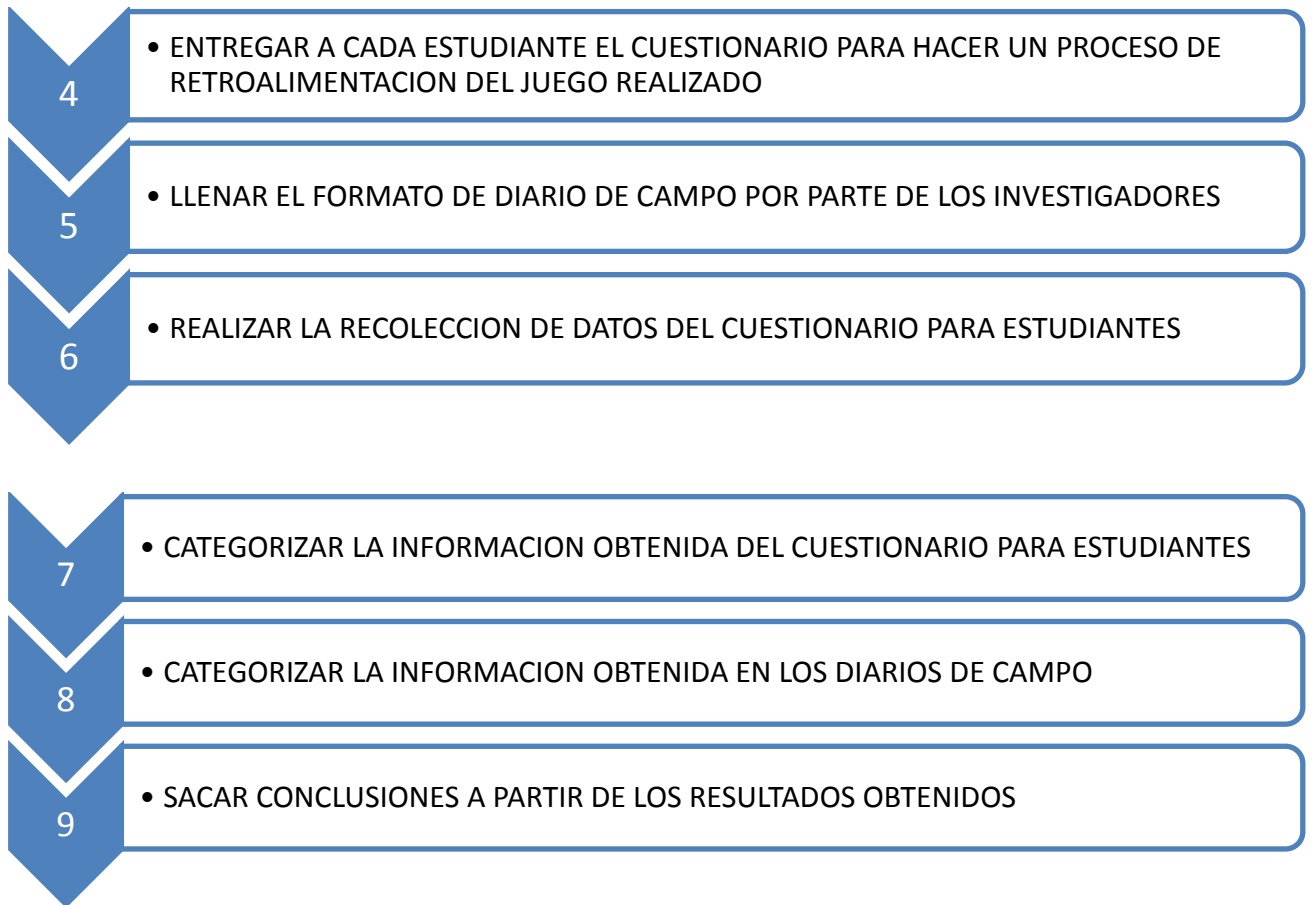
Apellidos y nombres:
Fecha:
Curso:
Nombre del juego:
¿Describe el juego realizado?
¿Qué aprendizajes les genera la actividad en el ámbito de : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Conocimientos:</b></li> <li>• <b>Habilidades:</b></li> <li>• <b>Valores y actitudes :</b></li></ul>
¿Deje su breve comentario indicando que le gustó o no le gustó y porque / y que cree que hay que mejorar y por qué?

Figura 3. Cuestionario para estudiantes

### Análisis de la información

Dentro de esta investigación se escogió una población del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D y poder realizar unos juegos anteriormente escogidos a los estudiantes, es importante tener en cuenta que curso era asignado para aplicar el juego; luego se realizaba dentro de la clase de educación física y mientras eso los investigadores por medio de un diario de campo observaban y registraban todo, teniendo en cuenta una nota descriptiva y una metodológica; cuando finalizaba el juego los estudiantes debían diligenciar un formato de acuerdo al juego que se había realizado y posterior entregarlo a los investigadores. Cuando ya se tenía toda la información recolectada, los investigadores debían categorizar la información recolectada junto con los diarios de campo, más adelante se hacia el proceso de triangulación para obtener resultados y por último, a partir de los resultados se sacaban conclusiones y recomendaciones.





**JUEGOS MOTRICES EDUCATIVOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA APLICADOS A ESTUDIANTES DE PRIMARIA Y BACHILLERATO DEL COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D**

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO				DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO			
FUTBOL				QUITAR EL PETO			
OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL	OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL
Jugar mini partidos.	correr	correr	Indisciplina	se juega con peto y quitarlo	no lo conoce	no se tiene	esta bien
deporte	saltar	saltar	educativo	colocarse el peto en la cintura			
meter el balón en otra portería		patear muy fuerte	respeto				
			tolerancia				
			solidaridad				
			bueno				
			entretenido				
			union				
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO				DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO			
BALÓN MANO				SALTAR LAZO			
OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL	OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL
a la base del otro y atrapar el balón	agil	esquivar	honestidad	Saltar lazo	correr	agil	juego limpio
meter gol con la mano	deporte	correr	respeto		no quedarse quieto	moveirse rapido	respetuoso
atacarse	lo conocia	saltar	juego limpio			saltar	
chevere con las manos		tapar	compañerismo				
		sacar oponentes	trabajo en equipo				
			solidaridad				
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO				DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GRADO CUARTO			
POLICIAS Y LADRONES				CAPTURA LA BANDERA			
OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL	OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL
El ladrón corre y el policía lo atrapa	lo conozco	correr	ayudar	Es de amigos y divertirse	correr	correr	divertido
		esquivar		capturar la bandera y ganar	saltar	atrapar	lealtad
		esconderse		atrapar la bandera		esquivar	concentracion
				llevar la bandera al otro territorio		agilidad	trabajo en equipo
						tener físico	compañerismo
						coordinacion	respeto
						esfuerzo	solidaridad
							no empujar

Figura 4. Categorización juegos grado cuarto

JUEGOS MOTRICES EDUCATIVOS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA APLICADOS A ESTUDIANTES DE PRIMARIA Y BACHILLERATO DEL COLEGIO VIRGINIA GUTIÉRREZ DE PINEDA I.E.D

DESCRIPCION DEL JUEGO GRADO OCTAVO			
CAMPO MINADO			
OBJETIVIDAD	CONOCIMIENTO	HABILIDAD	ACTITUDINAL
saltar aros y encontrar el camino	memoria	memoria	divertido
observar los aros y crear un camino	saltar	logica	dinamico
organizaron aros y tocaba seguir la secuencia	concentracion	observar	trabajo en equipo
seguir el camino correcto	estrategia	guiar	actitud
aprenderse el patron de los aros	comprension	descubrir	no hacer trampa
no pisar el camino minado	aprendizaje	coordinacion	escucha
	reconocer patrones	agilidad	respeto
	se conocio el juego	ingenio	cooperacion
		saltar	compañerismo
		movilidad	intentar hasta ganar
		analisis	buen desempeño
		destreza	colaboracion
		esfuerzo	compartir ideas
			respetar la opinion
			juego sano
			contribuir con el otro
			energia
			comunicación

Figura 5. Categorización juego grado octavo

Nota Descriptiva	Nota Interpretativa	Nota Metodológica
Alianzas / estrategias	Alergia /felicidad y compromiso	Reglamento de la actividad / delimitación
Felicidad / Lealtad	Interés /Estrategias	Actividad Rompe Hielo / Actitud positiva
Comprometidos/ Bienestar	Cambios de animo	Masiva y activa participación
Interés / Alegría	Disposición / Animo	Intercambio de roles /Tiempo determinado
Participación Activa /Confusión	Integración / Ayuda /Compañerismo	Trabajo en equipo/ Actividad Dinámica

Tabla 4. Categorización diarios de campos

## Resultados

De acuerdo a la investigación que se realizó y después de recoger la información, analizarla y categorizarla nosotros los investigadores logramos obtener resultados de forma concreta y verídica; es por eso que para empezar se hablara de la categorización de los juegos que se realizaron a algunos cursos del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D con el fin de tener en cuenta la experiencias que iban a adquirir los estudiantes por medio de la aplicación de juegos motrices educativos dentro de la clase de educación física.

En el grado cuarto se realizaron cinco juegos como futbol, captura la bandera, quitar el peto, policías y ladrones y balonmano, teniendo en cuenta categorías de objetividad, conocimiento, habilidad y el aspecto actitudinal; es por eso que se resaltan aspectos como un juego visto como si fuera un deporte, un juego en el que hay que meter gol con la mano y no con el pie, se observan por un lado capacidades de correr, saltar, atrapar, ser ágil, esquivar, tener coordinación, esconderse, tapar, sacar oponentes, patear muy fuerte, moverse rápido y tener físico, pero por otro lado se observa indisciplina, tolerancia, respeto, solidaridad, algo entretenido y educativo, bueno, unión, juego limpio, lealtad, concentración, no empujar y ayuda.

En el grado octavo se realizó el juego de campo minado teniendo en cuenta categorías de objetividad, conocimiento, habilidad y el aspecto actitudinal; resaltando aspectos como saltar aros y encontrar el camino, seguir una secuencia, aprenderse el patrón y no pisar el camino minado, se observan por un lado las capacidades de memoria, saltar, lógica, observar, guiar, descubrir, coordinación, agilidad, ingenio, movilidad, análisis, destreza y esfuerzo, concentración, estrategia, comprensión, aprendizaje, conocimiento del juego y reconocimiento de patrones, y por otro lado se observa que es un juego divertido, dinámico, hay trabajo en equipo, hay actitud, no se debe hacer trampa, se escucha, hay respeto, cooperación, compañerismo, intentar hasta que se gana, buen desempeño,

colaboración, se comparten ideas y a la vez se respeta la opinión, es un juego sano que sirve para contribuir con el otro, hay energía y comunicación.

Pasando a otro aspecto importante de la investigación, se tuvieron en cuenta los diarios de campos que se utilizaron en grados de 2° a 5° y 8°, destacando una nota descriptiva y una nota interpretativa; es por eso que para grado segundo la descripción del juego encantado fue que los niños se mostraron interesados y felices a la hora de realizar esta actividad ya que lo habían realizado alguna vez y a su vez se pudieron ver alianzas con sus compañeros, y comparando con la intervención de nosotros los investigadores pudimos observar el ánimo y la disposición que se tenía para realizar este juego donde unos estudiantes querían encantar y otros no lastimosamente no se pudo ver el cambio de roles ya que ellos querían cumplir un solo papel.

Para el grado tercero se realizó el juego de pato, pato, ganso describiéndolo de forma en que se pudo observar lo comprometido y feliz que se sentía el niño a la hora de realizar la actividad y ya a la hora de hacer la intervención de nosotros caímos en cuenta que se pudo observar el cambio de roles que hubo y a su vez el ánimo que tenía dichos estudiantes, hay que resaltar que se realizaron unas variantes para que el juego sea más práctico para ellos.

Para el grado cuarto se realizó el juego de policías y ladrones, en donde la mitad de los niños estuvieron activos a todo momento haciendo diferentes estrategias con sus compañeros donde se notaba el trabajo de equipo, además de esto algunos se tomaban el papel como si fuera en la vida real (**Papel del policía**), sin embargo la observación de nosotros nos hizo caer en cuenta que los niños mostraron su interés y alegría para realizar el juego ; estos estudiantes se dividieron de tal forma que unos sean policías y ladrones luego de esto se intercambiaron roles para que los estudiantes se sintieran en el papel de los demás.

Para el grado quinto el juego que se aplico fue captura la bandera en donde se logró que los niños estuvieran activos participando de la actividad y más que todo el equipo que roba la bandera ya que corrieron , para lograr su cometido de robar la bandera, además de

esto se les noto muy felices durante la actividad, y relacionando con nuestra intervención pudimos establecer que los estudiantes participaron de forma positiva en esta actividad mostrando el interés y las ganas de jugar y de ganar donde a su vez se pudo observar la estrategia que se formó entre los grupos y el trabajo en equipo.

Por último, está el grado octavo en donde se realizó el juego de campo minado notando que los estudiantes se sentían confundidos por la actividad, luego que se les explico en que consistían y ya luego se les noto el ánimo y las ganas de realizar dicha actividad donde esta actividad requirió esfuerzo mental para poder pasar el camino, además, en nuestra intervención pudimos establecer que después un principio los estudiantes desconocían el juego luego de explicar la mecánica se notó la participación de los mismos y a su vez se pudo observar la integración y la ayuda hacia sus compañeros.

## Discusión

De los resultados obtenidos en esta investigación pudimos observar que los juegos motrices realizados en el Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D ayudan al desarrollo motriz de los estudiantes de los cursos realizados y que su vez nosotros los investigadores pudimos observar el trabajo en equipo y la unión que hay entre cada curso y todo esto se debe gracias a la realización de cada juego ejecutado ; con esto Vygotsky (2013) nos afirma que ***“El juego constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia”***

Hay que resaltar que los juegos motrices adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de juegos motrices que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Por su parte (Newell y Simón, 1972) nos dice que ***“Existe un estado inicial determinado por la situación en la que se encuentra el sujeto en el momento de enfrentarse al problema: conocimientos sobre el problema, actitudes, motivaciones, habilidades etc.”*** Teniendo en cuenta esto y uno de los resultados que se obtuvieron en la resolución de problema radican en el juego con grado octavo ya que se evidencio la dificultad del juego a la hora de ejecutar dicho juego motriz.

Por otro lado según Torres (2002) menciona que ***“La mejor manera de aplicar un juego dentro del aula de clase es basándose en valores que logren formar al niño como persona desde temprana edad, y así mismo se verá reflejado diferentes conocimientos para un buen desarrollo integral,*** dicho lo anterior uno de los resultados que se obtuvieron fue con el grado cuarto donde se realizó juegos como captura la bandera, quitar

el peto, policías y ladrones entre otros y donde gracias a este juego se efectuó resultados de parte del niño como respeto, solidaridad, unión juego limpio, lealtad, concentración etc.

A la hora de nosotros realizar estos diferentes juegos con grado cuarto y nosotros como investigadores pudimos observar el trabajo en equipo de los niños y a su vez el compañerismo que hay entre ellos basándose en los valores que le enseñan sus padres y su institución educativa día a día. Cabe resaltar que estos niños fueron muy activos a la hora de la realización de cada juego y que a la hora de ejecutarlo lo veían como un nuevo desafío en sus vidas.

Por consiguiente la realización de los juegos motrices se dio como resultado la utilización de material didáctico para la ejecución del juego donde cabe resaltar que durante la ejecución de la actividad se delimito el lugar donde iban a hacer ejecutadas los diferentes juegos para que los niños conozcan la zona y a su vez aprendan a seguir patrones de comportamiento .Por otro lado el autor Y. S. Toureh, habla que ***“El juego se desarrolla en un espacio dinámico que lo denomina área lúdica, la cual tiene las siguientes condiciones: el espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido, el individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones, las presiones procedentes del exterior, de la adaptabilidad a las modificaciones*** “dicho esto nosotros como investigadores implementamos la zona a trabajar buscando que los niños conozcan la zona del de juego y sus diferentes reglas .

Según Blández (2005), dice ***“que el juego tiene una serie de valores educativos positivos, esto hace que las relaciones entre los alumnos de una misma clase mejoren. Además en estas edades tan tempranas el juego es fundamental y también les sirve para ir cumpliendo y acatando una serie de normas”***; dicho esto la investigación nos arrojó una serie de resultados y muy especialmente en los grados 2, 3, 4, 5 la cual la finalidad de los juegos propuestos era que los estudiantes siguieran las normas del juego y lo recrearan a la vida real y a su vez siguieran patrones de comportamiento. Por otro lado nosotros como investigados entendemos que el juego es necesario para mejorar las relaciones interpersonales mejorando la solidaridad, la cooperación y el respeto hacia los demás.

## Conclusiones y recomendaciones

Los elementos didácticos del juego que son utilizados dentro de la clase de educación física conllevan a un buen proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el estudiante, sin embargo, se recomienda que estos elementos mantengan siempre un fundamento de lo que se quiere enseñar sin perder el rumbo del proceso que se plantea desde un principio.

Transformar los juegos tradicionales que son utilizados en la clase de educación física, de tal forma que generen aprendizajes explícitos en los estudiantes, recomendando no perder la tradición de dichos juegos para que prevalezca la integridad y otros valores dentro de la clase.

Dentro de la clase de educación física se utilizan los juegos motrices para la fase de calentamiento, mas no para su desarrollo propio, en el cual exista la trasmisión de aprendizajes hacia el estudiante, es por eso, que se recomienda que a la hora de realizar la clase se tenga claro la temática que se va a trabajar de forma didáctica, dinámica y formativa a través del juego.

A través del juego se observan las experiencias de los estudiantes dentro de la clase de educación física, sin embargo, es importante saber qué tipos de juegos son aplicados para que así mismo esas experiencias sean significativas y de gran valor para el estudiante.

Por medio del juego se pueden dar cambios muy relevantes en cuanto a la didáctica para el adecuado manejo de la clase de educación física, es por eso que se recomienda que en el momento en que haya un elemento innovador, este deba ser aprovechado de la mejor manera posible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las características que presenta la didáctica en torno al desarrollo de un juego motriz educativo innovador, hacen que los estudiantes tomen mayor conciencia de lo que están haciendo y a su vez presentan más animo de participar activamente dentro de la clase de

educación física, pero cabe recomendar que los juegos siempre se deben estar variando de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

La forma en que nosotros los investigadores proponemos los juegos motrices educativos innovadores frente a la clase de educación física, lograron que los estudiantes tuvieran un gusto en el desarrollo de un juego aportando sus ideas, es por eso que se recomienda que siempre que un estudiante divulgue una idea debe ser tomada en cuenta ya que hace parte de variables que sirvan para un desarrollo óptimo de un juego.

A partir de la realización de los juegos motrices educativos se logró identificar elementos claves que forjaran un excelente proceso de enseñanza –aprendizaje hacia los estudiantes, recomendando que lo primero que se debe tener en cuenta son las características de la población y lo segundo las necesidades que presentan para desarrollar un juego de la mejor manera posible dentro de la clase de educación física.

Con la práctica de los juegos motrices educativos se lograron identificar conocimientos, habilidades y valores por parte de los estudiantes y así mismo los ponían en práctica para realizar un buen desarrollo de un juego en la clase de educación física, pero se recomienda tener cuenta las falencias que se presentan y a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje fortalecerlas.

### Trabajos citados

- 8vo Congreso de actividades físicas cooperativas. (2012). cooperando un aprendizaje para la vida. Villanueva de La Serena, España.
- Bucher, H. (1976). *Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración psicomotriz*. Barcelona: Toray-Masson.
- Contreras, O. (2004). *Didáctica de la Educación Física: enfoque constructivista*. Barcelona, España: Inde.
- De la Cruz, D., & Luzena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física. II Congreso internacional de Didáctica.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata.
- Díez, M. D., Callado, C. V., Arranz, M. I., & García, M. P. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de Educación Física. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (22), 51-60.
- Fairstein, G., & Gyssels, S. (2003). *¿Cómo se aprende?* Caracas, Venezuela: Federación Internacional de Fe y Alegría.
- Gallo, L. H. (2006). El pensamiento educativo de John Locke y la atención a la Educación Física. *Educación Física y Deporte: Universidad de Antioquia*, 25-1. 97-114.
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de educación universidad de Huelva*, 167-179.
- Mejía López, E. (2006). *El Juego Cooperativo: Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Medellín, Colombia.: Instituto Universitario de Educación Física y Deporte, Universidad de Antioquia.
- Monsalve Fernández, A., & Eliana, P. R. (2012). The daily teaching and research tool. *Itinerario Educ ativo*, 117-128.
- Prat Grau, M., & Soler Prat, S. (2003). *Actitudes, valores y normas en la educación física y el deporte. Reflexiones y propuestas didácticas*. Barcelona, España: Inde.
- Trigueros, C., & Rivera, E. (2004). El desarrollo de la habilidades motrices a través del juego. *Didáctica de la educación física. Una perspectiva crítica y transversal.*, Madrid: Biblioteca Nueva, 95-126.

## Referencias

- Navarrete Morales, G., & Domingo Blanco, L. (2002). Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el curriculum de educación física en la educación primaria. / Pedagogical considerations for the inclusion of popular games in the physical education program at the primary level. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 8(45). Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.efdeportes.com/efd45/juegosp.htm>
- Venegas, R. F. M., García, O. M. D. P., & Venegas, R. A. M. (2010). El juego infantil y su metodología (MF1030\_3). España: IC Editorial. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.ebrary.com>
- Llorca, C. S., & Turpin, D. P. (2006). EDUCACIÓN EN LA DIVERSIDAD DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA: LOS JUEGOS SENSIBILIZADORES. / EDUCATION FOR DIVERSITY FROM THE PHYSICAL EDUCATION AREA: SENSITIVITY GAMES. *Journal Of Human Sport & Exercise*, 1(1), 1-6. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=301023497001>
- ARRUABARRENA, O. U., & I GARCÍA, D. M. (2012). La tradición lúdica en el currículum educativo, Los juegos y deportes de pelota en Educación Física: una propuesta comprensiva. (Spanish). *Apunts: Educación Física Y Deportes*, (107), 35-44. doi:10.5672/apunts.2014-0983.es.(2012/1).107.03. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web [http://www.pilotaveu.com/documents/martos\\_la-tradicion-ludica-en-el-curriculum-educativo.pdf](http://www.pilotaveu.com/documents/martos_la-tradicion-ludica-en-el-curriculum-educativo.pdf)
- Oefele, M. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. / Traditional games and their pedagogical applications. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 4(13). Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtral.htm>
- Giménez, A. M., & Río, J. F. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (19), 54-58. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3713113>

- Luis-pascual, d. d. (2010). La educación física y el deporte tradicional en asociación: la asociación europea de juegos y deportes tradicionales. *reefd n°389 abril-junio 2010*, (389). Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/275/266>
- Andrés, L., & Stefani, G. Deportes y juegos motores: puentes que acercan distancias, unen fronteras y recorren la historia. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://docplayer.es/13645926-Deportes-y-juegos-motores-puentes-que-acercan-distancias-unen-fronteras-y-recorren-la-historia.html>
- Bamonte, L. (2008). El juego y el deporte como una herramienta para la inclusión social y educativa. In *Jornadas de Cuerpo y Cultura*. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.687/ev.687.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.687/ev.687.pdf)
- JUSTICIA, E. F., & FÍSICA, L. E. E. Educando en valores: Valores en Movimiento. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web [http://www.eduinova.es/monografias09/Educando\\_valores.pdf](http://www.eduinova.es/monografias09/Educando_valores.pdf)
- Madrona, P. G. (2006). Educar en valores a través de juegos motores y deportes: concreción práctica en Educación Física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (21), 109-129. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2280973.pdf>
- Serrano de Moreno, S. (2002). La evaluación del aprendizaje. Dimensiones y prácticas innovadoras. *Educere*, 6(19), 247-257. Recuperado el 8 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601902.pdf>
- García, M. C. (2013). TÍTULO DEL TRABAJO: Modelos didácticos, enfoques de aprendizaje y rendimiento del alumnado de primaria Teaching models, learning approaches. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/2897/CanalesGarciaMariana.pdf>
- Feldman, D. (2010). Didáctica general. Aportes para el desarrollo curricular. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web [http://cedoc.infod.edu.ar/upload/Didactica\\_general.pdf](http://cedoc.infod.edu.ar/upload/Didactica_general.pdf)
- Rivilla, A. M., Mata, F. S., González, R. A., Entonado, F. B., & de Vicente Rodríguez, P. S. (2002). *Didáctica general*. Pearson Prentice Hall. Recuperado el

15 de Abril de 2017 del sitio web <https://filosinsentido.files.wordpress.com/2013/07/134443684-didactica-general.pdf>

- Fernandez, F. & Ginoris, O (s.f). Tendencias actuales en el desarrollo de la didáctica. Aspectos que contemplan cada una de ellas. Su repercusión en los diferentes componentes del proceso. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <https://profesorailianartiles.files.wordpress.com/2013/03/didactica-general.pdf>
- Añez, E., Becerra, R., & Bousquet, M. (2003). Tendencias didácticas actuales: modelo alostérico y crítico. *Papel de Trabajo*, 4: 1, 17. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://app.ute.edu.ec/content/3344-23-59-1-23-17/PAPEL%20DE%20TRABAJO%20CUATRO%20TENDENCIAS%20DID%20C3%81CTICAS.pdf>
- Chávez Rodríguez, J. U. S. T. O., Deler Ferrera, G., & Suárez Lorenzo, A. (2009). Principales corrientes y tendencias a inicios del siglo XXI de la Pedagogía y la Didáctica. *Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación*. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://eva.sepyc.gob.mx:8383/greenstone3/sites/localsite/collect/superior/index/assoc/HASH019f/aa96b97a.dir/05120010019.pdf>
- Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web [https://scholar.google.es/scholar?q=related:PdPr9JF3mPsJ:scholar.google.com/&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.es/scholar?q=related:PdPr9JF3mPsJ:scholar.google.com/&hl=es&as_sdt=0,5)
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (Bachelor's thesis). Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula.? *Nueva aula abierta*, 16(32-40). Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

- Raabe, J. (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Ardila, J. D. M., Ospina, E. O., & Duque, C. A. C. (1999). Indagación y competencia motriz. Desarrollo de habilidades del pensamiento a partir de la dimensión motriz. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/149-indagacion.pdf>
- Murcia, J. A. M., & García, P. L. R. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa Infantil. *Murcia, JAM y García, PLR, Aprendizaje deportivo*, 70-103. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación*, 47. Recuperado el 15 de Abril de 2017 del sitio web <http://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>

## Anexos



### Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física Diario de campo

<b>Fecha:</b> 28/04/17
<b>Institución Educativa :</b> Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D
<b>Grado:</b> Segundo

<b>Nombre del juego:</b> Encantados
<b>Objetivo:</b> Trabajo en equipo, comunicación, estrategia
<b>Materiales:</b> Conos
<b>Descripción del juego:</b> Los niños se reúnen y escogen a unos participantes quienes van a encantar cuando el jugador que encanta toca a otro jugador deberá de decir “ <b>Encantado</b> ”. Un jugador que este encantado no se podrá mover o hablarse deberá hacer una elección justa para el que encante al encantar a todos los jugadores se reinicia a iniciar el juego

Categorías a observar	Nota descriptiva	Nota Interpretativa
-----------------------	------------------	---------------------

Descripción y Categorías del juego  Aprendizajes  Percepciones de los estudiantes	Los niños se mostraron interesados y felices a la hora de realizar esta actividad ya que lo habían realizado alguna vez y a su vez se pudieron ver alianzas con sus compañeros	Para el grado segundo se realizó este juego ya que pudimos observar el ánimo y la disposición que se tenía para realizar este juego donde unos estudiantes querían encantar y otros no lastimosamente no se pudo ver el cambio de roles ya que ellos querían cumplir un solo papel
---	--	--

**Nota metodológica:** Se les pidió a los estudiantes que hicieran un círculo el cual cada estudiante debía enumerarse de 1 a 2 donde los # 1 iban a encantar y los # 2 a no dejarse ser encantados durante un tiempo determinado para que pudieran intercambiar de roles una vez dicho esto se les mostraba la zona de delimitación con la ayuda de los conos

**Observaciones :**

Los estudiantes acogieron este juego perfectamente ya que lo habían jugado alguna vez; sin embargo a la hora de que el juego se estaba ejecutando hubo caídas de los estudiantes ya que el terreno no era proporcionalmente plano.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA  
BOGOTÁ

**Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física  
Diario de campo**

<b>Fecha:</b> 24/04/17
<b>Institución Educativa :</b> Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D
<b>Grado :</b> Tercero

<b>Nombre del juego:</b> Pato pato ganso
<b>Objetivo:</b> Diversión y compañerismo entre ellos
<b>Materiales:</b> Conos

**Descripción del juego:**

Se hace un círculo en un espacio abierto y se queda un niño fuera del círculo una vez hecho el círculo el niño que quedo fuera va a ir caminando, tocando la cabeza de sus compañeros de uno por uno indicando si son patos Cuando diga ganso, el último que fue tocado correrá en sentido contrario al de su compañero el primero en dar la vuelta completa al círculo ganará el lugar y el que quede afuera debe repetir la dinámica.

Categorías a observar	Nota descriptiva	Nota Interpretativa
Descripción y Categorías del juego  Aprendizajes  Percepciones de los estudiantes	El niño estuvo activo para coger a su compañero se puedo observar lo comprometido y feliz que se sentía el niño a la hora de realizar la actividad	Los estudiantes de grado tercero disfrutaron el juego ya que se pudo observar el cambio de roles que hubo y a su vez el ánimo que tenía dichos estudiantes hay que resaltar que se realizaron unas variantes para que el juego sea más práctico para ellos

**Nota metodológica:** Se le pidió a los estudiantes que formaran un círculo agarrado de las manos donde inicialmente se realizó una actividad rompe hielo y luego a esto si se procedió a ejecutar la actividad de pato pato ganso donde con la ayuda del profesor se eligió a un estudiante que hiciera el rol del pato; y más adelante se les explico a los niños que iban a haber tres patos para que los demás niños puedan ser partícipes de dicha actividad.

**Observaciones :**

Los estudiantes entendieron este juego hasta el punto que estuvieron de acuerdo con agregarles unas variantes como por ejemplo ponchar y coger al compañero a la vez.



**Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física**  
**Diario de campo**

<b>Fecha:</b> 17/04/17
<b>Institución Educativa :</b> Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D
<b>Grado :</b> Cuarto

<b>Nombre del juego:</b> Policías y Ladrones
<b>Objetivo:</b> Trabajar en equipo. Usar estrategia común
<b>Materiales:</b> Petos y conos
<b>Descripción del juego:</b> Se hacían dos bandos, unos los policías y otro los ladrones. Los ladrones se escondían, y los policías los tenían que encontrar. Los ladrones van dejando unas pistas para poderlos localizar, se hacía para saber por dónde empezar. Cada vez que encontraban a un ladrón lo llevan a la cárcel, que podía ser un salón. Allí podía ser salvado por otro ladrón así que siempre quedará un policía vigilando. El juego acababa cuando se cogían a todos los ladrones.

<b>Categorías a observar</b>	<b>Nota descriptiva</b>	<b>Nota Interpretativa</b>
Descripción y Categorías del juego  Aprendizajes  Percepciones de los estudiantes	La mitad de los niños del grado cuarto estuvieron activos a todo momento haciendo diferentes estrategias con sus compañeros donde se notaba el trabajo de equipo además de esto algunos se tomaban el papel como si fuera en la vida real ( <b>Papel del policía</b> )	Los estudiantes participaron en esta actividad donde muchos de ellos mostraron su interés y alegría para realizar el juego ; estos estudiantes se dividieron de tal forma que unos sean policías y ladrones luego de esto se intercambiaron roles para que los estudiantes se sintieran en el papel de los demás

**Nota metodológica:** Se va a dividir el grupo de tal forma que la mitad de los estudiantes cumplan el papel de policías y de ladrones luego de esto se mostrara la zona de limitación es decir que los estudiantes no se salgan del terreno del juego y finalmente se les dirá las reglas para que la

actividad funcione
<b>Observaciones :</b> Los estudiantes de dicho curso participaron activamente a la actividad ya que fue movido y recreativo para ellos ; algunos de ellos no entendían la situación del juego



### Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física Diario de campo

<b>Fecha:</b> 17/04/17
<b>Institución Educativa :</b> Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D
<b>Grado :</b> Quinto

<b>Nombre del juego:</b> Captura la bandera
<b>Objetivo:</b> Trabajo en equipo. Estrategia y compañerismo entre si
<b>Materiales:</b> Petos y conos
<b>Descripción del juego:</b> Divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Ellos deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su lado gana.

Categorías a observar	Nota descriptiva	Nota Interpretativa
Descripción y Categorías del juego  Aprendizajes  Percepciones de los estudiantes	Los niños estuvieron activos participando de la actividad y más que todo el equipo que roba la bandera ya que corrieron , para lograr su cometido de robar la bandera además de esto se les noto muy felices durante la actividad	Los estudiantes participaron en esta actividad mostrando el interés y las ganas de jugar y de ganar donde a su vez se pudo observar la estrategia que se formó entre los grupos y el trabajo en equipo que hubo.

**Nota metodológica:** Se realizó una actividad rompe hielo donde se dividía el grupo y el mejor grupo que realizara dicha actividad era el que capturaba la bandera. Luego a esto se les dijo las reglas y el tiempo en el que un grupo podía robar la bandera de su contrincante y para finalizar se les mostro la zona de delimitación del juego

**Observaciones :**

Los estudiantes del grado quinto comprendieron el juego y a su participaron activamente hay que resaltar que mientras se ejecutaba el juego hubieron ciadas del terreno pero esto se debió al terreno del colegio.



**Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física**  
**Diario de campo**

<b>Fecha:</b> 05/05/17
<b>Institución Educativa :</b> Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda I.E.D
<b>Grado:</b> Octavo

<b>Nombre del juego:</b> Campo minado
<b>Objetivo:</b> Coordinación. Trabajo en equipo y estrategia entre ellos
<b>Materiales:</b> Aros

**Descripción del juego:**

El juego consiste en que los estudiantes deben pasar por un camino compuesto por aros donde el participante debe adivinar el camino correcto sin equivocarse hasta llegar al final del camino .Hay que tener en cuenta que si el estudiante pisa el aro incorrecto este se devolverá

Categorías a observar	Nota descriptiva	Nota Interpretativa
Descripción y Categorías del juego  Aprendizajes  Percepciones de los estudiantes	Los estudiantes de octavo se sentían confundidos por la actividad luego que se les explico en que consistían y ya luego se les noto el ánimo y las ganas de realizar dicha actividad donde esta actividad requirió esfuerzo mental para poder pasar el camino	Después un principio los estudiantes desconocían el juego luego de explicar la mecánica se notó la participación de los mismos y a su vez se puedo observar la integración y la ayuda hacia sus compañeros

**Nota metodológica:** Se dividió al grupo es decir dos caminos minados para que el juego fuera más dinámico y que todos pudieran participar una vez esto se les explico la actividad donde hubieran algunas preguntas de algunos estudiantes luego pasado unos minutos se hizo una variante donde pasaban dos estudiantes a la vez para adivinar el camino correcto

**Observaciones :** El juego planteado para los estudiantes de octavo fue bien recibido por los mismo ya que este juego exigió el trabajo en equipo y la cooperación de los demás teniendo en cuenta los subgrupos que se arman en este curso