

Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación

Praxeological analysis of the internal thinking of games by physical education in-training teachers

Lucía Ernestina Illanes Aguilar (1); María Angélica Vergara Tapia (2)

Universidad Andrés Bello (1); Universidad Mayor (2)

Contacto: luciaillanesa@gmail.com

Cronograma editorial: Artículo recibido: 14/04/2015 Aceptado: 27/12/2015 Publicado: 01/01/2016



Resumen

El estudio tiene como foco conocer el uso de los juegos en la clase de Educación Física, que realizan profesores en formación, determinando el tipo de juego, de acuerdo a la lógica interna que éstos presentan y a los objetivos que se plantean, analizando su efecto, desde la perspectiva de la Praxiología motriz. Se pretende responder la interrogante: ¿Cuál es la lógica interna que presentan los juegos implementados por profesores en formación en su práctica profesional, durante la clase de educación física y qué objetivos orientan su utilización?. El estudio es descriptivo, transversal y de diseño no experimental. La muestra no probabilística, por conveniencia está formada por 37 profesores en formación que realizan su práctica profesional en cursos de Kinder a 8º año de establecimientos educacionales de diferente dependencia. Se aplica una pauta de observación por los profesores supervisores de práctica. Los resultados evidencian que los juegos que implementan los sujetos de la muestra son de tipo sociomotrices, donde se utiliza comunicación mixta, es decir comunicación motriz y contra comunicación mientras que el rol de los participantes es estable. El propósito de los juegos es de activación con variantes, se utilizan pequeños implementos y la duración es generalmente 6 a 10 minutos. Los profesores en formación establecen las reglas de los juegos, donde participan todos los alumnos del curso.

Palabras claves

Lógica interna; situación motriz; comunicación motriz; juego; profesores en formación.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

<http://revistas.udc.es/>

Abstract

This study focuses on exploring the use of games which are implemented by trainee teachers within PE classes. Types of games will be analyzed according to its internal logic associated with the use and objectives set. Games will be broken down by their effect from the perspective of the kinetic Praxiology. Questions expected to be answered: What is the internal logic of games implemented by trainee teachers during PE classes in their practice and what goals guide their use? This is a descriptive, transversal, non-experimental study. The non-probability sample for convenience consists of 37 teachers in training who perform their professional practice in classes going from Kindergarten to 8th grade of educational institutions from different dependency. A pattern of observation by supervisor teachers practice applies. The results show that games implemented by the sample subjects are social kinetic type, where it is used mixed communication, i.e. kinetic communication and counter communication while the role of the participants is stable. The purpose of the games is activation variants, small tools are used and duration goes usually 6-10 minutes. Trainee teachers set the rules of the games, where all students participate.

Keywords

Internal logic; kinetic situation; kinetic communication; games; trainee teachers.



Introducción

La práctica final que realizan los profesores en formación de Educación Física como instancia de intervención didáctica, es un rico campo de observación para verificar las competencias que evidencia el estudiante al término de su carrera. En Chile, a través de las Bases Curriculares y los Programas para Educación Física y Salud, el juego es relevado no solo como estrategia de enseñanza, sino también como contenido en los cursos de enseñanza básica y media.

El juego aparece como uno de los ejes para la enseñanza básica: “Seguridad, juego limpio y liderazgo” y además, es un contenido de otro de los ejes el de “Habilidades Motrices”, que señala que desde primer año y en todos los cursos “Debe permitirse que usen el juego y la interacción con otros para intercambiar ideas, compartir puntos de vista, plantear discrepancias, lograr acuerdos y aceptar los resultados” (Programa de Estudio 1º Básico, pág.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

18). Desde 3º básico, “los alumnos practicarán juegos pre-deportivos que impliquen la aplicación de principios y el cumplimiento de reglas. En tanto, desde 5º básico se establece la iniciación de los deportes individuales y colectivos, con reglas y estrategias más específicas” (MINEDUC, 2014, pág.33).

En el eje de Habilidades Motrices, los contenidos relativos al juego se expresan como:

- a) Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en una variedad de juegos y actividades físicas.
- b) Practicar una amplia gama de juegos con y sin oposición, juegos con y sin colaboración, juegos de persecución individuales y colectivos.

En síntesis, hay un importante énfasis que hace el programa de Educación Física y Salud, respecto al juego, especialmente en el nivel de enseñanza básica, contexto en el cual está centrada esta investigación.

Por otra parte, el abordaje del juego tiene en consideración la propuesta del Grupo de Estudios e Investigación Praxiológica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (GEIP, 2000), que ha elaborado una clasificación válida tanto para las actividades físicas, las tareas y situaciones motrices existentes en la actualidad, como para otras que podrían crearse en un futuro.

Para desarrollar la estructura de esta clasificación, los criterios que se han utilizado son los siguientes:

- El objetivo de la tarea
- La interacción motriz
- Aspectos espaciales

Pueden estudiarse independiente de las personas que las realizan, pero también dicen mucho respecto de quien las realiza, ya que cada persona tiene una manera peculiar de

manifestarse motrizmente, como consecuencia de su historia personal y su dotación genética específica, (Márquez, 2008)

La acción motriz nace y se desarrolla en la matriz de la lógica interna, canaliza un código de comportamiento, de utilización del cuerpo y de las relaciones humanas. Es lo que hace comprensible el comportamiento de los jugadores en el juego, genera desarrollo de habilidades motrices, que es lo que en los entrenamientos o en el juego constante permite construir estereotipos motores en situaciones sicomotrices y sociomotrices para lograr realizar secuencias práxicas automatizadas, pero adaptativas a las situaciones motrices que se enfrentan.

La acción motriz constituye la propiedad emergente que caracteriza a los sistemas praxiológicos portadores de una relación estructural que determina una lógica interna singular para cada juego deportivo o situación motriz dada (Lagardera & Lavega, 2003), así como por ejemplo Castelo, (1999) los parámetros que configuran la lógica interna del fútbol son el reglamento, espacio de juego, factor técnico, tiempo, comunicación motora y lógica del factor táctico-estratégico. De acuerdo a (Rodríguez, 1997), la acción motriz contiene dos aspectos: uno subjetivo y oculto (conducta motriz) y otro manifiesto (comportamiento motor), que en la Praxiología motriz aportan vías de análisis respecto a la persona actuante, la acción fenómeno, el acercamiento de las dos perspectivas y la situación motriz.

En entornos estables la información a considerar es casi nula. Si el entorno es cambiante, fluctuante, inestable, la información que deduce el sujeto depende de su aprendizaje previo y de su grado de familiaridad con la situación. Esta incertidumbre provoca una acción en donde la competencia técnica del sujeto y la estrategia motriz están ligadas.

La información es emitida por sujetos dotados de intención y decisión, se trata de anticipar anticipaciones de proyectos. Es el terreno de la preacción, en donde los signos percibidos son signos producidos por otros estrategas, dotados de intencionalidades tácticas, participan en una semiología de la motricidad o semiotricidad, que puede volverse muy sutil (Parlebás, 1998).

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

En esta situación, la decodificación va acompañada de una codificación semiotriz, puesto que el otro va a actuar en función de lo que percibe de lo que “yo voy a hacer”. Esto hace que deba tenerse en cuenta para facilitar la tarea o sumirlo en la duda. El problema es que deben convertirse en respuestas motrices inmediatas, lo que hace que la incertidumbre que procede de las conductas ajenas hace cambiar de registro práxico.

Estas formas de comunicación generan dos formas de interacción motriz:

- Una forma de comunicación antagónica, que Parlebás denomina contra comunicación: es la interacción directa de oposición motriz entre adversarios. Se da la transmisión antagónica de un objeto (balón), un rol sociomotor desfavorable (jugador eliminado al ser quemado), intercepción de balón, oposición cuerpo a cuerpo (rugby).
- Una forma de comunicación de cooperación o comunicación motriz: es la interacción directa de cooperación motriz entre compañeros. La comunicación implica la transmisión de un objeto, como un balón, testimonio; de un rol sociomotor favorable, por ejemplo: librar un jugador.

La acción del jugador se ve profundamente influenciada por la manera cómo percibe a sus adversarios y a sus compañeros y cómo evalúa situaciones y conductas. Y también persisten los problemas de la psicomotricidad: dominio de espacio y del tiempo, apreciación de trayectorias y de velocidades, dominio de apoyos y desplazamientos, pero se integran en un contexto que los hace más o menos significativos.

Parlebás (2001) parte de la consideración que todos los juegos deportivos están pre orientados por una lógica interna que se inscribe en sistemas de acción y de interacción, estos sistemas a su vez, se apoyan en aspectos verificables como las reglas de los juegos y los comportamientos motores que se desarrollan en ellos.

Con la entrada del niño a la escuela, el juego a través de la educación física, adquiere una connotación mayor en la adquisición de nuevas formas de motricidad para el desarrollo

de aquellas adquiridas de forma más o menos espontáneas y que en el contexto escolar, rescatan las potencialidades educativas que estas actividades lúdicas tienen (Carralero, 2006)

Vázquez, (2006) señala que si el aprender jugando es una máxima en la pedagogía infantil actual desde Fröbel, la educación física se presenta como un campo significativamente importante para ello, dado que el juego hasta los 14 años es sobre todo juego corporal: ya sea funcional, simbólico o reglado, pasando de ser individual en los primeros años a ser colectivo en plena edad escolar.

Al revisar la bibliografía sobre el tema, se señala que en las clases de educación física no se utilizan eficientemente actividades cooperativas mediante juegos, lo que limita la formación de actitudes: ayuda mutua, cooperación, solidaridad y sensibilidad en los niños (Licea, 2012).

Respecto del juego, dos son las funciones que la educación física debe cumplir en la escuela: una, la educación a través del juego, en la línea de la posible transferencia de los comportamientos exigidos en la práctica de los ejercicios físicos y el deporte a la vida en general, y otra, como señala Vázquez, (2001), todavía más específica, la educación para el juego.

En general, hay una consideración de la importancia del juego en las etapas tempranas de la educación del niño donde puede verse como un explorador activo de su entorno, ávido de interactuar con él. Esa es la diferencia que hace Hirsh-Pasek & Golinkoff, (2011) cuando se educa con apoyo en el juego, las formas de enseñar que en conjunto consideran el juego y el esfuerzo estructurado, son catalizadoras para mejorar el aprendizaje escolar y posteriores aprendizajes. No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo, y según sostiene estas especialistas, los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados, con contenidos apropiados.

Sin embargo, cuando se analiza lo que ocurre con las horas dedicadas al juego Elkind (2008), sugiere que en los últimos años, 30.000 colegios han eliminado los descansos para dejar más espacio para el aprendizaje académico. Así mismo, entre 1997 y 2003 el tiempo que

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

los niños pasaban en juegos al aire libre disminuyó en un 50%. En los últimos 20 años los niños han perdido más de 8 horas de tiempo de juego discrecional por semana, (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2011) 221. Por lo tanto, para este estudio la pregunta que se busca responder es: ¿Cuál es la lógica interna que presentan los juegos implementados por profesores en formación en su práctica profesional, durante la clase de educación física y qué objetivos orientan su utilización?

No obstante el foco que tiene este estudio, los hallazgos que en él se encuentren puede interesar también a profesores que se desempeñan en el ámbito escolar, independientemente del tiempo que llevan ejerciendo su labor formativa.

Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es analizar la lógica interna de los juegos implementados en la clase de educación física y los objetivos que persigue la utilización de dichos juegos por profesores en formación en su práctica profesional.

Objetivos Específicos

- Identificar los tipos y número de participantes de los juegos implementados en la clase de educación física.
- Determinar, las reglas del juego y rol de los participantes en la clase de educación física.
- Establecer el tipo de comunicación que se da en el juego, tanto para el total de los cursos donde se desempeñan los profesores observados como en los dos grupos definidos para el análisis.
- Identificar el tiempo de duración, material, variantes y espacio de los juegos en la clase de educación física.
- Conocer los objetivos planteados por los profesores en formación respecto a los juegos que implementan en la clase de educación física.

Material y método

1.1. Tipo de estudio

Cuantitativo, de corte transversal y de alcance descriptivo.

1.2. Diseño

No experimental. La observación se realiza en los grupos naturales, sin intervención en la realidad observada.

1.3. Población y muestra

La población está constituida por profesores en formación de la Carrera de Educación Física que realizan su práctica profesional el segundo semestre del año 2013 y primero del año 2014 en la Universidad Mayor.

La muestra es de 37 sujetos. El muestreo es de carácter no aleatorio, intencionado.

1.4. Instrumentos

Corresponde a una pauta de observación diseñada por las investigadoras y validada por juicio de experto, la confiabilidad fue resguardada a través del entrenamiento de los observadores con una fiabilidad interobservador de 0.80 a 1.0.

La pauta de observación considera en su primera parte la recolección de información respecto al nombre del establecimiento educacional, curso, fecha de la observación y nombre del observador. La segunda parte del instrumento está centrado en el nombre del juego, material, duración y objetivos. Además consigna el tipo de juego, su descripción (espacio, variantes, rol, número de participantes y establecimiento de las reglas) y un acápite destinado a observaciones.

1.5. Procedimiento

Para llevar a cabo el trabajo de campo se preparó a un grupo de profesores supervisores de práctica, quienes realizaron las observaciones durante su proceso de práctica profesional.

Los datos recabados en cada variable se tabularon en una planilla Excel. Dichos datos fueron vaciados en tablas, lo que permitió su posterior análisis. Además se utilizó una gráfica que considera el análisis sintético de la información analizada.

1.6. Hipótesis y variables del estudio

H1. Las formas de comunicación que se generan en la interrelación motriz de los juegos realizados por los profesores en formación observados, evidencian diferentes tipos de comunicación, los juegos implementados en los cursos correspondientes a los 5 primeros años de escolaridad evidencian una “comunicación de cooperación”, mientras que en los cursos siguientes prevalece la “contra comunicación”.

H2. Los tipos de juego que mayoritariamente utilizan los profesores en formación observados, corresponden a la categoría de “sociomotrices”

H3. El propósito de los juegos aplicados por los profesores en formación observados, están orientados, en su mayoría a la “activación” de los estudiantes a su cargo.

En cuanto a las variables estas son las siguientes:

- Establecimiento de las reglas del juego
 - Conceptualmente: procedimiento que utiliza el profesor con o sin la participación de sus estudiantes en el establecimiento de las normas que rigen el juego.
 - Operacionalmente: reglas solo establecidas por el profesor, las reglas establecidas por el profesor y sus estudiantes y las reglas establecidas solo por los estudiantes.
- Espacio de juego
 - Conceptualmente: espacio donde se desarrolla el juego, pudiendo ser estable o inestable, lo que determina las acciones que realizan los participantes en dicho juego.
 - Operacionalmente se mide como:

Artículo Original: **Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación**

Vol. II, nº. 1; p. 107-124, Enero 2016. A Coruña, España ISSN 2386-8333

- Espacio estable, lugar donde el sujeto no tiene interferencia de otros para participar del juego.
- Espacio inestable, lugar donde el sujeto debe hacer adaptaciones de acuerdo a los otros participantes del juego.
- Tiempo de juego
 - Conceptualmente: corresponde a la duración del juego.
 - Operacionalmente: minutos transcurridos desde el inicio al término del juego.
- Comunicación en la interacción motriz
 - Conceptualmente: se refiere a la forma en que los sujetos se relacionan durante el juego. Se distingue una comunicación de cooperación “comunicación motriz”, una comunicación antagónica: “contra comunicación” y una comunicación mixta.
 - Operacionalmente:
 - Comunicación motriz, se mide a través de la interacción directa de cooperación entre compañeros en el juego
 - Contra comunicación, se mide como la interacción directa de oposición motriz entre adversarios.
 - Comunicación mixta, se mide cuando están presentes ambos tipos de comunicación.
- Propósitos del juego
 - Conceptualmente: es el objetivo que persigue el juego.
 - Operacionalmente: se identifica considerando si el juego es de activación, perceptivo motriz, memoria motriz, técnico - táctico, condición física.
- Tipos de juegos:
 - Conceptualmente: se definen de acuerdo a la implicancia de los sujetos en la tarea motriz (juego):
 - Operacionalmente se clasifican en :
 - Sociomotrices: Implican la interacción con otros, ya sea en colaboración, oposición o en colaboración y oposición simultánea.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

Artículo Original: **Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación**

Vol. II, nº. 1; p. 107-124, Enero 2016. A Coruña, España ISSN 2386-8333

- Psicomotrices: Implican ausencia de otros en la situación motriz.
- Comotriz: Implica el trabajo junto a otros sin implicancia de interacción motriz entre ellos.
- Materiales utilizados en el juego
 - Conceptualmente: corresponde a los implementos que se utilizan en el juego.
 - Operacionalmente: se cuentan como pequeños, grandes implementos y sin implementos.
- Variantes del juego:
 - Conceptualmente: son las modificaciones o adaptaciones que experimenta el juego
 - Operacionalmente: se establecen en juegos con modificaciones y sin modificaciones.
- Número de participantes en el juego
 - Conceptualmente: es la cantidad de jugadores en el juego
 - Operacionalmente: se expresa en relación a todos el curso o parte del curso que participa del juego.

Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad
Sportis. Scientific Technical Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity

Resultados

En este apartado se exponen los hallazgos del estudio y sus respectivos análisis.

Caracterización de los establecimientos escolares donde fue realizada la observación:

- Dependencia: 19 colegios particulares pagados, 14 particular subvencionados y 4 municipalizados.
- Cursos: 24 cursos de kínder a 6º enseñanza básica y 13 cursos de 7º y 8º enseñanza media. De estos cursos 4 corresponden sólo a mujeres, 6 a hombres y 27 son co educacionales.

Caracterización de los profesores en formación observados.

Son estudiantes mujeres y hombres que cursan el último año de la carrera de Educación Física en la Universidad Mayor, se encuentran realizando la última

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

<http://revistas.udc.es/>

práctica, cuyo propósito es que los profesores en formación evidencien las competencias determinadas en el perfil de egreso.

En esta tarea son acompañados por un Profesor Guía (profesor de la Institución Escolar) y un Profesor Supervisor (profesor de la Universidad), este último fue quien tuvo el rol de observador en esta investigación.

Respecto a los tipos , número de participantes y objetivos de los juegos implementados en la clase de educación física:

Tabla nº 1. Tipos, propósitos de los juegos y participantes del juego.

Tipos de Juegos	94,6%: Sociomotriz		5,4%: Sicomotriz		0%: Co Motriz	
Participantes en el Juego	100%: Todo el curso					
Propósitos de los juegos	Activación	Ajuste Perceptivo Motriz	Memoria motriz	Sentido técnico – táctico	Condición física	
	62,2%	24,3%	5,4%	5,4%	2,7%	

Los tipos de juegos utilizados son en un 94,6% sociomotrices, mientras que el 5,4% restante son sicomotrices. No se observó presencia de los juegos co motrices. Respecto al número de participantes considera a todo el curso. De acuerdo a los objetivos de los juegos, es posible rescatar cinco categorías, de las cuales la “Activación” y el “Ajuste perceptivo motriz” representan las dos frecuencia más altas con 62,2% y 24,3% respectivamente. Las categorías “Memoria motriz” y “Sentido técnico – táctico” representan cada una el 5,4%. La categoría “Condición física”, tiene 2,7%.

Respecto al tipo de comunicación y el establecimiento de las reglas del juego y el rol de los participantes:

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

Tabla nº2. Tipo de comunicación, rol y establecimiento de las reglas en el juego.

Tipo de Comunicación por nivel: Kinder a 4º y 5º a 8º	Comunicación motriz / contra comunicación (mixta) 70,2%		Comunicación motriz (colaboración) 18,9%		Contra comunicación (oposición) 10,8%	
	K – 4º	5º - 8º	K – 4º	5º - 8º	K – 4º	5º - 8º
Rol de los Participantes	Rol Estable: 83,7%			Rol Variable: 16,2%		
Establecimiento de las Reglas	Solo establecidas por el profesor: 100%		Establecidas por el profesor y sus estudiantes: 0%		Solo establecidas por los estudiantes: 0%	

La comunicación que establecen los sujetos que participan de los juegos, es mayoritariamente de tipo mixta (70,2%), dado que son juegos sociomotrices de colaboración – oposición. Los juegos que presentan comunicación motriz, que son sólo de colaboración y contra comunicación, que son sólo de oposición, alcanzan valores de 18,9% y 10,8% respectivamente.

Respecto a los grupos de curso, la comunicación que prevalece es la comunicación motriz y la contra comunicación.

El rol en un 84% es estable y el 16% es inestable.

El establecimiento de las reglas en un 100% es del profesor.

En cuanto al tiempo, material, espacio de juego y variantes de los juegos observados:

Tabla nº3. Tiempo, material y variantes en los juegos.

TIEMPO (minutos)	1 – 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	21 o más
		9	20	2	3
MATERIAL	Pequeños implementos		Grandes implementos		Sin implementos
	23		2		12
VARIANTES	Con variantes			Sin variantes	
	2			35	
ESPACIO DE JUEGO	Espacio compartido			Espacio dividido	
	26			10	

Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad

Sportis. Scientific Technical Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity

Los periodos de duración son de 6 a 10 minutos y de 1 a 5, entre ambos suman un 78,3%. Los otros periodos que van desde 16 a 20 y de 21 o más minutos suman 16,2%. La menor frecuencia es el de 11 a 15 minutos con un 5,4%.

Los materiales utilizados, son los pequeños implementos con un 62,2%, los grandes implementos representan el 5,4% y los juegos que no utilizan implementos son el 32,4%.

En relación a las variantes, no se observa en un 94,6%.

El espacio de juego es mayoritariamente compartido (70,3%), mientras que el espacio dividido presenta un 29,7%.

Análisis sintético de la información recabados en el estudio

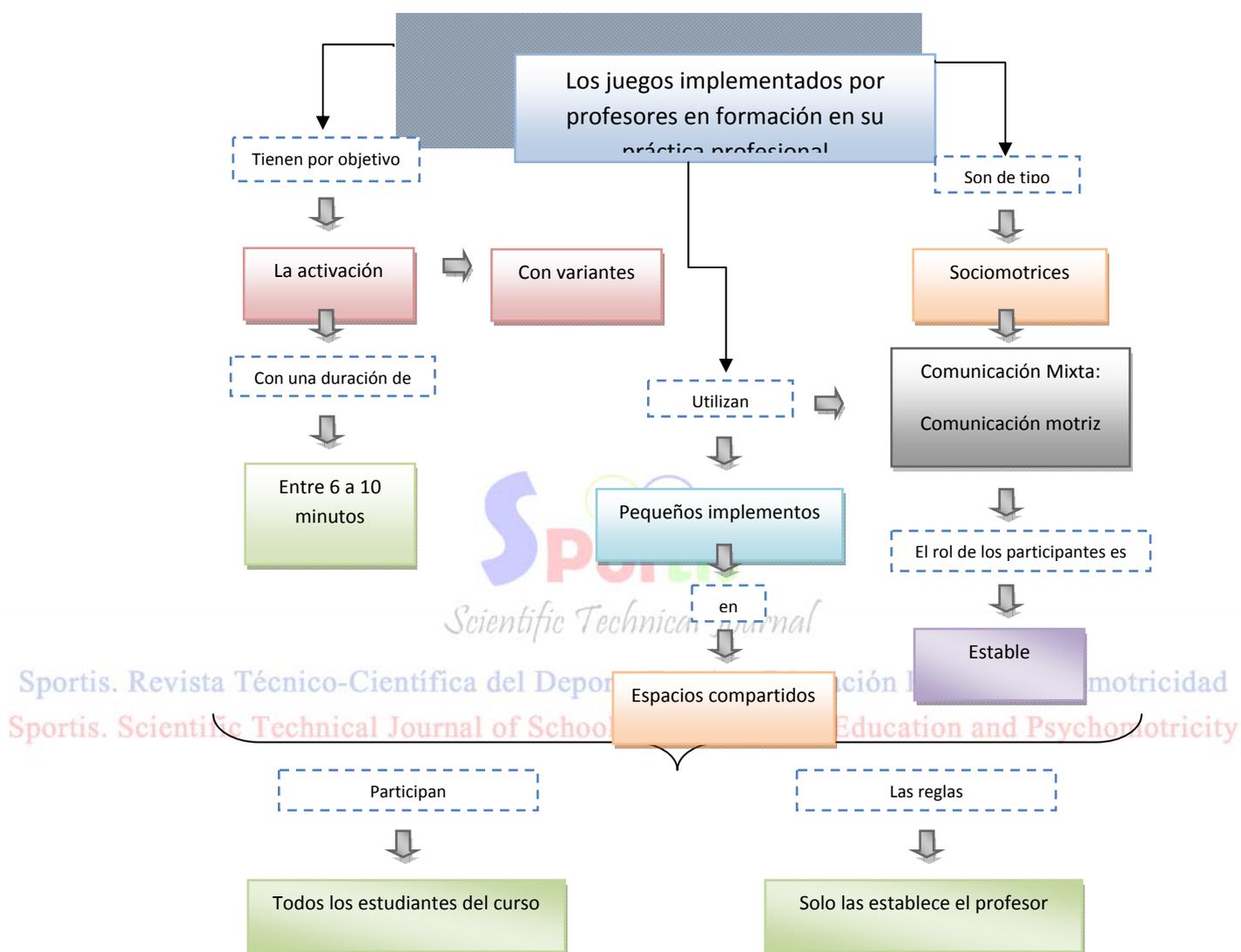


Figura nº 1. Análisis sintético de la información recabada en el estudio

En la figura precedente se rescatan los aspectos relevantes de los datos recabados en este estudio. Al respecto es posible señalar:

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Illanes, L.; Vergara, M.A. (2015). *Análisis praxiológico de la lógica interna del juego en profesores de educación física en formación* Sportis Scientific Technical Journal, 2 (1), 107-124.

- Los juegos son esencialmente sociomotrices. Respecto al rol de los jugadores es estable, es decir no existe incertidumbre respecto a las acciones que deben realizar. Existe colaboración (*comunicación motriz*) con sus compañeros para liberarlos o impedir que sean atrapados, simultáneamente se da una *contra comunicación* con los oponentes y por lo tanto realizan cambios de trayectoria, velocidad, hacen fintas con el propósito de dificultar la tarea del oponente.
- El objetivo de los juegos es activar a los niños y niñas para la clase de educación física, se caracterizan por ser juegos de persecución y de corta duración. Esto evidencia un desaprovechamiento del potencial del juego como contenido y herramienta pedagógica, focalizándose en factores de ejecución como por ejemplo velocidad, resistencia, potencia, flexibilidad.
- El uso de pequeños implementos contribuye al desarrollo de las habilidades manipulativas necesarias de estimular en los primeros años de escolaridad.
- El uso de espacios compartidos permite observar qué y cómo realizan los niños las acciones motrices, ya que cada uno tiene una manera peculiar de manifestarse motrizmente, como consecuencia de su historia personal y su dotación genética específica.
- La participación en los juegos considera a todo el grupo curso, situación que beneficia la participación e interacción de los niños y niñas, favoreciendo la inclusión en los juegos implementados.
- Las reglas son establecidas por el profesor, situación que minimiza la participación de los jugadores en la definición de las formas cómo van a jugar y establecimiento de los compromisos para prevenir los desacuerdos que pudieran ocurrir durante la realización del juego.

Conclusiones

Los tipos de juegos que los profesores en formación utilizan son sociomotrices, esto implica que existe una participación del niño en interacción con otros, en forma colaborativa, en oposición o en ambas. Participan conjuntamente todos los niños y niñas del curso y el propósito principal de los juegos es la “Activación” y secundariamente de “Ajuste perceptivo motriz”. La comunicación es mayoritariamente sociomotriz, de colaboración – oposición. El rol de los participantes del juego es estable, los participantes no cambian el rol. El establecimiento de las reglas corresponde a intervención exclusiva del profesor. Esto involucra una participación pasiva de los niños y niñas que en la mayoría de los juegos acatan reglas establecidas.

La duración de los juegos en promedio es de 6 a 10 minutos, se utiliza en ellos pequeños implementos y en general no presentan variantes. El espacio de juego es mayoritariamente compartido.

Respecto a las hipótesis del estudio, la hipótesis uno que plantea para los 5 primeros años de escolaridad una “comunicación de cooperación” y para los siguientes cursos de “contra comunicación”, es rechazada puesto que en ambos grupos la comunicación que prevalece es de comunicación y contra comunicación. La hipótesis dos que plantea que los tipos de juego que mayoritariamente utilizan los profesores en formación observados corresponden a la categoría de “sociomotrices” es aceptada, al igual que la hipótesis tres que indica que el propósito de los juegos está orientado, en su mayoría a la “activación”.

Referencias bibliográficas

1. Carralero, K. (agosto de 2006). Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la Enseñanza Primaria. *Revista Digital*(99). Recuperado el enero de 2015, de <http://www.efdeportes.com/>
2. Castelo, J. (1999). *Fútbol. Estructura y dinámica del juego*. Barcelona: Inde.
3. Elkind, D. (1 de marzo de 2008). Can we play? *Greater Good Magazine*(2), 14-17.

4. Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. (2011). <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffESPxp1.pdf>. (B. R. Tremblay RE, & 2011:1-7, Editores) Recuperado el Noviembre de 2014, de <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffESPxp1.pdf>
5. Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
6. Licea, R. (septiembre de 2012). Los juegos tradicionales infantiles para las clases de educación física. *Revista digital efdeportes*(172). Recuperado el diciembre de 2014, de <http://www.efdeportes.com/>
7. Márquez, F. (2008). <http://www.rchav.cl/>. (CEAVI, Ed.) Recuperado el enero de 2015, de <http://www.rchav.cl/>
8. MINEDUC. (2013). <http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/w3-channel.html>. Recuperado el 2014, de <http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/w3-channel.html>
9. MINEDUC. (2014). http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-20738_programa.pdf. Recuperado el diciembre de 2014, de http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-20738_programa.pdf
10. Parlebas, P. (1998). *Elementos de la Sociología del Deporte*. Málaga: Colección Unisport.
11. Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Lexico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
12. Rodríguez, J. (1997). *Rodríguez J. P (1997) Fundamentos Epistemológicos y Metodológicos de la Praxiología Motriz. Tesis doctoral. U de las Palmas de Gran Canari*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
13. Vázquez, B. (2001). *Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte*. Madrid : Síntesis.
14. Vázquez, B. (2006). *La necesidad de la educación física escolar*. Mexico: Secretaría de Educación Pública.