

PROPUESTA DE JUEGOS SOCIOMOTRICES Y SU APLICABILIDAD EN APRENDIZAJES PEDAGÓGICOS

“PROPOSAL OF SOCIOMOTOR GAMES AND THEIR APPLICABILITY IN PEDAGOGICAL LEARNING”

Autores: Cesar Araya Zarricueta Depto. Educ. Física – Humanidades. Universidad de Atacama. Chile
cesar.araya@uda.cl

Recibido: 01.09.2022
Aceptado: 15.12.2023

RESUMEN

La investigación plantea una propuesta didáctica que considera a la Sociomotricidad con el fin de optimizar los resultados de aprendizaje y así aportar al desarrollo integral en los estudiantes. El objetivo de este trabajo es proponer un formato para la presentación de juegos sociomotrices a utilizar en la clase de Educación Física y Salud. Para ello, se realiza una extensa revisión bibliográfica sobre las bases curriculares chilenas, sus planes y programas donde el equipo logra evidenciar la importancia de la sociomotricidad y la del juego, para el desarrollo de quienes lo practican.

Palabras claves: Juegos, Sociomotricidad, Proceso de enseñanza y aprendizaje.

ABSTRACT

The research proposes a didactic proposal that considers Sociomotricity to optimize learning results and thus contribute to the comprehensive development of students. The objective of this work is to propose a format for the presentation of sociomotor games to be used in the Physical Education class. For this, an extensive bibliographic review is conducted on the Chilean curricular bases, their plans, and programs where the team manages to demonstrate the importance of sociomotricity and that of the game, for the development of those who practice it.

Keywords: Games, Sociomotricity, Teaching and learning process.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se aborda una deficiencia encontrada en las Bases Curriculares (BCCH) del Ministerio de Educación de Chile, ya que en los Planes y Programas de la asignatura Educación Física y Salud, (en adelante EFIS) no existen directrices que garanticen una correcta aplicación didáctica de la sociomotricidad en el contexto escolar.

Se propuso a la sociomotricidad porque busca desarrollar las capacidades físicas y emocionales del estudiante y al mismo tiempo el desarrollo de su inteligencia motriz. Se debe destacar que en esta tarea el rol del profesor resulta relevante, porque deberá elegir y utilizar estrategias adecuadas para cumplir estos objetivos y fundamentalmente debiendo entender a la Educación Física “cómo una práctica pedagógica que se apoya en el conocimiento científico, cuyo enfoque está centrado en el movimiento y la interacción donde lo significativo de las prácticas se

centrará ,en todas las acciones que acompañen al niño y la niña, en el desarrollo de las actividades dentro de la clase” (Parlebas, 2001).

En línea para sustentar esta propuesta, Calcina (2017) en su investigación titulada “La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa – año 2017”, recomendó que la sociomotricidad debe ser incluida en el currículum nacional de Perú, porque incentiva la participación de los estudiantes, lo que refuerza la idea que esta estrategia, no solo brinda un espacio de juego y diversión, sino que impulsa también el fortalecimiento de habilidades y relaciones interpersonales.

Por otra parte, mediante una revisión bibliográfica y conversaciones con profesores idóneos en el tema tratado en la presente investigación, se determinó destacar referentes y sustentos teóricos, recopilar investigaciones junto con sus respectivos autores, lo que respaldó los fundamentos y herramientas para la construcción de esta propuesta.

Dicho lo anterior, teniendo en cuenta todos los aspectos positivos y beneficios que están ligados a la Sociomotricidad, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál sería la manera más adecuada de presentar estas actividades para permitir optimizar los objetivos de aprendizaje definidos en los planes y programas para la clase de EFiS?

OBJETIVOS

Objetivo general:

- Proponer una estrategia didáctica para desarrollar la sociomotricidad a través de juegos en la clase de EFiS.

Objetivos específicos:

- Diseñar una propuesta didáctica de juegos sociomotrices que cumpla con las orientaciones de aprendizajes transversales que entrega la reforma curricular de la asignatura de EFiS.
- Determinar los objetivos de aprendizaje más apropiados para la implementación contextualizada de la propuesta didáctica en la asignatura de EFiS.

MARCO TEÓRICO.

Para el creador de la Praxiología Motriz, Pierre Parlebas, “es la ciencia que tiene como objeto de estudio la acción motriz”. Sin embargo, es importante destacar que no es una ciencia, pero sus fundamentos se encuentran en ella (Lagardera y Lavega, 2005). Parlebas, entre sus postulados buscó resaltar los aspectos que han sido relegados, a un menor rango de prioridad en la Educación Física. Esta corriente se basa en el término acción sociomotriz.

Parámetros o elementos configuradores de la estructura de los juegos y los deportes

Las constantes estructurales de un juego o deporte se manifiestan en la presencia/ausencia de determinados elementos (espacio, tiempo, objetos, y otros protagonistas), las características de estos y en la delimitación reglamentaria de los mismos. La interrelación de estos elementos conforma el contexto o el escenario donde se desarrolla la acción de juego. Esta acción de juego se lleva a cabo bajo unas determinadas constantes funcionales. (Jiménez, 2012, p. 3)

Según Jiménez, (2012, p. 7) menciona que la estructura interna de los juegos y los deportes la configuran los siguientes elementos: a) El protagonista o protagonistas humanos de la acción; b) el espacio de juego; c) el tiempo de juego; d) la utilización o no de objetos extracorpóreos (recursos materiales). En ese documento el mismo autor, presenta el modelo estructural-sistémico de P. Parlebas, el modelo funcional de análisis de la acción de juego de J. Hernández

Moreno, y el Modelo estructural-funcional de V. Navarro y F. Jiménez. Coincidiendo en la definición de esta estructura con la propuesta de Hernández Moreno, lo que permite establecer "la definición de algunos rasgos caracterizadores de cada parámetro que configura la estructura, siendo la acción de juego la resultante de la interacción de estos parámetros". (espacio, tiempo, técnica, comunicación motriz, estrategia motriz y reglas).

La Sociomotricidad

La sociomotricidad es un concepto abordado por Parlebas (2001), en su libro Juego, deporte y sociedad, sin embargo, el tema es relativamente nuevo y poco utilizado en la asignatura de EFiS. Aunque algunos autores se han referido a ella, las investigaciones sobre la sociomotricidad y su aplicabilidad en distintas áreas de desarrollo en la etapa educativa de niños y niñas son bastante recientes.

Al respecto, Calcina (2017) se refirió a la sociomotricidad como la puesta en práctica de habilidades sociales a través de una motricidad consciente, voluntaria, que comparte ideas, emociones y sentimientos; siendo observables a través del trabajo cooperativo, que se dan entre dos o más personas en un entorno lúdico que tiene como capacidades sociomotrices la expresión, la comunicación y el movimiento. Igualmente, el autor expuso los objetivos que comprende la sociomotricidad:

- Desarrollar sus capacidades motrices y emocionales.
- Utilizar la acción motriz para promover la interactividad en los estudiantes.
- Desarrollar en el niño el gusto por la práctica de la actividad física desde la noción de conducta motriz, que posibilita el análisis de los aspectos cognoscitivos, afectivos y relacionales, constituyendo un sistema de acción específico del ser humano diferente a otros tipos de conductas como pueden ser las verbales.

Actividades sociomotrices

Las actividades sociomotrices están presentes desde muy temprano en la vida de los estudiantes, es así cómo desde el jardín ya se desarrollan actividades y juegos mediante la interacción con otros compañeros y compañeras, ayudando en gran medida a que demuestren y fortalezcan un comportamiento cooperativo con sus pares, ya sea en juegos de colaboración, de oposición, o bien de colaboración - oposición. Ahora bien, se debe indicar que el desarrollo de las actividades sociomotrices para los estudiantes, las cuales se constituyen en actividades de entretenimiento, no solo son un pasatiempo; son más que eso, es una forma de expresión social integral, puesto que no solo expresa estar contento con los demás sino que expresa un aprendizaje de algo que hasta ahora le era desconocido, pero también cultiva valores, como la ayuda, el compartir, que son potencialidades que provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otros niños y niñas (Suyon y Neira, 2017).

La Sociomotricidad en las Bases Curriculares Chilenas de Educación Física

Los integrantes de la Unidad de Currículum y Evaluación del Mineduc, responsables de definir las nuevas BCCH de la EFIS a implementarse en el año 2016, definieron que esta asignatura constituye “el centro de la educación escolar”, ya que, se enmarca en el “proceso de formación integral del ser humano” (Araya, 2015). Asociando que este nuevo enfoque entregue múltiples beneficios individuales y sociales a todos los estudiantes, reafirmando esto con la inclusión del término “Salud” en el nombre de la asignatura.

Las actuales bases, mencionan bastante los conceptos “desarrollo integral” y “formación integral”, los cuales ayudarán al cumplimiento de esta importante misión. La formación integral que se describe busca que los estudiantes puedan enfrentar su futuro con todas las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad. Por otra parte, un desarrollo integral de la persona implica, necesariamente, considerar el ámbito personal, social, ético y en el aprendizaje. Para lograr los propósitos descritos en las BCCH, estas tienen ocho énfasis temáticos, de los cuales para este seminario de titulación destacamos dos:

Cooperación y trabajo en equipo - Conjunción de factores para una vida activa

Se considera que la sociomotricidad, al incentivar el desarrollo de la comunicación e interacción de los estudiantes puede generar una disposición muy positiva a que los niños y niñas desde temprana edad quieran realizar actividad física, deporte y ejercicio físico, ya que, lo verían como una oportunidad de jugar, pasarla bien y disfrutar de actividades sociomotrices y no por beneficio fisiológico o el de mejorar la técnica o alguna cualidad física en especial, sino por la buena experiencia que significa para ellos.

Además, de los énfasis temáticos ya mencionados, las Bases Curriculares cuentan con tres Ejes (Habilidades motrices básicas; Vida activa y saludable; y Seguridad, juego limpio y liderazgo).

Si bien, el presente trabajo beneficia el desarrollo de los tres Ejes mencionados, el primer eje de Habilidades Motrices Básicas es al que más se enfoca la propuesta, debido a que los juegos sociomotrices están compuestos por actividades que involucran al 100% el uso y fortalecimiento de estas habilidades por parte de los estudiantes. En segundo lugar, el eje de Vida activa y saludable busca que los estudiantes sean capaces de participar en juegos recreativos y lúdicos mejorando así su condición física. Este Eje pretende que, en los años posteriores, los estudiantes aprendan a medir su frecuencia cardíaca y a monitorear el esfuerzo físico que realizan en diferentes actividades de forma autónoma. Básicamente, cómo lo dice el Eje, se busca que los estudiantes puedan llevar una vida activa y saludable, reconociendo los beneficios que tiene para su salud la práctica regular de actividad física en su tiempo libre. Dentro de los tres Ejes mencionados, se desarrollan once objetivos de aprendizaje, que refieren a las habilidades, conocimientos y actitudes que buscan favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

Todas estas orientaciones y sugerencias teóricas mencionan de manera implícita la importancia del desarrollo de la sociomotricidad en las clases de EFIS, pero los planes y programas de estudio no ofrecen un complemento metodológico o un aporte en el cual los profesores puedan apoyarse para desarrollar de manera eficiente esta estrategia. Si bien las BCCH no tienen la obligación de entregar este material u orientaciones, se considera que presentar una propuesta de este tipo puede resultar bastante útil, para aportar al cumplimiento del nuevo enfoque de la asignatura.

MÉTODO

Alcances de la investigación

Este trabajo investigativo se enmarcó en una investigación proyectiva, por ende, en lo que concierne a los alcances de la investigación, se pretendió indagar e identificar las características de la sociomotricidad, con el fin de diseñar una propuesta para mejorar su aplicación en las intervenciones pedagógicas de la asignatura de EFIS, considerando a los actores principales que se ven beneficiados.

Diseño de la investigación

En la elaboración del diseño de la investigación se distinguieron dos momentos. El primero se ejecutó mediante un diseño documental cualitativo, el cual se centró en la recopilación y revisión de documentos contenedores de información relevante para la investigación. En el segundo momento, se identificó un diseño proyectivo, cuya elaboración se constituyó en el desarrollo de un modelo o propuesta, que tuvo como objetivo solucionar problemas o necesidades de tipo práctico (Córdoba y Monsalve, s.f).

Técnicas de investigación

Al ser una investigación de diseño documental, las técnicas de investigación que se utilizaron para llevar a cabo los procesos investigativos fueron el análisis y recopilación bibliográfica, de las cuales se pueden evidenciar los siguientes procedimientos:

- Establecer bases de información con el fin de extraer evidencia y datos confiables.
- Revisión de documentos curriculares del Mineduc y evidenciar bibliografía expuesta por otros autores.
- Clasificación de la información y datos obtenidos, en aras de responder a los objetivos planteados en la investigación.

Las acciones realizadas permitieron desarrollar en congruencia los capítulos definidos en la investigación y, a su vez, responder a la necesidad del problema planteado.

Procedimientos

En este apartado se nombran las fases que posibilitaron desarrollar el presente documento:

Fase de delimitación y formulación del problema:

Fase de revisión bibliográfica:

Fase de codificación:

Fase de análisis:

Fase proyectiva:

PROPUESTA DE JUEGOS SOCIOMOTRICES

Se buscó diseñar una propuesta didáctica de juegos sociomotrices, con la intención de complementar metodológicamente estos programas y cumplir con las orientaciones de aprendizajes que ofrece las BCCH, para así desarrollar esta temática en un contexto educativo.

En este sentido, la propuesta didáctica se contextualiza a un 1er año básico, puesto que son los Objetivos de Aprendizaje de este nivel los más adecuados para implementar estos juegos y aplicarlos progresivamente en los niveles superiores. Además, se espera que, en un contexto educativo, estos juegos puedan generar una buena relación en el grupo curso, favoreciendo un ambiente de trabajo en equipo para niños y niñas mediante la empatía, respeto y compañerismo, beneficiando el proceso de enseñanza y aprendizaje y su desarrollo holístico como personas.

Forma de presentación de los juegos

Con respecto a la presentación de los juegos, Guitart (1990) como se citó en Concha (2014) hizo alusión "al papel del educador en un juego dirigido, quien observa, coordina, organiza, motiva, revisa, ayuda y corrige". Es por esto por lo que se consideró proponer un criterio de presentación metodológica clara y precisa, otorgándole un enfoque sociomotriz a los Objetivos de Aprendizaje presentes en los Planes y Programas de estudio de la asignatura.

Este criterio comprende las siguientes fases:

- Fase 1: Adaptación del juego:
- Fase 2: Explicación del juego:
- Fase 3: Variantes:
- Fase 4: Cumplimiento de objetivos:
- Fase 5: Reflexión:

Formato para la presentación de Juegos Sociomotrices.

Juego Nro. 1	
Nombre:	EL PISO ES LAVA.
Objetivo de aprendizaje	OA1 (1ro Básico): Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en una variedad de juegos y actividades físicas, como saltar con dos pies consecutivamente en una dirección, lanzar un balón hacia un compañero, caminar y correr consecutivamente, lanzar y recoger un balón, caminar sobre una línea manteniendo el control del cuerpo, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.
Eje temático	Habilidades motrices básicas.
Tipo de interacción sociomotriz	Cooperación.
Tiempo	Diez minutos

Espacio	Multicanchas o espacio abierto.
Materiales	Una pelota de esponja.
Descripción	La clase forma un círculo sobre la mitad de la cancha, el profesor le entrega un balón en las manos a cualquier estudiante y este lo irá pasando en la dirección que se le indique, para que sus compañeros y compañeras hagan lo mismo, con el fin de que el balón no toque el suelo en ningún momento.
Reglas	El profesor es quien determina la dirección y la velocidad de entrega y recepción del balón. Si el balón se cae, este debe volver a las manos de quien lo entregó, para que se retome la actividad.
Variante(s) metodológica(s)	<p>Si la cantidad de estudiantes es superior a 10, se pueden formar diferentes grupos de esa cantidad, para aumentar el tiempo de participación activa de cada niño y niña.</p> <p>Si se observa que la actividad se desarrolla de forma exitosa, puede variar la forma en que se entrega y se recibe el balón, por ejemplo: manipular (entregar y recibir) el balón solo con la mano derecha.</p> <p>Se pueden agregar uno o dos balones extras a la actividad, siempre y cuando el profesor lo estime necesario.</p>
Variante progresiva	<p>OA1 (2do Básico): Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como saltar de forma continua en un pie y luego en el otro; botear un balón mientras camina, mantener el equilibrio sobre una base a una pequeña altura, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.</p> <p>Nueva descripción del juego:</p> <p>La clase forma un círculo sobre la mitad de la cancha con una distancia de 1 o 2 metros aproximadamente entre compañeros y compañeras. El profesor entrega un balón a cualquier estudiante y este lo irá lanzando a</p>

	<p>su compañero o compañera en la dirección que se le indique, girando el cuerpo de forma que el lanzamiento y la recepción del balón se hagan frente a frente.</p> <p>Reglas:</p> <p>El profesor es quien determina la dirección y la velocidad de entrega y recepción del balón. Si el balón se cae, este debe volver a las manos de quien lo entregó, para que se retome la actividad.</p> <p>Variante(s) metodológicas(s):</p> <p>Si la cantidad de estudiantes es superior a 10, se pueden formar diferentes grupos de esa cantidad, para aumentar el tiempo de participación activa de cada niño y niña.</p> <p>Si se observa que la actividad se desarrolla de forma exitosa, puede variar la forma en que se entrega y se recibe el balón, por ejemplo: manipular (lanzar y recibir) el balón solo con la mano derecha, o saltar y lanzar el balón en el aire a su compañero o compañera.</p> <p>Asimismo, se pueden agregar uno o dos balones extras a la actividad, siempre y cuando el profesor lo estime necesario.</p>
Objetivo motriz	Ejecutar una correcta entrega y recepción del balón.
Objetivo sociomotriz	<p>Introyección: que el estudiante reconozca su valor dentro del juego, siendo consciente de lo importante que es para el equipo y para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Interacción: que el estudiante logre participar activamente en el juego, observando las siguientes conductas en él:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entrega y recibe el balón de forma correcta. ● Demuestra intención en entregar y recibir el balón de buena forma.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra estar atento a las consignas que entrega el profesor y a cualquier inconveniente en relación con la actividad. ● Motiva y anima a sus compañeros y compañeras a realizar la actividad. <p>Comunicación: observar qué códigos se utilizaron para comunicarse entre compañeros y si esos códigos resultaron de manera exitosa.</p>
Reflexión	<p>El estudiante debe responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo se sintió dentro de la actividad? ● ¿Qué sintió durante la actividad? ● ¿Sintió algún tipo de dificultad para realizar la actividad? ● ¿Qué aprendió en la actividad?

DISCUSIÓN:

El componente lúdico de la sociomotricidad posibilita no solo el logro de los objetivos de aprendizaje, sino que, a su vez, es una puerta de entrada a la exploración y desarrollo holístico del estudiante. Los actuales documentos curriculares de la asignatura de EFiS en Chile mencionan de manera implícita la sociomotricidad, puesto que se refieren a los principales componentes de esta, entre los cuales se encuentra la interacción, la comunicación y el movimiento; sumando al trabajo en equipo, que es catalogado como un agente socializador por excelencia. Además, sus tres ejes temáticos fomentan la utilización del juego, elemento didáctico por el cual se canaliza la sociomotricidad como una herramienta para contribuir al desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. Sin embargo, mediante una extensa revisión de los planes y programas de estudio de la asignatura, se logró evidenciar una deficiencia con respecto a directrices que garanticen una correcta aplicación didáctica de la sociomotricidad en el contexto escolar, en donde se describan los aspectos importantes a considerar al momento de la planificación e implementación de los juegos sociomotrices.

Por lo anterior, a través de esta investigación, se logró diseñar una propuesta didáctica con un formato de presentación de juegos sociomotrices, con el fin de que la ejecución y aplicación práctica de esta pueda complementar las orientaciones de aprendizajes transversales que manifiesta la reforma curricular. Esto último, en aras de aportar significativamente a un correcto proceso de aprendizaje, brindando a docentes una herramienta que complemente su quehacer profesional.

CONCLUSIÓN

Una vez que se ha cumplido con lo determinado por los objetivos para el desarrollo de esta investigación, el equipo de trabajo concluye que la idea para una implementación de una propuesta didáctica, con un formato de presentación de juegos para desarrollar la sociomotricidad en la clase de EFIS, es una interesante alternativa que aportará a los objetivos que persigue el curriculum nacional, en especial para complementar el nuevo enfoque que se le quiso dar a la asignatura en la reforma curricular, teniendo especialmente en cuenta, que dentro de los Planes y Programas de las BCCH, se menciona de manera implícita la importancia de esta estrategia sociomotriz y que también nombra y destaca de forma explícita al juego, como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Araya, C. (2017) *Contribución de la Praxiología motriz a la Educación Física Chilena*
<http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/12o-congreso/12o-congreso/actas-2017>
- Calcina, J. (2017). *La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa – año 2017. Universidad Nacional del Altiplano:*
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12653/Calcina_Mendoza_Jes%c3%bas_Oskars.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Concha, A. (s.f.). *El juego como propuesta para la enseñanza y aprendizaje de los deportes.*<https://www.educacionfisicachile.cl/app/download/14666617724/Adolfo+Concha.pdf?t=1506138175>
- Currículum Nacional . (s.f.). Introducción a Educación Física y Salud en los Programas de Estudio.*
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Educacion-fisica-y-salud/21290:Introduccion-a-Educacion-Fisica-y-Salud-en-los-Programas-de-Estudio>
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte: análisis de la estructura de los juegos deportivos. Ed. Inde. Barcelona*
- Jiménez, F. (2012). *Tema 4.- Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos.*
<https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/32/TEMA4Ide-11-12.pdf>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz. Editorial Paidotribo.*
- Suyon, H., y Neira, M. (2017). *Actividades Sociomotrices y su Incidencia en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 y 5 Años de Edad, de la Institución Educativa Inicial. Nº 213 – Villa Rica – San José de Lourdes – Año 2015. [Tesis de grado]. Universidad César Vallejo.*