

**UNIVERSIDAD LA SALLE  
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES**



*Richard Torrez Juaniquina*  
Lic. Richard Torrez Juaniquina  
PROFESIONAL EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

*Piter Henry Escobar C.*  
Lic. Piter Henry Escobar C.  
PROFESIONAL CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN - U.M.S.A.

**UNIVERSIDAD  
LA SALLE**

**CREACIÓN DE JUEGOS CON MATERIAL  
ALTERNATIVO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA OPTAR AL GRADO DE  
POSTÍTULO EN LA ESPECIALIDAD DE “EDUCACIÓN FÍSICA Y  
PSICOMOTRICIDAD”**

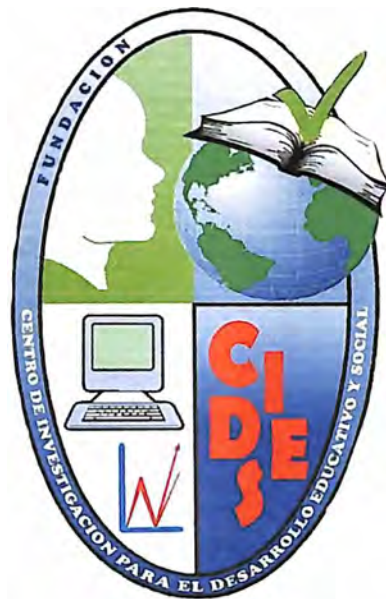
**POSTULANTE: PROF. MARIA ELBA ANGOLA CHOQUEVILLCA  
TUTOR: LIC. PITER HENRY ESCOBAR CALLEJAS**

*Cesar M. Escalante M.*  
Lic. Cesar M. Escalante M.  
DOCENTE - INVESTIGADOR

**LA PAZ - BOLIVIA  
2010**



# CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES



## ÍNDICE

	PÁG.
1. INTRODUCCIÓN	1
2. Diagnóstico	2
2.1. Datos referenciales	2
2.2. Análisis F. O. D. A.	3
2.3. Identificación del problema	3
3. Problema	4
3.1. Planteamiento del problema	4
3.2. Formulación del problema	4
3.3. Planteamiento de objetivos.	4
Objetivo General.	4
Objetivos Específicos.	5
3.4. Justificación.	6
4. SUSTENTO TEÓRICO	6
4.1. Marco teórico conceptual	6
1. Aprendizaje motor	6
2. El juego.	7
2.1. Teorías sobre el juego.	9
2.2. Aproximaciones al concepto de juego.	11

2.3. El juego, un principio del aprendizaje.	13
2.3.1. La transferencia y el juego.	14
2.3.2. Motivación, activación y juego.	14
2.3.4. Información y juego.	16
2.3.5. La práctica motriz y el juego.	17
2.4. Características del juego.	17
2.5. Clasificación de los juegos.	18
2.5.1. Clasificación del juego en Educación Física.	19
2.6. Juegos cooperativos.	20
2.6.1. Clasificación de los juegos cooperativos.	21
3. Material didáctico	22
3.1. Funcionalidad pedagógica de los materiales didácticos.	22
3.2. Los materiales en Educación Física.	23
3.3. Materiales alternativos.	24
3.4. Clasificación de los materiales alternativos.	25
3.4.1. Material de desecho.	25
3.4.2. Material de usos varios.	25
3.4.3. Material del entorno.	26
5. Propuesta de innovación pedagógica.	26
4.2. Marco legal	27

<b>5. Propuesta de innovación pedagógica</b>	<b>28</b>
<b>5.1. Objetivos de innovación pedagógica</b>	<b>28</b>
<b>5.2. Planificación de la innovación pedagógica</b>	<b>28</b>
<b>5.3. Proyecto de aula:</b>	<b>28</b>
<b>Datos referenciales</b>	<b>28</b>
<b>Planificación pedagógica</b>	<b>29</b>
<b>Sesiones de clases</b>	<b>29</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>38</b>
<b>Anexos</b>	

## 1. INTRODUCCIÓN

Los juegos han sido manifestaciones de todas las culturas, desde el origen del hombre, estas expresiones han ido evolucionando eficazmente. Con el devenir de los tiempos, el juego ha ido tomando más y más importancia social a partir del beneficio múltiple que posee.

El juego, por si mismo, incorpora dentro de sus características aspectos como la socialización, la fantasía, y, por sobre todo, la diversión. La característica fundamental de los juegos motores, a parte de todo lo mencionado, es el movimiento corporal.

Los juegos competitivos, si bien son interesantes y emocionantes son también incorporadores de discusiones, peleas, discriminación y otros aspectos que son negativos. En los juegos cooperativos la participación es grupal o por equipos, en el que todos buscan un mismo objetivo, esto mediante la implicación de todos los integrantes.

El proceso enseñanza aprendizaje tiene lugar principalmente a través del material didáctico; en la asignatura de Educación Física, este material generalmente es el estructurado, como por ejemplo: para la práctica de deportes populares como el fútbol, básquet y voleibol siempre se utiliza balones, redes, porterías, tableros, y otros, lo cual representan un costo elevado. El material alternativo, a parte de su reciclaje, es fácil y económico de conseguir.

Por otro lado, existe la necesidad de propiciar un pensamiento creador dentro de la educación, este pensamiento creador debe estar orientado a la innovación de estrategias, métodos y medios dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, y las actitudes cotidianas no solo carecen de motivación sino también obstaculizan la aparición del pensamiento creador.

Desarrollar un pensamiento creador va más allá de solo emplear técnicas atractivas o ingeniosas, implica: ser capaz de generar cantidad de ideas o planteamientos, pensar en ideas que nunca a nadie se le ha ocurrido, encontrar diferentes respuestas a un mismo problema, y, sobre todo, elaborar algo novedoso.

Se debe educar en el cambio, sin temor, sin miedo a equivocarse, sin pesimismo ni limitaciones, educar el pensamiento creador es experimentar e investigar, es disfrutar los cambios y es asumir los riesgos.

## **2. Diagnóstico**

La educación requiere de profesionales capaces de innovar y crear recursos metodológicos para que los niños aprendan. Estos recursos metodológicos deben ser motivadores e imaginativos.

Por ello, en la educación superior se debe proponer contenidos que contenga y desarrolle la capacidad creadora de los futuros maestros de Bolivia

En el área de Educación Física, la sociedad considera que es suficiente con correr, jugar o practicar algún deporte, pensamiento totalmente equivocado, la Educación Física forma al ser humano integralmente, en lo cognitivo, en lo motor y en lo socio afectivo.

Las actividades que realiza se caracterizan por un mayor porcentaje práctico dentro de las sesiones de clase.

### **2.1. Datos referenciales**

Educación Superior

Escuela Superior de Formación de Maestros de Educación Física  
Semestre : Segundo "A"  
Gestión : 1/2010

## 2.2. Análisis F. O. D. A.

	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
	Estudiantes de formación superior	Trabajo docente a nivel nacional
<b>DEBILIDADES</b> Insuficiente carga horaria	Se deberá adecuar la planificación del proyecto de innovación a la carga horaria	Al culminar los estudios tendrán la oportunidad de transmitir conocimientos con creatividad e innovación
<b>AMENAZAS</b> Inasistencias y atrasos	Se incorporaran en los estudiante hábitos de responsabilidad y puntualidad	Los futuros docentes tendrán la oportunidad de llegar y compartir conocimiento a nivel nacional.

## 2.3. Identificación del problema

El problema surge a partir de que algunos docentes cuentan con pocos recursos y materiales para poder desarrollar y cumplir sus objetivos que se plantean.

La falta de recursos y de materiales hace que el docente se limite a entregarles un balón para que los estudiantes jueguen a la pelota, o, de lo contrario, se pasan toda la clase trotando y realizando algunos ejercicios; lo cual, a falta de motivación, conduce al aburrimiento por parte del estudiante.

La Educación Física tiene, dentro de su diseño curricular, contenidos que desarrollan las capacidades físicas, coordinativas como condicionales.

### **3. Problema**

Para describir el problema se lo realizará a partir del planteamiento del problema, la formulación del problema y los objetivos.

#### **3.1. Planteamiento del problema**

En la actualidad, los docentes de Educación Física, utilizan recursos limitados para desarrollar las capacidades físicas de los estudiantes. El costo elevado que tienen los materiales también evita esta consecución de objetivos.

Si se continúa con esta actitud, los futuros educandos no valorarán al área y su implicancia en la salud. Pero, desarrollar las clases con motivación, recursos materiales e innovación, conseguirá que la sociedad entera valore el aporte del área de Educación Física dentro de la formación del ser humano.

Por lo todo lo mencionado, el presente trabajo de investigación busca introducir un nuevo enfoque del juego, con la finalidad de contribuir al desarrollo del pensamiento creador, para ello se plantea la siguiente cuestionante:

#### **3.2. Formulación del problema**

¿Contribuirá el empleo de material alternativo en la creación de juegos cooperativos en estudiantes de segundo semestre de la Escuela Superior de Formación de Maestros de Educación Física Antonio José de Sucre?

#### **3.3. Planteamiento de objetivos.**

Los objetivos que guiaron la presente investigación, tanto general como específica son los siguientes:

##### **Objetivo General.**

Crear juegos cooperativos empleando como estrategia el material alternativo en estudiantes de segundo semestre de la Escuela Superior de Formación de Maestros de Educación Física "Antonio José de Sucre".

### **Objetivos Específicos.**

- Diagnosticar mediante la aplicación de prueba objetiva la creación de juegos motores.
- Seleccionar el material alternativo que se utilizará en la ejecución de juegos.
- Evaluar mediante la aplicación de prueba objetiva el efecto de la aplicación del material alternativo.

### **3.4. Justificación.**

Los que se beneficiarán con la presente investigación en primer lugar serán los estudiantes de la Escuela Superior de Formación de Maestros en Educación Física, luego, implícitamente, los estudiantes escolarizados quienes estarán a cargo de los futuros docentes.

La aplicación de juegos, por sus propias características, contribuye al logro de diversos fines educativos como ser: la socialización, la autonomía, los aprendizajes básicos y espontáneos, e implícitamente motivará a la práctica placentera.

Por el predominio motriz, el juego en Educación Física, satisface las necesidades de movimiento de la persona en cada estadio evolutivo, simultáneamente incorpora hábitos saludables que le ayudan a mejorar su calidad de vida.

También el juego y el movimiento contribuyen al desarrollo de las capacidades motrices tanto coordinativas como condicionales, y al aprendizaje de todo tipo de habilidades.

Los juegos de relevo, los juegos de eliminación en los que dejan de jugar quienes pierden, todavía se ven en las clases de Educación Física, predominando así la competencia entre niños, la rivalidad, y la discriminación, el promover la práctica de los juegos cooperativos favorece a la incorporación de

valores, con participación, aceptación, respeto e integración, sin diferencias de género, cultura o capacidad motriz.

Por todo ello, el juego tiene una implicación cognitiva porque la práctica facilita un aprendizaje significativo.

La propuesta de utilizar material alternativo tiene tres objetivos: primero, facilitar la ocasión de realizar actividades que habitualmente se hacen con un material convencional a pesar de carecer de él y de los medios para adquirirlo; segundo, investigar actividades distintas a las habituales y tercero, la posibilidad de descubrir nuevas opciones de uso de materiales convencionales.

La sociedad es consciente de la necesidad de incorporar a la educación conocimientos, destrezas y capacidades relacionadas con el cuerpo y con el movimiento, como también aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognitivos.

## **4. SUSTENTO TEÓRICO**

### **4.1. Marco teórico conceptual**

#### **1. Aprendizaje motor**

El aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas pasa por diferentes formas; desde el aprendizaje conductista, pasando por la imitación, el ensayo – error, el aprendizaje por enlaces, hasta llegar a la concepción cognitiva.

Los investigadores coinciden en establecer diferentes etapas en el proceso enseñanza – aprendizaje de una habilidad motriz, así pues, "el aprendizaje de cualquier praxis motriz, ya sea un esquema motor, una tarea o una habilidad, atraviesa por una serie de momentos con una cierta diferenciación entre los mismos, donde el individuo va adquiriendo nuevas relaciones de movimientos hasta la consecución de la misma y con un determinado nivel de destreza". (Díaz, 1999:80).

El aprendizaje esencial del niño en la infancia en el campo del desarrollo motor es la siguiente:

- Aprendizaje a través de la imitación, donde la actuación de las personas es imitada por los niños.
- Aprendizaje por esfuerzo, donde la experimentación de la acción y la repetición se convierte en un factor importante dentro del aprendizaje.
- Aprendizaje a través del juego, donde en la acción del juego se varían movimientos, se adaptan movimientos y se inventan nuevas acciones.

“En las habilidades motrices, la transferencia en el aprendizaje se refiere a que la adquisición de un amplio repertorio de habilidades básicas repercutirá posteriormente, de forma positiva, en el aprendizaje de habilidades más complejas y difíciles”. (Diaz, 1999:81)

La transferencia del aprendizaje adquiere una gran importancia ya que facilita la conexión de los nuevos aprendizajes con los que el estudiante ya tiene, o sea, los aprendizajes previos facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes.

## **2. El juego.**

No es nuevo hablar sobre el juego, esta actividad es tan antigua como la misma humanidad. El ser humano siempre ha jugado y siempre ha estado unido el juego a la cultura de los pueblos, “es una actividad fundamental para el desarrollo del ser humano, tanto a nivel filogenético como ontogenético”. (Orti, 2004: 39).

Su evolución va desde las expresiones más espontáneas y menos regladas hasta las expresiones más regladas, especializadas y organizadas, desde las actividades más simples como jugar con elementos de la naturaleza, piedras, huesos de animales, hasta llegar al deporte como expresión avanzada del juego.

Se considera al juego como “una fuente educativa de primera necesidad debido a que proporciona gran cantidad de vivencias y situaciones, siendo una actividad muy interesante para conocer tanto las características del alumno como del grupo”. (Ibídem, 2004: 39).

El juego ofrece potencialidades complejas y diversas, y, a diferencia de otras actividades en su forma más natural y espontánea, es donde el participante exterioriza su personalidad.

Aunque en tiempos pasados los padres y profesores consideraban al juego como pérdida de tiempo o una actividad poco seria, por lo tanto el juego se restringía, en la actualidad está recomendado como una actividad formativa.

Por ello, numerosos autores y desde diferentes campos de estudio han abordado el concepto de juego; coincidiendo en cuanto a su importancia pedagógica, psicológica, sociocultural y recreativa porque, por sobre todo, el juego produce placer.

Desde la perspectiva pedagógica, el juego está considerado como uno de los principios del aprendizaje porque “es una necesidad vital para el niño ya que este es creativo y por sobre todo motivador”. (Ruiz y otros, 2002: 44).

Si la persona juega por divertirse, por relacionarse, por salir del estrés, o por reponer sus energías, es motivo suficiente para afirmar que el juego tiene una finalidad y una utilidad aunque el que participa no busque esa finalidad ni utilidad.

Tiene que partir de los propósitos que tenga el que conduce el juego y orientarlo hacia el logro de objetivos para que el juego tenga una finalidad y una utilidad, sin embargo el niño o cualquier persona que juega solo tiene que hacerlo simplemente por jugar.

Etimológicamente, el vocablo juego, procede del latín “jocus” que significa broma, chanza y diversión. En inglés: “play” para designar al juego, diversión,

jugada, jugar; también se utiliza "game" como juego, deporte, diversión, pasatiempo, certamen.

## **2.1. Teorías sobre el juego.**

Son muchas las ciencias que estudiaron el fenómeno del juego, como muchos los autores y las diferentes corrientes científicas que tratan de explicar la procedencia del mismo, estos estudios, se conocen en la actualidad como teorías.

Hay autores que agrupan las teorías a partir de la época de estudio en: clásicas y modernas; otros lo agrupan a partir de las disciplinas que las justifican, en: teorías psicológicas, antropológicas, fisiológicas, pedagógicas y otros.

Para la presente investigación citaremos las teorías que signifiquen un aporte en nuestro estudio:

- Teoría del Recreo.

Con su exponente máximo Schiller, poeta alemán. Plantea el juego como una "actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales, y que éste contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida y cuya finalidad es el recreo. El placer es para él un elemento intrínseco del juego. Su concepción del juego es, ante todo, estética y orientada al ocio". (Navarro, 2002:70).

Contrasta el juego con el trabajo, menciona al recreo como la interpretación del juego; su concepción del juego es estética y orientada al ocio. Para Schiller el animal trabaja cuando carece de algo y juega cuando rebosa de alegría.

A Schiller se le atribuye la frase: "El hombre sólo es plenamente hombre cuando juega".

- Teoría del sobrante de energía o energía superflua.

El máximo exponente de esta teoría es el filósofo Herbert Spencer.

Spencer llega a la conclusión de que “el ser humano acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Esta energía sobrante debe ser liberada en actividades sin una finalidad inmediata, para evitar tensiones al organismo, siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno”. (Ortí, 2004:50).

- Teoría laboral del juego.

El exponente de esta teoría es Wundt, este autor afirma que “mientras el niño juega esta aprendiendo a usar la energía que, con el paso de los años, utilizará de forma forzosa en el trabajo”. (Ortí, 2004:52).

Wundt cree que el juego nace a partir del trabajo, además afirma que el juego no solo es propio del ser humano, sino también está en la evolución del animal.

- Teoría del ejercicio preparatorio.

Con su exponente Karl Groos, filósofo y psicólogo alemán. Groos “se basa en considerar el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y que sirve como autoafirmación natural del niño”. (Navarro, 2002:72).

El juego sirve como preparación para la vida adulta. El niño desea ser protagonista del mundo real, pero el adulto no le permite, entonces el niño, mediante el juego puede ser protagonista, con ello logra su liberación.

- Teoría de la ficción.

Claparède es el exponente de esta teoría. Este autor menciona que “el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad”. (Ibídem, 2002:75).

El niño, al darse cuenta que no puede mandar en la realidad, entonces se introduce en el juego para crearse un mundo ficticio.

- Teoría Piagetiana del juego.

Jean Piaget, es uno de los máximos exponentes de la estructura del pensamiento, menciona que "el juego evoluciona conjuntamente con el niño. Es por ello que esta teoría parte de la creencia de que las diversas manifestaciones del juego son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo intelectual del niño". (Piaget en Ortí, 2004:54).

Se puede afirmar, que según este autor, una de las variables más importantes en la explicación del juego infantil está en el desarrollo.

Cuadro Nº 1: El juego y el desarrollo según Piaget

Estadio intelectual	Duración del estadio	Tipo de juego
Inteligencia sensoriomotriz	0 a 2 años	Juegos sensoriomotores
Inteligencia preoperatoria	2 a 7 años	Juegos simbólicos Juegos de fantasía
Inteligencia operatoria concreta	7 a 11 años	Juegos de reglas
Inteligencia operatoria formal	11 adelante	Juegos de reglas

Fuente: (Orti, 2004:55).

## 2.2. Aproximaciones al concepto de juego.

El enfoque variado que tiene el juego hace que también se conceptualice desde diferentes puntos de vista.

Una de las definiciones más difundidas a cerca del juego, aunque no la más representativa, es de Johan Huizinga, quien sostiene que "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente". (Ortí y otros, 2004:42)

Otras aproximaciones que se tiene con respecto al concepto de juego son los siguientes:

Lin Yutang: "Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar; jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle que tanto se parece al arte, al impulso creador". (Sánchez, 2002:9)

Russel: "El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, si no por si misma". (Ibidem, 2002:9)

Omecaña: "El juego es una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de si misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, comunicación y el aprendizaje". (Ortí, 2004:41)

En la búsqueda de un concepto que represente el área de Educación Física y que sea admitida como un fenómeno multidisciplinar, es el que dice que juego es "una actividad recreativa de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural". (Navarro, 2002: 109)

El análisis de cada término que tiene este concepto comprueba su elección:

- Actividad, porque es una acción, y esa acción es observable.
- Recreativa, porque todo juego es entretenido y divertido.

- Incertidumbre, porque uno no sabe qué es lo que va a pasar cuando juega, aunque lo haya jugado varias veces, como de igual manera no se sabe el resultado. Es imprevisible.

- Contexto socio cultural, porque tiene un determinado tiempo, se lo realiza en un determinado lugar o espacio y por sobre todo de acuerdo a la expresión cultural que determine el entorno.

### **2.3. El juego, un principio del aprendizaje.**

El juego, en sus diferentes manifestaciones, en diferentes épocas, en diferentes perspectivas y con diferentes enfoques, en el medio educativo ha significado siempre uno de los principios del aprendizaje, Mujina menciona que: “La actividad existente en el juego tiene siempre características formativas, y lo formativo está siempre en el juego de un modo particular”. (Navarro, 2002:44).

El juego contiene habilidades y ello provoca aprendizaje, aunque este proceso muchas veces no es sistemático, cuando el docente plantea objetivos puede serlo porque lo está sometiendo a la organización de la didáctica.

La motivación en educación es un componente necesario para estimular la atención, la voluntad y el interés; Gervilla, refiriéndose a ello, indica que: “Existe una transferencia positiva de la motivación por el juego a las actividades escolares. Cuando se despierta y favorece la curiosidad, se ha conseguido iniciar al niño en el aprendizaje escolar. Es así que el juego debe ser utilizado en el proceso enseñanza – aprendizaje como base de las actividades diarias y encaminadas a lograr determinados aprendizajes”. (Ibídem, 2002:44).

El juego, desde una concepción educativa “debe tener intencionalidad, temporalidad y organización, respetando las necesidades de cada uno. Debe distanciarse de la noción de entretenimiento o de simple diversión, ya que esos términos supone un simple consumo de tiempo, un gasto... igualmente debe recordarse que el que juega también se divierte”. (Incarbone, 2002:83).

### 2.3.1. La transferencia y el juego.

“La transferencia es un fenómeno del aprendizaje que acontece cuando el aprendizaje de una habilidad motriz, o fórmula motriz, influye en la adquisición de otras habilidades”. (Navarro, 2002:234).

El juego es una verdadera tarea motriz, porque tiene una consigna, que es el objetivo del juego, y el desarrollo o las condiciones para la acción, con reglas y/o recursos que se emplearán en la ejecución.

“Es indispensable que se atienda al tipo y organización de la tarea motriz, o al contenido de las habilidades que comprenda el juego motor, con el objeto de favorecer nuevos aprendizajes de una manera más eficaz, o de evitar interferencias de aspectos de un juego a otro”. (Navarro, 2002:234).

Para favorecer la transferencia se pueden promover condiciones de actuación dirigidas a gestos comunes como en los juegos de persecución, o con la utilización de materiales similares como palos, balones y otros.

Un aspecto didáctico de gran importancia que asociamos al fenómeno de la transferencia es el aprendizaje significativo, ya que en la acción el estudiante aprende todas las estrategias que el juego encierra.

### 2.3.2. Motivación, activación y juego.

“La motivación es el resultado de la interacción entre las demandas de ciertas situaciones y los motivos propios”. (Ibídem, 2002:236).

Como el juego por si mismo es recreativo, agradable y divertido es motivador a su práctica, pero deja de serlo cuando éste trae consigo dificultades en su accionar como son los competitivos, si son juegos de relevos y uno de los participantes no tiene esa capacidad entonces ya no es motivador para él porque sabe que su rendimiento no será de aceptación para los demás.

Por ello, se tiene la necesidad de seleccionar los juegos para su aplicación pedagógica y que este mantenga su naturaleza motivadora.

“Didácticamente, la motivación es un problema de transmisión de metas, incentivos y motivos, que junto a los factores personales del alumnado, conforman el conjunto del problema”. (Ibídem, 2002:236)

El juego también contiene incertidumbre, esa incertidumbre crea curiosidad en el participante, por ende siente satisfacción de experimentar otras situaciones, ya que resulta ser una actividad exploratoria porque siempre el resultado será diferente. Todo ello provoca un alto nivel de activación.

“La activación es una característica de la motivación, es decir, que cualquier intervención motivadora comporta un grado de activación”. (Navarro, 2002:236).

El caso del juego motor es especial porque en su accionar contiene situaciones divertidas, lo que conduce a una motivación alta de los alumnos ante la actividad.

Sin embargo, en la aplicación de los juegos, se tiene que tomar en cuenta lo siguiente:

- Valorar siempre el esfuerzo del participante, aunque no haya tenido éxito en su accionar.
  
- Conocer las características de los participantes.
- Favorecer la participación del estudiante en la construcción de las reglas y la creación de otros juegos.
  
- Utilizar recursos y materiales nuevos y no de uso cotidiano.
- Promover la reflexión positiva y constructiva ante las actitudes no deseables, estas actitudes pueden ser: el rechazo al rendimiento motor, la falta de actitudes afectivas, la falta de empatía.

- Dar a conocer las actividades de la sesión, y los objetivos que se quiere obtener.
- Planificar y seleccionar juegos divertidos e interesantes.
- 
- Participar con ellos en el juegos, aunque solo los primeros momentos.
- 
- Mantener todo el tiempo entusiasmo y control del grupo.

### 2.3.3. Retención, memoria y juego.

“El juego motor supone retener, es decir movilizar y mantener información para los requerimientos motores de la constante actividad lúdica del niño”, (Navarro, 2002:237).

El juego es la actividad humana que se practica en la infancia y que tiene mayor aporte en el aprendizaje.

La repetición de las acciones que se tiene en los juegos motores hacen que se consolide una determinada habilidad motriz, por ello, es necesario repetir los juegos en otras sesiones o que este dure un tiempo prolongado, según el interés que tengan los participantes.

En el juego se ponen en acción las facultades cognitivas del niño, como ser la atención, la memoria y la concentración porque, al inicio el niño debe captar el desarrollo del juego, las reglas y posteriormente debe ejecutar la acción.

### 2.3.4. Información y juego.

“La información es un factor de enorme influencia en la aprendizaje, pues significa el contenido de datos acerca de lo que se aprende, y entendiendo por ella las aportaciones en forma de consignas que, habitualmente, imparte el profesor”. (Ibíd, 2002:238)

En el juego motor, la información debe ser verbal, escrita y con demostrativa, la información verbal es para explicar cómo se juega; la información escrita

(cuando es necesario) para graficar el juego cuando este tiene el factor alto de complicación; y la demostración, que viene a ser la presentación de la acción, es para ayudar a comprender al participante de cómo es el juego.

En la información, lo que se tiene que lograr es: la atención del que va a jugar, el conocimiento del juego y la acción práctica.

### 2.3.5. La práctica motriz y el juego.

La práctica motriz, que es característica del juego en Educación Física, contribuye de manera especial al desarrollo de todas las áreas de la personalidad.

“Una visión de la motricidad escolar reducida sólo al ámbito motor es una visión errónea ya que se reduce al concepto de cuerpo/máquina. En el ámbito escolar nos interesa una visión pedagógica y educativa de la motricidad, es decir, un tratamiento pedagógico del cuerpo”. (Díaz, 1999:23).

El repertorio motriz se amplía a partir de la práctica de las acciones y de las diferentes variaciones o modificaciones que se hace a los movimientos.

“La Educación Física escolar necesita de una práctica variable por razones metodológicas que se concretan en el principio neuromotor de transferencia y el principio conceptual del contenido de las reglas de acción”. (Navarro, 2002:239).

### 2.4. Características del juego.

Las características son lo que hacen del juego una actividad muy extraordinaria, las que a continuación se cita son características que muchos autores tienen en común y son:

- Es una actividad, el juego es acción que se puede observar.

- Es voluntario y libre, el participante elige voluntariamente participar, es libre de elegir un juego, el momento para jugar, donde y con quienes jugar.

- Es divertido y agradable, el juego gusta a todos porque divierte.

- Es espontáneo, porque cuando se juega se introduce tanto en el juego que se

olvida todos los problemas que se tiene y se actúa espontáneamente, inclusive en la manifestación de sentimientos lo hacemos de forma irracional.

- Es incierto, porque nadie sabe que va a ocurrir en el juego, aunque éste se lo repita muchas veces.

- Es comprometido, cuando uno decide participar, se compromete tanto en las acciones del juego que toda su atención y concentración están de manifiesto y por bastante tiempo, lo que no ocurre en otras ocasiones, como por ejemplo: se puede disimular fácilmente el atender al profesor cuando este explica, pero sin embargo, se está pensando en otra cosa.

- Es fantasioso, porque cuando se introducen en el juego, especialmente los niños, se introducen en un mundo ficticio, representando a personajes de películas, de caricaturas, o simplemente a modelos como el papá, la mamá, el doctor, la vendedora; y se imaginan que un palo de escoba es un caballo.

- Es socializador, en el juego uno se conoce y se comunica con los demás. Se socializa.

- Es normativizado y reglamentado, no existe un juego que no tenga reglas que cumplir, desde los juegos más simples hasta llegar al deporte, que es una manifestación del juego.

## **2.5. Clasificación de los juegos.**

Al igual que la definición y las teorías, han sido muchas, también, la clasificación de los juegos, esto por atender a diferentes criterios como por ejemplo: según las etapas o niveles evolutivos del niño, según el espacio donde

se realicen (al aire libre o en el interior), según el material o instrumentos utilizados, según la cantidad de participantes o según las cualidades físicas y motrices que desarrollan.

#### 2.5.1. Clasificación del juego en Educación Física.

La clasificación que se relaciona con la investigación y que beneficia a la conservación y desarrollo de las capacidades, coordinativas como condicionales, está en función de las cualidades físicas y motrices que desarrollan y al tipo de actividad que predomina, esta clasificación pertenece a Carlos Méndez Giménez y Antonio Méndez Giménez (2004:26), y se divide en siete y son los siguientes:

- Juegos de fortalecimiento. Dirigidos a fortalecer los músculos y las articulaciones, además, tiene la función de mantener el cuerpo con un tono muscular.

“Su utilización no pretende incrementar el desarrollo de la fuerza pura del individuo, sino enfocar la actividad tanto hacia la fuerza resistencia y a la fuerza explosiva o potencia”. (Méndez y Méndez, 2004:13)

- Juegos motores. Son juegos en los que el movimiento y desplazamiento son predominantes.

“Pretenden mejorar la capacidad de movimiento. La actividad principal en la carrera”. (Ibídem, 2004:14).

- Juegos sensoriales. Son los que desarrollan el campo sensorial mediante la anulación de unos sentidos para desarrollar otros.

- Juegos de equilibrio. Tanto el estático como el dinámico y mixto, desarrollan el control del cuerpo.

- Juegos de rítmicos y coordinativos. Regulan la sincronización y desarrollan las secuencias y ritmos.

“Coordinación es la capacidad de efectuar simultánea o alternativamente un movimiento y de mantener en desplazamiento varios segmentos del cuerpo. La coordinación está unida, por tanto, al concepto de resolución muscular, es decir, a la capacidad de regulación entre la contracción de los agonistas y la relajación de los antagonistas”. (Ibídem, 2004:15)

- Juegos de flexibilidad. Son los encargados de mantener la flexibilidad muscular y articular.

- Juegos pre deportivos. Introducen e incorporan todas las capacidades mediante sus acciones, y son dirigidas hacia los deportes.

“Son lo que gozan de casi todas las cualidades señaladas en los anteriores grupos, aunque persiguen el acercamiento técnico – táctico a un deporte en concreto” (Méndez y Méndez, 2004: 16)

## **2.6. Juegos cooperativos.**

Los juegos cooperativos son en los que se participa con otros y no enfrentados a otros, son juegos donde los participantes cooperan con los demás en busca de un objetivo para todos.

“La utilización de estructuras lúdicas cooperativas que requieren la implicación de todo el grupo en el juego provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas. Saber compartir, ser más consciente de cómo siente el otro, apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos propuestos, son actitudes que facilitan la realización de aprendizajes en un ambiente distendido y alegre”. (Bantula, 2004:11).

“Desde un punto de vista pedagógico, la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión se orienta a compartir una actividad que es el juego, con objetivos recreativos de diversión, que fomenta la práctica con la participación y cuyo trasfondo social implique a los jugadores de manera pro social y altruista que es la aceptación y ayuda”. (Navarro, 2002:221)

Este modelo de juego cooperativo, por lo fundamentado en el párrafo anterior, es totalmente pedagógico, porque trata de ser una alternativa que invita a la participación sin barreras, sin discriminación, con respeto y tolerancia, con inclusión y con integración.

En el juego cooperativo participa el niño, la niña, el joven, el adulto, el más capaz, el menos capaz, el que tiene habilidades motrices, el que no tiene tantas habilidades motrices, el que tiene recursos económicos, el que no tiene recursos económicos, el que habla quechua, aymara, castellano, inglés, francés, o cualquier otro idioma. El juego es universal, no tiene barreras.

Por ello, los juegos cooperativos necesitan adquirir mayor protagonismo en los programas escolares, con el objeto de compensar el tipo de juego competitivo que aún se practica y que tiene carácter individual y/o dual.

#### 2.6.1. Clasificación de los juegos cooperativos.

El profesor Jaume Bantula Janot, clasifica a los juegos cooperativos dentro de los juegos socio – afectivos y son diez.

- Juegos de presentación y conocimiento grupal
- Juegos de contacto, afirmación estima y confianza
- Juegos de percepción y discriminación sensorial
- Juegos de equilibrio
- Juegos de expresión corporal
- Juegos de observación y atención
- Juegos de organización espacial y temporal
- Juegos de recreación con material
- Juegos de animación

- Juegos de distensión y vuelta a la calma.

### **3. Material didáctico**

Cuando se habla de material didáctico se habla también de medios auxiliares, medios didácticos, recursos didácticos, materiales educativos y materiales suplementarios; en la presente investigación se hará referencia al material didáctico que facilita el proceso enseñanza – aprendizaje.

El material didáctico es un “conjunto de objetos concretos o representativos que presentan contenidos de aprendizaje, vehiculizan mensajes, posibilitan y favorecen la comunicación. Son elementos reales o representativos que al entrar en contacto con el educando hacen vivir experiencias de aprendizaje”. (Gutiérrez, 2005:223).

El profesor utiliza material didáctico como soporte, complemento o ayuda dentro de la acción educativa.

“Un buen material didáctico constituye una herramienta idónea para llegar a la significatividad de los aprendizajes”. (Ibídem, 2005:224).

El material didáctico debe despertar el interés del estudiante y debe adecuarse a las características particulares del grupo. No se puede olvidar también que cada material didáctico ocasiona diferentes respuestas.

#### **3.1. Funcionalidad pedagógica de los materiales didácticos.**

Las funciones didácticas que deben cumplir los materiales, según Díaz (1999:107) son las siguientes:

- Función motivadora; deben tener la característica de captar la atención de los estudiantes mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones y sensaciones.

- Función estructuradora; ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la realidad.

- Función estrictamente didáctica; ya que es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.

- Función facilitadora de los aprendizajes; en Educación Física, muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Por ejemplo, no se puede enseñar a jugar tenis si no se dispone de la pelota y la raqueta de tenis.

De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes y, otros, que son facilitadores de ciertos aprendizajes pero no imprescindibles.

“A la hora de seleccionar los materiales curriculares para que cumplan con una función facilitadora de los aprendizajes no podemos perder de vista que por sí solo no son elementos educativos. Estos adquieren pleno significado educativo cuando se combinan con estrategias metodológicas y están integrados en todas las fases de un proyecto educativo y curricular”. (Ibídem, 1999:107).

- Función de soporte al profesor; referida a la necesidad que el profesor tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos y control.

### **3.2. Los materiales en Educación Física.**

“Los materiales en Educación Física son enormemente variados lo que ha inducido a muchos autores a su clasificación a fin de transmitir una idea ordenada de sus posibilidades”. (Contreras, 2004:135).

Los materiales que son familiares, por la reiteración indispensable de su uso, y específicos del área de Educación Física también son llamados material estructurado o convencional, por ejemplo: balones de cada uno de los deportes, redes, colchonetas, trampolín, barra fija, paralelas, y otros.

Los materiales que no son familiares ni específicos del área de Educación Física también son llamados material alternativo, material no estructurado, material reciclable y/o material no convencional.

Aunque cada denominación, en su esencia tiene una mínima diferencia, en la presente investigación se hará referencia a todo aquel material que no es específico para el área de educación física, deportes o para la recreación.

### **3.3. Materiales alternativos.**

Se entiende por material alternativo a “todo aquel que no se halla sujeto a los circuitos tradicionales de fabricación y venta para el campo de las actividades físicas, deportivas o recreativas, o, en caso de si lo estuviere, recibe una utilización diferente de aquella para la que ha sido diseñado”. (Jardí y Rius, 2001:8).

Utilizar materiales en finalidades distintas por lo cual han sido contruidos, primero, ayuda a relacionarnos con el entorno; segundo, se elimina gastos económicos que no son necesarios para practicar cualquier tipo de actividad física; y tercero, el profesor no tiene pretexto de planificar actividades variadas y cumplir sus objetivos propuestos.

Con el uso y manipulación de diversos materiales alternativos, se tiene la oportunidad de crear actividades y juegos que son distintos a las acciones y a los movimientos cotidianos.

El uso de un objeto inservible del entorno, como botellas plásticas, papel periódico, nylon o “cualquier objeto multifuncional contribuye con beneficios ecológicos”. (Gutiérrez, 2004:16).

### **3.4. Clasificación de los materiales alternativos.**

En el ámbito de la actividad física, el material alternativo se clasifica en tres grandes grupos, estos son: material de desecho, material de usos varios y material del entorno, cada grupo, al mismo tiempo tiene presenta otras divisiones.

La clasificación, casi completa de juegos con material alternativo, corresponde a Jardí y Ruíz (2001:8 y 9) y es la siguiente:

#### **3.4.1. Material de desecho.**

Es el material que: primero, siendo fabricado para un servicio o función, ya no se lo vuelve a utilizar en esa función; segundo, son artificiales porque cumplieron el fin para el que fueron fabricados, y tercero, son altamente contaminantes. Están considerados también como materiales inservibles. Se sub clasifica en dos:

- Material de utilización inmediata, estos materiales generalmente son de uso doméstico, es decir, son los que proceden del entorno familiar y, cuando ha sido desechado para su función primera, se utiliza en actividades físicas, juegos o deportes de forma inmediata y sin cambio o transformación de ese material, por ejemplo: la botella descartable de refresco.

- Material de desecho, estos materiales tiene origen generalmente industrial, es decir, proceden de tiendas, industrias o grandes almacenes, este material se puede o no transformar antes de su re utilización, por ejemplo: los cartones de embalaje cortados con cierta medida.

#### **3.4.2. Material de usos varios.**

Es cuando un material se utiliza de variadas formas, por ejemplo: las botellas descartables de refresco, se puede utilizar como conos, como arcos, como material manipulable, como objeto para lanzar y atrapar, y otros. Se sub clasifica en dos:

- Material específico del ámbito de las actividades físicas y deportivas, cuando es utilizado para los fines de la actividad física, juegos o deportes.
- Material de usos ajenos al ámbito de las actividades físicas y deportivas, cuando no es utilizado para los fines de la actividad física, juego o deporte.

### 3.4.3. Material del entorno.

Es el material que se encuentra en la naturaleza. Se sub clasifica en dos:

- Material del medio urbano, como por ejemplo: gradas, alambrados, muros, escaleras.
- Material del medio natural, son los que se encuentra en la naturaleza, como por ejemplo: piedras, ramas, semillas, hojas secas, y otros.

“La utilización de estos recursos tiene un valor añadido, semejante al del artesano, que partiendo de una piedra como materia prima y utilizando herramientas físicas e imaginación, da vida, como resultado de un proceso de trabajo, y de su capacidad creativa, a un nuevo objeto, la estructura de un árbol, ¡su obra de arte! El resultado de este proceso creativo completo, es la plena satisfacción del artista, donde él elige, crea, experimenta, desarrolla habilidades e interioriza sensaciones”. (Gutiérrez, 2004:17).

## **5. Propuesta de innovación pedagógica.**

la aplicación de material alternativo en la ejecución de juegos favorece a la adquisición de formas motoras múltiples y al desarrollo de capacidades físicas tanto coordinativas como condicionales, como ser: equilibrio, coordinación, ritmo, reacción, resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad, entre otros.

En lo cognitivo, mediante la manipulación de diferentes materiales alternativos, favorece a la percepción sensorial como ser: formas, colores, dimensiones, noción de número, secuencia; y, en la ejecución del mismo juego, la incorporación de reglas.

La utilización de material alternativo dentro del proceso enseñanza aprendizaje facilita y motiva, a docentes y estudiantes en forma cooperativa, en la creación de juegos motores, y son juegos cooperativos a partir de la formación de grupos para la creación de un determinado juego, hasta la ejecución del mismo donde entre todos buscan un objetivo común.

Al crear un juego motor cooperativo, el grupo, intercambia ideas, opiniones, incorpora el hábito de la tolerancia a partir de aprender a escuchar, incorpora el hábito de la cooperación, y, algo que también es importante, ejercita su pensamiento creador mediante la búsqueda de acciones diferentes y distintas en cada juego.

El material alternativo se utiliza de manera modificada y no modificada.

Modificada como por ejemplo: cartones de embalaje que se tiene que cortar para el uso, los vasitos de yogurt convertidos en choca, los papeles periódicos convertirlos en pelotitas de diversos tamaños, de las escobas viejas utilizar solo el palo, los balones de voleibol cortados por el centro y utilizarlo como conos.

No modificada como por ejemplo: las botellas de refresco plásticas, los envases de mantequilla, las tapas roscas, las piedras de diverso tamaño y forma, las llantas, las latas de leche en polvo, y otros.

#### 4.2. Marco legal

la educación superior se ampara en el artículo 42 de formación profesional, que dice: “es la educación destinada a formar profesionales idóneos; con vocación de servicio, compromiso social, excelencia académica, con consciencia crítica de la realidad sociocultural, con la capacidad de crear, aplicar, transformar la ciencia y la tecnología universal en beneficio de los intereses del Estado Plurinacional boliviano”. (Ley Avelino Siñani y Elizardo Pérez).

## 5. Propuesta de innovación pedagógica

la propuesta de innovación pedagógica cuenta con objetivos, planificación y el proyecto mismo.

### 5.1. Objetivos de innovación pedagógica

Lograr que los estudiantes incorporen dentro de sus conocimientos recursos creativos e innovadores para desarrollar sus sesiones de clases.

### 5.2. Planificación de la innovación pedagógica

La planificación de la innovación pedagógica cuenta con tres momentos: primero, aplicar una prueba objetiva para observar el grado de conocimiento que tienen los estudiantes de Educación Superior; segundo, planificar en base a un cronograma, las actividades y los materiales que servirán como recurso para que el futuro docente cree sus juegos; tercero, realizar una evaluación a todo el proceso de planificación.

### 5.3. Proyecto de aula:

#### “CREACIÓN DE JUEGOS CON MATERIAL ALTERNATIVO”

#### Datos referenciales

Qué	Cómo	Cuándo	Dónde	Por quién
Creación de juegos con la aplicación de y material alternativo	Mediante la manipulación la práctica	En la gestión 1/2010	En la Escuela Superior de Formación de Maestros de Ed. Física Antonio José de Sucre.	Estudiantes de segundo “A”  Docentes de la asignatura.

## Planificación pedagógica

### Materiales.

<b>Material didáctico</b>	<b>Material de escritorio</b>	<b>Material alternativo</b>	<b>Material audiovisual</b>
Pizarra acrílica	Hojas	Cartones de embalaje.	Radio grabadora
Trípode	Cuaderno	Botellas plásticas descartables.	CDs
Marcadores	Bolígrafos	Fichas de cartón, de plástico y piedras.	Filmadora
Almohadilla	impresora	Palos de escoba.	Cámara fotográfica
Papelógrafos		Envases y tapas de mantequilla.	Computadora
Cuadros		Papel periódico.	
Mapas conceptuales		Vasitos de yogurt.	
		Latas vacías de leche en polvo.	

### Sesiones de clases

Se procedió al desarrollo de la planificación estratégica, mediante la aplicación de las sesiones.

## **Sesión N° 1.**

Primero: Se analizó los conceptos del juego a partir de diferentes autores y se analizó el enfoque de juego cooperativo, mediante papelógrafos.

Segundo: Se dio a conocer la planificación, la estructura de las sesiones y la importancia de cumplir con el objetivo de crear juegos motores cooperativos a partir de la incorporación del material alternativo.

Se practicó tres juegos de fortalecimiento de la clasificación de los juegos en el currículum de la Educación Física, luego se utilizó como material alternativo botellas descartables de refresco, de diferentes tamaños y se propuso otros tres juegos de creación propia.

Los juegos practicados con material alternativo son: "el bebé", "golpes y saltos" y "fútbol números"; después de la práctica se analizaba el juego y, por sus características, se clasificaba. El juego "golpes y saltos" fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de observación y atención. Ver anexo 3.

Tercero Se organizó grupos de cinco integrantes para que entre ellos inventen un juego cooperativos incorporando la botella plástica como material alternativo.

## **Sesión N° 2.**

Primero Se revisó las capacidades físicas y psicomotrices recurriendo a los conocimientos previos de los estudiantes.

Segundo: Se practicó tres juegos motores y luego se inició la exposición de los juegos creados por cada grupo, mencionando el nombre del juego, la descripción y las reglas, para posteriormente practicarlo. Los juegos aprobados y socializados fueron: "toque siete", "pesca botella pesca", "llenando la botella", "tapar destapar", "al son del a, e, i, o, u" y ¿quién voltea la botella?

Tercero: Se analizó cada juego a partir de las capacidades que desarrollan y, según esas características, se lo clasificó.

### **Sesión N° 3.**

**Primero:** Se analizó las clasificaciones de los juegos en el currículum de la Educación Física, los juegos cooperativos y los juegos con material alternativo, mediante la presentación de papelógrafos.

**Segundo:** Se inició con la práctica de tres juegos de equilibrio, posteriormente se utilizó cartones de embalaje de 40 X 40 cm., como material alternativo, unos con letras del abecedario, otros con números y el resto blancos; con ese material se practicó tres juegos de creación propia.

Los juegos practicados con material alternativo son: "carrera de coches", "carrera de trenes" y "siameses". El juego "carrera de trenes" fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de animación. Ver anexo 4.

**Tercero:** Se formó grupos de cinco integrantes para la creación de juegos cooperativos con la utilización de cartones de embalaje como material alternativo.

### **Sesión N° 4.**

**Primero:** Se analizó la utilización de material alternativo y todos los beneficios que proporciona, por medio de una exposición y análisis participativo, se utilizó la pizarra para registrar puntos importantes.

**Segundo:** Se presentó tres juegos de flexibilidad, luego cada grupo socializó el juego creado por ellos en la anterior clase, mencionando el título, explicando el desarrollo del juego y su respectiva reglamentación.

los juegos aprobados que fueron socializados y practicados son: "cuéntame", "mimo", "formando palabras", "cartón pegado", "problemas matemáticos" y "cartón ciego".

**Tercero:** Se analizó cada juego a partir de las capacidades que desarrollan y, según sus características, se lo clasificó.

## **Sesión N° 5.**

Primero: Se realizó el análisis comparativo de los juegos cooperativos y competitivos, se reflexionó sobre el enfoque de la Educación Física y la incorporación de valores

Segundo: Se practicó tres juegos rítmicos y coordinativos, de la clasificación de los juegos en el currículum de la Educación Física y, posteriormente, se presentó juegos cooperativos utilizando el palo de escoba como material alternativo, con la recomendación necesaria sobre el uso de material.

Estos juegos de creación propia son: “puente colgante” y “que no se caiga”. El juego “que no se caiga” se clasificó dentro de los juegos cooperativos de organización espacial y temporal. Ver anexo 5.

Tercero: Se organizó grupos de cinco integrantes para que participen en la creación de juegos cooperativos utilizando el palo de escoba.

## **Sesión N° 6.**

Primero: Se analizó los objetivos didácticos de los juegos motores cooperativos y los objetivos de juegos con material alternativo mediante la esquematización en la pizarra acrílica.

Segundo: Se practicó tres juegos sensoriales y luego cada grupo socializó el juego motor cooperativo con la utilización de palos de escoba, explicaron el nombre del juego, las características y las reglas. Los juegos creados y aprobados son: “lluvia de palos”, “uno para todos y todos para uno” y “giro loco”.

Se realizó las recomendaciones pertinentes sobre la utilización del material y posteriormente se ejecutaron los juegos con participación activa de todos.

Tercero: Se analizó cada juego a partir de las capacidades que desarrollan y, según las características, se lo clasificó.

## **Sesión N° 7.**

Primero: Se revisó las características del juego mediante la técnica lluvia de ideas. Se formó ocho grupos y se sorteó las teorías del juego para su respectiva exposición.

Segundo: Se practicó tres juegos predeportivos de la clasificación de los juegos en el currículum de la Educación Física, luego se utilizó, como material alternativo, fichas plásticas, cortadas de galones de aceite de diferentes colores y piedras de todo tamaño.

Se propuso, con cada material, los siguientes juegos de creación propia, y era: "pedidos" (con fichas plásticas), "junto tres" (con piedra). El juego "junto tres" fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de organización espacial y temporal. Ver anexo 6.

Tercero: Se formaron grupos de cinco integrantes para la creación de juegos cooperativos, con la utilización de fichas plásticas y piedras de todo tamaño y forma.

## **Sesión N° 8.**

Primero: Se aplicó un diagnóstico oral con participación libre de los estudiantes, a cerca de los contenidos avanzados en las anteriores sesiones.

Segundo: Se practicó tres juegos de presentación y conocimiento grupal, de la clasificación de juegos cooperativos, luego socializaron los juegos cooperativos creados por ellos, mencionando el nombre del juego, la descripción y las reglas.

Los juegos creados y aprobados con fichas plásticas son "selección", "¿dónde?", y los juegos con piedras son "te choco", "lanzar y correr", "atrapo la blanca", "rompe cabezas" y "la primera palabra".

Tercero: Se analizó cada juego a partir de las capacidades que desarrollan y, según las características, se lo clasificó.

## **Sesión N° 9.**

Primero: Se realizó la exposición de la teoría del recreo de Shiller utilizando como medio papelógrafos para dicha exposición:

Segundo: Se practicó tres juegos de contacto, afirmación, estima y confianza, luego se utilizó papel periódico como material alternativo y se elaboró pelotitas de papel con cinta adhesiva. Se inició la parte práctica con la propuesta de tres juegos con la utilización de periódico y de pelotitas hechas con periódico que son "pitufos trabajadores", "la pelota voladora" y "di el nombre que te pillo".

El juego "pitufos trabajadores", de creación propia, fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de observación y atención. Ver anexo 7.

Tercero: Se organizaron grupos de cinco integrantes para la creación de juegos cooperativos, con papel periódico y pelotitas de periódico como material alternativo.

## **Sesión N° 10.**

Primero: Se expuso la teoría del sobrante de energía de Spencer, para ello se utilizó la exposición de papelógrafos.

Segundo: Se practicó tres juegos de percepción y discriminación sensorial, luego los grupos socializaron los juegos cooperativos con pelotitas de papel periódico como material alternativo, estos materiales fueron elaborados por los estudiantes. Se expuso el nombre, se explicó el desarrollo del juego y las reglas.

Los juegos cooperativos con material alternativo son "de palma en palma", "lanzamientos cruzados", "la telaraña", "tiro al blanco", "posta de pelotitas" y "disparos".

Tercero: Se analizó las características de cada juego para luego clasificarlas, también se analizó las capacidades que desarrollan.

## **Sesión N° 11.**

Primero: Se analizó la teoría del descanso de Lazarus, para ello se utilizó la exposición de conceptos en papelógrafos.

Segundo: Se practicó tres juegos de expresión corporal, luego se practicó juegos con la utilización de latas de leche en polvo como material alternativo, los juegos propuestos de creación propia son "estatuas" y "circuito de latas".

El juego "estatuas" fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de equilibrio. Ver anexo 8.

En la mayoría de los juegos, la lata se utilizó como obstáculo y como señalización.

Tercero: Se organizaron los grupos de trabajo cooperativo para que realicen la creación de juegos con material alternativo.

## **Sesión N° 12.**

Primero: Se analizó la teoría de la recapitulación de Hall, mediante la exposición de conceptos en papelógrafos, también se recordó las otras teorías.

Segundo: Se practicó tres juegos de observación y atención, luego los grupos presentaron la creación de juegos cooperativos con latas de leche en polvo como material alternativo, expusieron el nombre y explicaron el desarrollo del juego y sus reglas.

Los juegos expuestos y practicados son "atrapando la pelotita", "el cesto móvil", "puentes trillizos" y "la casa incendiada".

Una mayoría de los juegos se realizaron con la utilización de otros materiales como complemento, como ser palos y pelotitas de papel periódico.

Tercero: Cada uno de los juegos se analizó a partir de capacidades que desarrollan, luego, según sus características, se los clasificó.

### **Sesión Nº 13.**

Primero: Se expuso la teoría Piagetiana del juego, juntamente con la clasificación del juego que este autor propone, mediante la exposición de conceptos en papelógrafos.

Segundo: Se presentó tres juegos de organización espacial y temporal, luego se utilizó los vasitos de yogur y las chocas elaboradas por ellos y se practicó los juegos de creación propia “cochecitos y pasajeros” y “atinar a otra choca”.

El juego “cochecitos y pasajeros” fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de organización espacial y temporal, además de distensión y vuelta a la calma. Ver anexo 9.

Tercero: Se organizó grupos de cinco para que estos creen un juego cooperativo utilizando el vasito y la choca como material alternativo.

### **Sesión Nº 14.**

Primero: Se analizó la teoría del Aprendizaje. Bruner y su respectiva comparación con las otras teorías, mediante la exposición de conceptos en papelógrafos.

Segundo: Se practicó tres juegos de animación, luego cada grupo presentó el juego creado por el grupo; mencionando el nombre del juego, el desarrollo y las reglas. Los juegos son “vasos cazadores”, “choca patada”, “choca asensor” y “de vaso en vaso”.

Tercero: Cada uno de los juegos se analizó a partir de capacidades que desarrollan, y, según sus características, se los clasificó.

La característica principal de una mayoría de los juegos creados por los estudiantes, fue que desarrollaron la coordinación óculo mano y de distensión y vuelta a la calma.

## **Sesión N° 15.**

Primero: Se expuso la última de las teorías planificadas a cerca del origen de la cultura de Huizinga mediante la presentación de papelógrafos y se realizó la comparación de teorías.

Segundo: Se practicó tres juegos de vuelta a la calma de la clasificación de juegos cooperativos, luego se utilizó envases y tapas de mantequilla como material alternativo y se presentó los juegos de creación propia que son "a la montaña" y "sacando la tapa".

El juego "a la montaña" fue clasificado dentro de los juegos cooperativos de organización espacial y temporal. Ver anexo 10.

Tercero: Se organizó grupos de cinco para que estos creen un juego cooperativo utilizando los envases y las tapas de mantequilla como material alternativo.

## **Sesión N° 16.**

Primero: Se repasó mediante un análisis sintético todos los contenidos temáticos, además de las exposiciones de las teorías del juego, mediante la presentación de mapas conceptuales en papelógrafos y con la participación de estudiantes recurriendo a sus conocimientos ya adquiridos.

Segundo: Cada grupo presentó el juego creado por ellos explicando el nombre, el desarrollo y las reglas y como material utilizaron las tapas y los envases de mantequilla.

Los juegos que defendieron son "carrera de tapas", "tapa gol", "tapa voladora", "tapa loca", "la torre" y "lanzo y atrapo".

Tercero: Cada uno de los juegos se analizó a partir de capacidades que desarrollan, y, según las características, se los clasificó.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bantula Janot, Jaume. Juegos motrices cooperativos. Barcelona – España, 3ª edición, Editorial Paidotribo, 2004.
- Contreras Jordán, Onofre. Didáctica de la Educación Física. Editorial INDE, Barcelona – España, 2004.
- Díaz Lucea, Jordi. La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Barcelona – España, 1ª edición, 1999.
- Flores D' Arcais, Giuseppe. Diccionario de ciencias de la educación. Madrid – España, Edición Paulinas, 1990.
- Gutiérrez, Feliciano. Diccionario pedagógico. La Paz – Bolivia, 2004.
- Gutiérrez Toca, Manuel. Juegos ecológicos con piedras y palos. Barcelona – España, 1ª edición, 2004.
- Hernández Sampieri, Roberto y otros. Metodología de la investigación. México, 1998.
- Incarbone, Oscar. Juguemos en el jardín. Editorial Stadium S. R. L. Buenos Aires – Argentina, 2002.
- Jardi Pinyol, Carles. Rius Sant, Joan. 1000 ejercicios y juegos con material alternativo. Barcelona – España, 6ª edición, Editorial Paidotribo, 2001.
- Méndez Giménez, Carlos. Méndez Giménez, Antonio. Los Juegos en el currículum de la Educación Física. Editorial INDE, Barcelona – España, 2004.
- Navarro Adelantado, Vicente. El afán de jugar. Barcelona – España, Editorial INDE, 2002.
- Orti Ferreres, Joan. La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona – España, Editorial INDE, 2004.

Pila Teleña, Augusto. Didáctica de la educación física. México, 10º edición, 2000.

Román Pérez, Martiniano. Díez López, Eloísa. Curriculum y aprendizaje. Madrid – España, 2º edición, 1990.

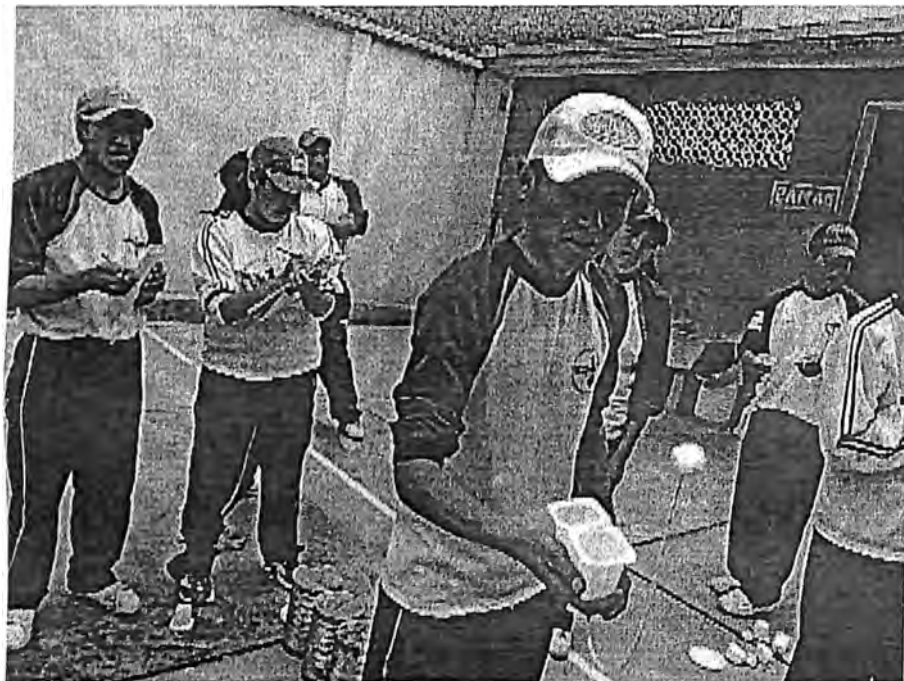
Ruiz, Juan Francisco. Los juegos en la motricidad infantil. Barcelona – España, INDE, 2002.

Woolfolk, Anita E. Psicología educativa. México, 6º edición, 1996.

# ANEXOS

ANEXO Nº 11

PRÁCTICA DE JUEGOS CON VASITOS DE YOGUR



Estudiantes de Segundo "A" jugando con vasitos de yogur

ANEXO N° 12

PRÁCTICA DE JUEGOS CON TAPAS DE MANTEQUILLA Y LATAS DE LECHE EN POLVO



Estudiantes de Segundo "A" jugando con latas y tapas de mantequilla