

**LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
IMPLEMENTADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE
INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO.**

**MIGUEL ÁNGEL MORA OLARTE
DAVID ARMANDO CABALLERO RÍOS**

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y DE LAS BELLAS ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
VILLAVICENCIO
2019**

**LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
IMPLEMENTADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE
INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO**


**MIGUEL ÁNGEL MORA OLARTE
CÓDIGO: 148103324**

**DAVID ARMANDO CABALLERO RÍOS
CÓDIGO: 148103043**

**Proyecto como requisito para optar al título de
Licenciado en educación física y deportes.**

**Director
ANDRÉS FERNANDO BALCÁZAR VEGA
Especialista en Pedagogía de la Recreación Ecológica**

**UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA Y DE LAS BELLAS ARTES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
VILLAVICENCIO
2019**

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS	CÓDIGO: FO-DOC-97	
		VERSIÓN:0	PÁGINA: 1 de 58
	PROCESO DOCENCIA	FECHA: 02/09/2016	
	FORMATO AUTORIZACION DE DERECHOS	VIGENCIA: 2016	

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Nosotros, Miguel Ángel Mora Olarte mayor de edad, vecino de Villavicencio, identificado con la Cédula de Ciudadanía No. 11121931108 de Villavicencio y David Armando Caballero Ríos mayor de edad, vecino de Villavicencio, identificado con la Cédula de Ciudadanía No. 1022331538 de Villavicencio actuando en nombre propio en nuestra calidad de autor(e) del trabajo de tesis, monografía o trabajo de grado LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO, hago entrega del ejemplar y de sus anexos de ser el caso, en formato digital o electrónico (CD-ROM) y autorizo a la **UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS**, para que en los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia, con la finalidad de que se utilice y use en todas sus formas, realice la reproducción, comunicación pública, edición y distribución, en formato impreso y digital, o formato conocido o por conocer de manera total y parcial de mi trabajo de grado o tesis.

EL AUTOR – ESTUDIANTE, Como autor, manifiesto que el trabajo de grado o tesis objeto de la presente autorización, es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros; por tanto, la obra es de mi exclusiva autoría y poseo la titularidad sobre la misma; en caso de presentarse cualquier reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión, como autor, asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados, para todos los efectos la Universidad actúa como un tercero de buena fe.

Para constancia, se firma el presente documento en dos (2) ejemplares del mismo valor y tenor en Villavicencio - Meta, a los 23 días del mes de enero de dos mil diecinueve (2019).

EL AUTOR – ESTUDIANTE

Firma

Nombre: Miguel Ángel Mora Olarte

David Armando Caballero Ríos

C.C. No. 31108 de Villavicencio 1022331538 de Villavicencio

AUTORIDADES ACADÉMICAS

PABLO EMILIO CRUZ CASALLAS
Rector

DORIS CONSUELO PULIDO DE GONZÁLEZ
Vicerrectora Académica

DEIVER GIOVANNY QUINTERO REYES
Secretario General

FREDY LEONARDO DUBEIBE MARÍN
Decano (E) Facultad de Ciencias Humanas

OMAIRA ELIZABETH GONZÁLEZ
Director Escuela de Pedagogía y Bellas Artes

ARMANDO ACUÑA PINEDA
Director de Programa
Licenciatura en Educación Física y Deporte

NOTA DE ACEPTACIÓN

MARIA TERESA CASTELLANOS SANCHEZ
Director Centro de Investigaciones
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

ARMANDO ACUÑA PINEDA
Director de Programa
Licenciatura en Educación Física y Deporte

ANDRÉS FERNANDO BALCAZAR VEGA
Director trabajo de grado

GLORIA STELLA TABARES MORALES
Jurado

HERNAN SMITH ÁNGULO GOMEZ
Jurado

Villavicencio, enero 23 de 2019

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo es dedicado primeramente a Dios padre por habernos permitido iniciar este estudio y haber llegado hasta aquí, y especialmente a nuestros padres, debido a que con sus esfuerzos y apoyo han sido los protagonistas de que iniciásemos esta maravillosa carrera.

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	10
2. MARCO REFERENCIAL.....	10
2.1 MARCO LEGAL.....	12
2.1.1 Constitución Política de Colombia.....	12
2.1.2 Ley 115 febrero 8 de 1994.....	13
2.2 MARCO TEÓRICO.....	13
2.2.1 Las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica y su apoyo en los estilos de enseñanza de la educación física.....	13
2.2.2 El concepto del juego, su importancia y relación con la educación física.....	17
2.2.3 La dimensión lúdica como dimensión del ser humano.....	20
2.2.4 La enseñanza de la educación física.....	23
2.2.5 La imaginación simbólica.....	27
2.2.6 Estrategias dinamizadoras de la educación física.....	28
3. MATERIALES Y METODOS.....	31
3.1 MÉTODO.....	31
3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	32
3.3 MUESTRA.....	33
4. HALLAZGOS.....	34
4.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE IMPLEMENTAN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	34
4.2 REVISIÓN DOCUMENTAL DESDE LA LABOR DOCENTE.....	38
4.2.1 Mallas curriculares.....	38
4.2.2 Plan clase.....	40
4.2.3 Análisis de diarios de campo.....	41
4.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	42

5. CONCLUSIONES.....	46
6. RECOMENDACIONES.....	48
7. BIBLIOGRAFÍA.....	49
8. CIBERGRAFÍA.....	50
9. ANEXOS.....	51
Resumen Analítico Especializado.....	53

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 1 Estilos de enseñanza y características.....,,,,,,,,,,,,,	17
Tabla N° 2 encuesta	34
Tabla N° 3 encuesta	35
Tabla N° 4 encuesta.....	36
Tabla N° 5 encuesta	36
Tabla N° 6 encuesta	37
Tabla N° 7 encuesta.....	38
Tabla N° 8 encuesta.....	42
Tabla N° 9 encuesta	43
Tabla N° 10 encuesta.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Este estudio determina la forma en que los docentes de educación física de instituciones públicas de Villavicencio, educan a partir de la dimensión lúdica, empleando para ello lo que aquí se denominó estrategias dinamizadoras de dicha dimensión, siendo estas el deporte, el juego, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis...o trabajos teóricos, las cuales permiten crear ambientes lúdicos apoyados de los estilos de enseñanza aplicados por el docente en sus clases.

Por otra parte, una de las finalidades de este estudio es describir el tipo de estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica que aplican los docentes en las clases de educación física, así mismo determinar cuáles son los estilos de enseñanza que ellos implementan, para generar así ambientes lúdicos.

Ahora bien, las estrategias didácticas son entendidas como estilos de enseñanza desde una didáctica específica del área, donde, autores como Muska Mosston, Onofre, Delgado entre otros, hacen referencia, especificándose en cuales serían los estilos de enseñanza para la educación física, clasificándolos por características según corresponda, en donde es posible identificar estilos de enseñanza como el mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, grupos reducidos, programas individuales, descubrimiento guiado, resolución de problemas y creatividad.

Cabe aclarar que las estrategias dinamizadoras ya mencionadas, permiten la activación de la dimensión lúdica y posibilitan que los estudiantes encuentren esa identidad lúdica que

identifica Héctor Díaz como la relatividad del sentido lúdico. Por lo cual se logra de manera sinérgica con las demás dimensiones potenciar el desarrollo del estudiante, de este modo es posible llevar una educación física encaminada a los lineamientos exigidos por el Ministerio de educación, llevando una perspectiva innovadora la cual sería educar desde la dimensión lúdica.

Por último, es preciso mencionar que el presente trabajo, obedece a un enfoque cualitativo y pretende describir el tipo de estrategias didácticas que implementan los docentes de educación física para educar desde la dimensión lúdica en las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio, entendiendo por estrategias a las acciones planificadas por el docente, con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO LEGAL

Conocida como la carta magna, la Constitución Política de Colombia es la base de los principios legales sobre el cual se fundamentan los derechos y deberes de los colombianos, entre otras cosas... por ende, al hablar de educación, hablamos de uno de los derechos fundamentales del niño, amparado por la constitución, siendo este inalienable e intransferible, encontrado en el artículo 67 de la misma. De igual forma, es preciso mencionar la ley 115, conocida como la ley General de Educación, la cual se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona

2.1.1 Constitución Política de Colombia

La carta magna, la Constitución Política de Colombia de 1991 en su artículo 67 plantea que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. También afirma que los responsables de hacer cumplir este derecho son el estado la sociedad y la familia y que será obligatoria para los niños de los cinco a los quince años de edad.

De acuerdo con lo anterior, corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus

finés y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

2.1.2 Ley 115 de febrero 8 de 1994

Conocida como la ley general de educación, la cual la define como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. Por otra parte propende a garantizar la educación para todos en el territorio colombiano, siendo obligatoria para la edad desde los cinco a los quince años con el fin de formar integralmente a los niños de la sociedad colombiana, cultivando el conocimiento, valores y habilidades para la vida social.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 Las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica y su apoyo en los estilos de enseñanza de la educación física

“Los estilos de enseñanza son aquellos caracterizados por un modelo del profesor sobre las decisiones que afectan el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, sobre lo que va a ser enseñando, cómo va a ser enseñado y desde qué criterio va a ser evaluado.”¹

Por mucho tiempo se ha venido estudiando e investigando la forma en que la educación física pueda brindar mejores resultados académicos en sus estudiantes, por lo cual se han creado diferentes paradigmas, modelos y estilos de enseñanza, de tal manera que la educación física ha acogido modificaciones de su actuar, cambiando así los estilos y formas de enseñar, pasando de una educación militarizada a una pedagógica con enfoques cualitativos.

Siguiendo con lo anterior, es preciso mencionar que la responsabilidad del acto educativo recae en el quehacer del docente, puesto que este debe tener las suficientes herramientas y conocimientos pedagógicos para lograr que sus alumnos den mejores resultados de la forma que se espera, para ello Flanders² argumenta dos tipos de enseñanza, una llamada estilo de enseñanza directa, la cual propende a ser una clase magistral, basándose principalmente en la exposición, donde el docente da las instrucciones y críticas sobre las conductas observables de los estudiantes, por otra parte está el estilo de enseñanza indirecto, el cual es el recomendado por Flanders ya que en este, el docente anima a la participación de sus estudiantes, haciendo preguntas y aceptando las ideas que estos tengan sobre un

¹ ONOFRE, Ricardo. Didáctica de la educación física, un enfoque constructivista. En: Editorial Inde. España, 2009. P. 275.

² FLANDERS, Ned. Análisis de la interacción didáctica. En: Editorial Anaya España, 1977.

determinado tema, generando de esta forma la motivación en sus educandos, perdiendo el miedo a expresar sus ideas.

Ahora bien, Onofre afirma que la investigación sobre los estilos de enseñanza llega de forma retrasada al campo de la educación física, puesto que los primeros indicios de teorización sobre los estilos de enseñanza, específicamente en la educación física, surgen en la década de los 80' por Mosston Muska en su obra *La enseñanza de la educación física*.

“Ciertamente Mosston plantea la idea de estilo de enseñanza como hacer que el docente este implícito en muchas experiencias de los maestros, pero en lugar de describir ciertas conductas al azar, el estilo propone como se puede usar deliberadamente para desarrollar la interacción maestro-alumno en el proceso de toma de decisiones, y para definir el rol de cada uno en ese proceso”³.

De acuerdo a ello, es preciso mencionar la importancia para el docente de encontrar un apoyo en un estilo de enseñanza, el cual se adecúe a las necesidades contextuales de los estudiantes, brindándoles las mejores opciones para obtener mejores resultados de aprendizaje, favoreciendo así la relación maestro-alumno, siendo la lúdica, la herramienta que genere el primer paso para generar ambientes lúdicos mediante estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica, los cuales se han abordado en este proyecto desde, el deporte, las expresiones artísticas, actividades de síntesis y el juego, en donde la labor del docente sería actuar como facilitador o puente entre el estilo de enseñanza y la estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica. Por otra parte, es importante afirmar que el docente

³ ONOFRE, Op. cit., p. 33.

debe dominar diferentes estilos de enseñanza, y no limitarse al que considere el más adecuado para obtener el mejor aprendizaje, sino que por el contrario, domine otros estilos, de tal forma que pueda hacer uso de ellos debido a la necesidad del contexto en que se encuentre en función de la situación de enseñanza deseada.

Mosston plantea los siguientes estilos de enseñanza, específicamente para la educación física, los cuales son:

- Mando directo
- Asignación de tareas
- Enseñanza recíproca
- Grupos reducidos
- Programas individuales
- Descubrimiento guiado
- Resolución de problemas
- Creatividad

Teniendo en cuenta estos estilos de enseñanza planteados por Mosston M.⁴ quien hizo la primera teorización sobre cuáles deberían ser los estilos de enseñanza específicamente para la educación física, dándolos a conocer de una forma general como anteriormente se mencionaba, en donde los describe y explica cada uno en su obra La enseñanza de la educación física. Ahora bien, Onofre⁵ junto con el trabajo de Delgado Noguera⁶ en su obra estilos de enseñanza en educación física, los clasifican de acuerdo a unas características que

⁴ MOSSTON, Muska. La enseñanza de la educación física. En: Editorial Paidós. España, 1982. P. 26.

⁵ *Ibíd.*, p. 20.

⁶ DELGADO, Miguel. Los estilos de enseñanza en educación física. En: ICE de la universidad de Granada. 1991.

cada uno de estos estilos posee, siendo los tradicionales, Participativos, los que tienden a la individualización, Cognitivos, Promotor de la creatividad.

Encasillando los estilos de enseñanza que plantea Mosston en la clasificación dada por Onofre y Delgado, se tendría el siguiente resultado:

CARACTERÍSTICAS	ESTILOS DE ENSEÑANZA
- Tradicionales	- Mando directo - Asignación de tareas
- Participativos	- Enseñanza recíproca - Enseñanza en pequeños grupos
- Tienden a la individualización	- Programa individual
- Cognitivos	- Descubrimiento guiado - Resolución de problemas
- Promueve la creatividad	- Creatividad

Tabla N^o 1 Estilos de enseñanza y características. Propia autoria

2.2.2 El concepto del juego, su importancia y relación con la educación Física

“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia

que se diría que es la razón de ser de la infancia.”⁷

Huizinga en su obra “Homo-Ludens” se remonta a la historia del hombre, y de cómo evolucionó y se superó a sí mismo, él denota la importancia del juego en tal proceso evolutivo, siendo este más antiguo que la misma cultura según el autor. El juego hace parte del hombre de forma innata e inherente, acompañándonos no solamente como un precursor de la diversión y la estimulación de la dimensión lúdica, sino como estrategia de supervivencia y aprendizaje, que hoy en día, se convierte en la principal herramienta para la educación en su labor con los infantes.

No obstante, el termino juego es común en el lenguaje cotidiano, pero ¿Qué es el juego? Caillois⁸ afirma el juego es una actividad a la cual nos entregamos despreocupadamente, aislándonos de actividades fecundas y la de cotidianidad de la vida. según Huizinga en su libro "Homo Ludens" dice: "el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría." ⁹

Es decir, se concibe el juego como una actividad aislada de las tareas cotidianas, que genera una sensación diferente a las que comúnmente se sentirán en otras actividades, pero también tiene otro foco o punto de vista el cual la concibe como “la descarga de exceso de

⁷ UNESCO. Jugar para aprender. citado por UnoiNews.

⁸ CAILLOIS Roger. El juego y los hombres. En: Edición Gallimart Paris- Traducido 1986 Fondo de cultura. México.

⁹ HUIZINGA, El juego como fenómeno cultural. P. 3.

energía vital”¹⁰ quizás una necesidad del hombre, la cual exige que la tensión acumulada por el estrés y actividades sedentarias, afloren en un instante o tiempo determinado, recreándose a sí mismo provocando un instante de placer y relajación.

Ahora bien, como anteriormente se mencionaba, el juego se considera la principal herramienta o estrategia pedagógica para el sector educativo, y es que este cumple con la función de estimular la dimensión lúdica, y aunque para muchos es insignificante o de poca importancia, esta nos permite abrirnos paso a la toma de decisiones, a actuar¹¹ frente a circunstancias y expresar deliberadamente nuestro conformismo o inconformismo frente a una problemática que, en este caso, acuñaría el sector educativo en su intervención con la formación integral del infantes.

Concibiendo la importancia del juego en la educación, entidades mundiales como La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Proponen la utilización del juego como técnica pedagógica en diversos contextos socioculturales, un medio para estimular la creatividad.

En el amplio mundo de la educación, el docente debe aprovechar y explotar al máximo este valioso recurso en el desarrollo educativo del niño, puesto que, según Piaget¹² el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Se logran observar algunas dificultades en la implementación del juego como estrategia

¹⁰ *Ibíd.*, p.1.

¹¹ ALGAVA, Mariano. Jugar y Jugarse. En: Ediciones América libre. Argentina, 2006. P. 192.

¹² PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. En: Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1961. P. 205.

dinamizadora en algunos planteles educativos, sobre todo, en aquellos que tienen a su cargo la primera infancia o lo que se conoce como educación básica, y es que toman el juego como una actividad autotélica, es decir, jugar por jugar, sin orientaciones y objetivos establecidos, siendo este, un acto esporádico sin tener alguna coherencia con los lineamientos pedagógicos.

Es preciso agregar que existe poca revisión teórica, sobre la clasificación de los juegos, solo se encuentra la clasificación de Roger Caillois en su libro “Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo”, plantea una clasificación del juego, (juego competitivo *agon*, el juego de azar *alea*, el juego de vértigo *ilinx*, y el juego de mímica *mimicri*) y cada categoría del juego implícitamente contribuye a la formación de acuerdo a la etapa en que se encuentre el infante.

Dos aspectos a tener en cuenta del juego en la educación son el Psicológico y el social, puesto que con el juego es posible alcanzar la maduración y el desarrollo mental y afectivo, puesto que el juego permite crear relaciones interpersonales que, para la UNESCO, constituyen las bases de la primera infancia orientadas en el salón de clase. Al mismo tiempo Vygotsky L. afirma que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Así pues, concebir al juego como una simple actividad de esparcimiento, sin fin y propósito, sería como ir en contra de todo el proceso evolutivo y de desarrollo por el que el

hombre ha pasado, se estaría negando y contradiciendo la forma en que los antepasados aprendiendo técnicas de supervivencia, generaron tácticas para comunicarse y lo más importante, aprendieron a convivir; frutos que hoy en día se ven a larga distancia, puesto que se ignora el verdadero propósito que el juego les brinda a los educadores, y de las grandes cosas que despierta en infantes que apenas ven el mundo como un juego.

2.2.3 La dimensión lúdica como dimensión del ser humano

“Es importante resaltar igualmente la lúdica como parte integral del ser humano, que se da y propicia con diferentes actividades y formas de abordar la vida, que se acomodan al contexto y las necesidades de cada ser humano.”¹³

El hombre concebido como un ser integral, dotado de un sin número de cualidades y virtudes, lleva consigo algo que denominamos dimensiones, entendemos por dimensión al “conjunto de potencialidades fundamentales con las cuales se articula el desarrollo integral de la persona,”¹⁴ es decir, que si hablamos de integralidad, no podemos siquiera pensar en reconocer a una dimensión actuando de manera individual, sin requerir del trabajo o la intervención que las demás dimensiones realizarían sinérgicamente.

Ahora bien, con el pasar de los años, surgieron algunos estilos de enseñanza, los cuales han desencadenado un desafío en la forma de cómo brindar una mejor educación, enfocada en el desarrollo integral del niño. Para autores como George Bernard los entornos lúdicos

¹³ BONILLA, Carlos. La lúdica es una dimensión humana. Niños aprendiendo, vivenciando, experimentando y socializando por medio del juego. [En línea], 18 de febrero de 2017. Disponible en: <http://naves-juego.blogspot.com.co/2011/05/la-ludica-es-una-dimension-humana.html>

¹⁴RODRÍGUEZ Aritz. Dimensión comunicativa y simbólica. SlideShare. Disponible en internet en: <https://es.slideshare.net/papataro/dimensiones-del-ser-humano-15211627>

potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos con base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Por otra parte, en la mayoría de personas se crea un imaginario erróneo de lúdica, quizás esto sea por su definición etimológica, donde la palabra lúdica del latín Ludus que significa juego o diversión se preste para pensar en un juego autotélico, jugar por jugar, dejando en un segundo plano la intencionalidad de juego. El problema radica en que si ese imaginario impera en la concepción de los actuales licenciados de educación física, quienes se creen, son aquellos que mejor educan desde tal dimensión.

Por otro lado, es un hecho que lo Lúdico es tomado como instrumento de aprendizaje, sin embargo, ello requiere de una detenida planeación acerca de la población, en este caso los estudiantes, para tener un plan o estrategia emergente por si se presenta un acontecimiento inesperado, todo esto debido a que si el propósito y/u objetivo es educar mediante la dimensión lúdica, no sería posible teniendo solamente un juego, estrategia o material didáctico, ya que las forma de estimulación de la dimensión lúdica en las personas son subjetivas, de tal manera aquello que quizás en un niño le divierta, a otro le aburre y dicho objetivo no se cumpliría para todos los estudiantes, a esto se le conoce como relatividad¹⁵.

El desarrollo de las potencialidades de los niños a través de lo lúdico es más o menos aprehensible según la etapa en la que estos estén.¹⁶ Por ende el docente además de poseer

¹⁵ DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. En: Editorial Magisterio, 2008. P. 13.

¹⁶ GARDNER, Howard. Arte mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. En:

su conocimiento sobre los temas, también debe orientar las estrategias de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se encuentre, esto facilitara su asimilación, comprensión y ejecución de la temática a realizar.

Del mismo modo, Jiménez¹⁷ afirma que el hombre aprende con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute a través de herramientas lúdicas de aprendizaje, ojalá acompañadas por el afecto y la comprensión que requiere el acto educativo” es entonces donde el juego, la recreación, la utilización de la imaginación simbólica de los niños, la música, teatro, los predeportivos y un sin número de estrategias didácticas sirven de trampolín, de conector, de facilitador para que estimulando la dimensión lúdica, se pueda cumplir con el reto social puesto en hombros de educadores físicos, el cual consiste en educar desde la dimensión lúdica, haciendo uso de por supuesto, toda la didáctica disponible siendo la profesión docente y especialmente de la disciplina de la educación Física un acto lúdico-pedagógico.

2.2.4 La enseñanza de la educación física, una reforma a los estilos de enseñanza.

Teniendo en cuenta que desde hace muchos años ha existido la necesidad de encontrar la forma más adecuada y efectiva para generar un buen proceso de enseñanza y aprendizaje, el profesor americano Muska Mosston¹⁸ ha planteado unos estilos de enseñanza que según él permiten una mejor efectividad a la hora de enseñar y unos mejores resultados académicos en los estudiantes.

Paidós, España. 1997. P. 309.

¹⁷ JIMÉNEZ, Carlos. Neuropedagogía, Lúdica y competencias, 2003. P. 7.

¹⁸ MOSSTON, Op cít. P. 2.

Ahora bien, en esta ocasión lo que él pretende es reformar y mejorar aquellos estilos de enseñanza ya presentados en su primera obra, proponiendo un enfoque más amplio, enriqueciendo los primeros estilos de enseñanza e incorporando algunos nuevos; Para ello es preciso dar a conocer estos nuevos estilos de enseñanza que Mosston¹⁹ plantea, el primer estilo de enseñanza es el **MANDO DIRECTO**, en donde la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por que el profesor tiene el total protagonismo en la toma de decisiones y la función del alumno es ejecutar, seguir y obedecer. Este ha sido, tal vez, el estilo de enseñanza más utilizado en la educación en la mayoría de sociedades, durante mucho tiempo, incluso en la actualidad lo podemos observar en la mayoría de instituciones educativas.

Por otro lado está el estilo de enseñanza **BASADO EN LA TAREA**²⁰, en donde el profesor crea nuevas relaciones entre él y el alumno, entre el alumno y las tareas y entre los propios alumnos; este estilo involucra al alumno en la toma de decisiones durante el desarrollo de la sesión de clase, en donde el profesor aprende a confiar al alumno la toma de decisiones durante la práctica y el alumno aprende a tomar decisiones independientes de acuerdo a la ejecución de la tarea²¹. Este podría ser uno de los mejores estilos de enseñanza, pues hay bastante participación del estudiante en el desarrollo de la clase, lo cual lo puede motivar más y facilitarle un mayor aprendizaje.

Continuando con el siguiente estilo de enseñanza encontramos el de **ENSEÑANZA**

¹⁹ *Ibíd.*, p. 29.

²⁰ *Ibíd.*, p. 43.

²¹ *Ibíd.*, p. 45.

RECÍPROCA²², en el que los dos aspectos más importantes son las relaciones sociales entre compañeros y las condiciones para ofrecer feedback inmediato. Ese feedback inmediato sirve para observar la ejecución de la tarea y corregir los errores presentes en dicha ejecución, para ello lo ideal es un profesor para cada alumno o que los alumnos trabajen por parejas, siendo uno el observador y el otro el ejecutante, y así realizar el feedback junto con el profesor. En esta ocasión el alumno que es observante tiene el poder y la responsabilidad de realizar el feedback de su compañero ejecutante. Es un excelente estilo de enseñanza, puesto que podríamos afirmar que en el encontramos un aprendizaje individualizado.

Además encontramos el estilo de enseñanza de **LA AUTOEVALUACIÓN**²³, este consiste en que se el alumno ahora debe tomar nuevas decisiones, ser responsable, objetivo y honrado al realizar su propio feedback, observar su propia ejecución y crear autoconciencia kinestésica, para finalmente proponer mejoras a las limitaciones o falencias presentadas en la ejecución. Este estilo de enseñanza lo que logra es que el estudiante sea consciente de sus propios errores y falencias, algo muy importante, lo cual permite que el estudiante busque las formas de corregir y crear un aprendizaje correcto.

Encontramos el siguiente estilo de enseñanza que es el de **LA INCLUSIÓN**²⁴, en el que se debe tener en cuenta y garantizar que todos los alumnos participen de la clase y puedan realizar todas las tareas asignadas; para esto hay que realizar cambios y ajustes en el diseño de las tareas teniendo en cuenta las diferencias individuales de los alumnos para que no

²² *Ibíd.*, p. 82.

²³ *Ibíd.*, p. 125.

²⁴ *Ibíd.*, p. 140

haya casos en donde el alumno no pueda realizar la actividad y se haga a un lado de la clase, para que todos los alumnos actúen con éxito y haya inclusión y no exclusión.

En ese orden de ideas, este estilo de enseñanza sería muy útil al aplicarlo siempre, puesto que en toda institución educativa encontramos casos en los que el estudiante no puede realizar las mismas tareas que los demás, cada persona es diferente, aprende diferente y la condición física y motriz de cada alumno es única, así que el profesor debe planear actividades en las que ningún estudiante quede a un lado por no poderlas realizar, todos deben participar y sentirse a gusto en la clase.

Ahora encontramos el estilo de enseñanza **DEL DESCUBRIMIENTO GUIADO**, en el cual existe una relación directa entre el profesor y el alumno, donde la secuencia de preguntas del primero conlleva a una serie de respuestas del segundo; cada pregunta del profesor provoca una sola respuesta correcta descubierta por el alumno. El profesor debe iniciar al alumno en un proceso de descubrimiento o proceso convergente y además debe emplear su tiempo en estudiar la estructura de la actividad y en diseñar la secuencia adecuada de las preguntas. Es un buen estilo de enseñanza, en donde el profesor tiene gran responsabilidad para que haya un aprendizaje óptimo en el estudiante.

Por otro lado, encontramos el estilo de enseñanza de **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**²⁵, en donde el alumno toma las decisiones acerca de las tareas específicas del tema elegido, llegando a encontrar varias alternativas de solución a problemáticas dentro de ciertos parámetros establecidos por el profesor. Es preciso aplicar estilos de

²⁵ *Ibíd.*, p. 221.

enseñanza en donde el profesor no sea la única autoridad ni la única voz de mando, y este es un ejemplo de estilo en el cual el estudiante tiene un papel protagónico en el desarrollo de la clase, lo cual crea motivación y un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.

Y finalmente está el estilo de enseñanza del **DISEÑO DEL ALUMNO**²⁶, el cual está un paso más allá del umbral de descubrimiento, puesto que el alumno descubre y diseña la pregunta o el problema. En este estilo el profesor decide el contenido y el tema general a tratar, y el alumno toma las decisiones acerca de las preguntas (problemas) y las múltiples soluciones, organizándolas por categorías, temas y objetivos, constituyendo un programa individualizado que el alumno ha descubierto y diseñado. Podemos observar que los estilos que propone Mosston, poco a poco hacen que el papel del estudiante en la clase sea más importante, más significativo, alejándose de lo tradicional, de ese estilo tan común en la historia y en la actualidad del **MANDO DIRECTO**.

Podemos afirmar que los estilos de enseñanza propuestos por Muska Mosston son bastante coherentes en cuanto a su orden, de cada estilo surge el siguiente y se complementan secuencialmente, y cabe resaltar que Mosston afirma que dependiendo del objetivo y contenido de la sesión de clase se puede aplicar cierto estilo de enseñanza, que no se puede aplicar un solo estilo para todas las sesiones de clase.

2.2.5 La imaginación simbólica

La imaginación suele definirse como la Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad, que son o fueron reales

²⁶ *Ibíd.*, p. 257.

pero no están presentes, así como la ausencia de la fantasía en la misma imaginación.

Ahora bien, la imaginación ha perdido valor actualmente, ya sea en el ámbito laboral, familiar e incluso educativo, en el pensamiento occidental o de la antigüedad clásica, gran parte de autores usan imágenes, signos, símbolos, emblemas, parábolas, mitos, figuras, iconos, etcétera, para cautivar a la imaginación y llevar su información a una conciencia la cual tiene dos maneras para representar el mundo.

De acuerdo con lo ya dicho, una sería las dos es de forma directa, ya que trata la percepción o las simples sensaciones y otra llamada indirecta que abarca más allá de lo que se puede ver a simple vista, logra la imaginación de los paisajes del planeta marte, recordamos nuestra infancia, la comprensión de como giran los electrones alrededor del nucleó atómico o al admirarse después de la muerte. En cualquiera de las dos maneras el objeto ausente es representado por una imagen, en su sentido más amplio del término.

De acuerdo con lo anterior, diferencia entre estos pensamientos el indirecto y el directo, no es tan notorio como se acaba de mencionar, sería adecuado decir entonces que la conciencia trabaja a base de la sensación de cómo es, de cómo veo el mundo y lo que me rodea, así lo imaginado puede ser un signo sin claridad significativa y a su vez un símbolo.

Por otra parte, el símbolo es la representación gráfica o figurativa de una idea cuyo significado es aceptado por convencionalismo humano, siendo un producto cultural, de complejidad variada. Representa una realidad exterior por medio de una imagen, que pretende guardar alguna analogía con la idea evocada ²⁷ por ejemplo: El buda es

²⁷ DeConceptos. Concepto de símbolos. [On line] De conceptos.com [Citado 10 feb., 2917] Disponible en:

representativo claro del budismo, la estrella de David del judaísmo, la cruz el cristianismo, la paloma blanca como símbolo de paz; así como estas hay muchas más representaciones, solo basta con anunciar que un triángulo rojo y en medio una calavera significa que hay riesgo para que se vuelva señal única.

De manera que, así como hay símbolos de ilustración visual también hay símbolos fonéticos, ejemplo tenemos la palabra “Lyon” proviene de lug dunum, para no confundir la ciudad de Lyon con la palabra león “Lion” es necesario usar la ciudad para dar claridad y no confundirla fonéticamente. En conclusión, el símbolo es la representación indirecta de la realidad del mundo por medio de signos (imagen).

Si hablamos de Jesucristo, involuntariamente los católicos imaginaran el retrato predicho de cristo, si un adulto le dice a un niño no pienses en un cuaderno, el niño pensara en el cuaderno según el concepto de cuaderno que tenga, porque si no sabe que es un cuaderno no sabría en que pensar, o por lo contrario pensaría más de lo que se quería que el niño no pensase.

2.2.6 Estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica

Actualmente los modelos educativos resaltan constantemente el uso, implementación y creación de estrategias didácticas para mejorar la forma de enseñanza, de tal forma que el docente pueda tener el control del grupo y logre hacerle llegar el contenido a desarrollar de manera más fácil para todos sus aprendices.

Por otra parte, es evidente que la clases en su desarrollo tienen diferentes momentos, es decir, una momento inicial, central y final, y que para acaparar cada uno de estos momentos

<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/simbolos#ixzz4gWEg3i9F>

podría usarse una estrategia diferente a las demás, así, no solamente se crea un ambiente educativo en el que el docente imparte un conocimiento, con el fin que sus aprendices aprendan lo que él le lleva, sino que se convierte en un aprendizaje bilateral, debido a que la utilización de estrategias didácticas favorecen y ayudan a enriquecer la experiencia del docente, permitiéndole crear un auto análisis sobre que falencias y dificultades tuvo y cómo hacer para mejorarlas.

Ahora bien, conociendo la importancia del uso de estrategias didácticas y de los beneficios que esta conlleva, ¿qué se entiende por estrategia didáctica? Según la UNED (Universidad Estatal a Distancia) considera que son acciones planificadas por el docente, con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados, vemos entonces que detrás de la creatividad del docente por crear su estrategia, hay un trabajo que requiere de tres elementos:

El primero es la planeación de las acciones o actividades, y aunque parece simple esto requiere de cuidado, debido a que lo que se vaya a enseñar debe concordar de la manera en que lo va a enseñar, y por otra parte, tener en cuenta que ante posibles imprevistos siempre ha de haber lo que se conoce como plan B o plan de reserva; la segunda es que el estudiante alcance la construcción del aprendizaje, es decir, que las acciones o actividades sean lo suficientemente claras y de poca complejidad, de ese modo el estudiante podrá asimilar mejor el contenido, entenderlo y desarrollarlo por sí mismo; el tercero, alcanzar los objetivos planeados, para ello se debe tener una meta claramente establecida, de ese modo la orientación de las actividades y la construcción del aprendizaje tendrán una finalidad clara.

Según lo anteriormente mencionado, durante la planificación de la estrategia didáctica se

cuenta con dos elementos que hacen parte de la misma y facilitarían su desarrollo, los cuales son el método, que para la UNED es el procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas, igualmente menciona que al segundo elemento, la técnica, como un aquella que incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se estudia. De esta manera se podría denominar al método y a la técnica como colaboradores de la estrategia didáctica, ya sea partiendo de lo general a lo específico o viceversa, todo con el fin de alcanzar una meta, un fin establecido el cual es educar.

3. MATERIALES Y MÉTODO

3.1 MÉTODO

Este estudio se desarrolla a partir de una metodología de tipo cualitativo ya que según Héctor Daniel Lerma “se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio”²⁸

La investigación se implementa desde un enfoque descriptivo, en razón a que se pretende describir de modo sistemático como trabajan la dimensión lúdica los docentes de educación física de la ciudad de Villavicencio, según Abreu, José. “El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores.”²⁹ Se busca indagar la incidencia de las variables independientes como a) ¿Qué concepto tienen los docentes de educación física sobre la dimensión lúdica? B) construyen los docentes de educación física la dimensión lúdica, a partir de una argumentación conceptual o desde sus imaginarios simbólicos

La unidad de análisis cubre a 100 docentes de Educación Física, Recreación y Deporte de la ciudad de Villavicencio. Se considera que los sujetos muestrales que componen el universo

²⁸ LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. En: Ecoe. Colombia, 2016. P. 17.

²⁹ ABREU, José. El método de la Investigación. En: Daena, International journal of good conscience. 2014. P. 198

de esta investigación deben, como criterio de inclusión, poseer una o algunas de las siguientes características:

- Ser docentes con dedicación exclusiva o parcial a la enseñanza de la Educación Física, Deportes y Recreación de una institución pública de la ciudad de Villavicencio.
- Ser docente de educación física de básica secundaria
- Poseer vinculación de tiempo completo (planta de personal o nombramiento provisional).

3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Este proyecto de investigación empleará entre otros las siguientes técnicas e instrumentos para alcanzar sus objetivos:

- **Diario de campo:** La Observación y el registro de la práctica cotidiana de los docentes en el lugar de trabajo a fin de registrar actividades y comportamientos que los mismos no efectúan en forma consciente o son incapaces de registrar; esto permitirá identificar dificultades específicas en la enseñanza por el empleo de modelos de enseñanza, pedagógicos y/o didácticos.
- **Revisión documental:** Los documentos facilitan información importante sobre los cuestionamientos realizados en el proceso investigativo. Información importante para el trabajo se puede encontrar en documentos como el PEI, la malla curricular, los planes de clase; en efecto cualquier relato escrito puede ser considerado un

documento esencial para la revisión documental, los documentos proporcionan al investigador hechos relacionados con el objeto de la investigación.

- Encuesta: La encuesta utiliza cuestionarios, lo que quiere decir que se trata de un listado de preguntas que suprime el contacto cara a cara con el investigador. Este tipo de técnica no observacional se da a partir del desarrollo de preguntas escritas que requieren respuestas, las preguntas formuladas en la encuesta pueden ser de naturaleza abierta o cerrada.

3.3 MUESTRA

El proceso de obtención de la muestra, para el desarrollo de la presente investigación, se dio a partir de una muestra representativa no probabilística de 24 docentes. Es necesario aclarar que los individuos del muestreo por conveniencia se seleccionaron porque fácilmente se encontraban disponibles para el desarrollo del trabajo de la investigación.

Se integra el muestreo no probabilístico por conveniencia ya que según Iván Espinoza “Es la muestra que está disponible en el tiempo o periodo de investigación.”³⁰

³⁰ ESPINOZA, Iván. Tipos de muestreo. Disponible en internet: <http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Tipos.de.Muestreo.Marzo.2016.pdf>

4. HALLAZGOS

Dentro del presente proyecto de investigación se implementaron técnicas como la revisión documental, la encuesta y la observación, de manera que fue posible obtener información que responda a los objetivos del presente estudio, teniendo en cuenta que dichas técnicas de obtención de información fueron dirigidas a docentes del área de educación física de diferentes pertenecientes al sector público en la ciudad de Villavicencio, pertenecientes a la ya mencionada muestra.

4.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE IMPLEMENTAN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA

La encuesta se realizó con los 24 docentes integrados en la muestra y se tuvo en cuenta el tema las estrategias didácticas que utilizan los docentes y el estilo de enseñanza que utilizan, de este modo se registró algunos datos relevantes.

a) Estrategias didácticas y su incidencia en las clases

¿Acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
44%	28%	28%	0%	0%

Tabla N°2 encuesta

Con este resultado el 44% de los docentes encuestados dijeron que siempre acuden al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en sus clases, mientras que el 28% respondieron casi siempre y el 28% restantes afirmo que algunas veces acudían a este como medio didáctico, de acuerdo con este resultado, se hace evidente que el deporte es la estrategias más usada por los encuestados, dejando a un lado otro tipo de actividades para desarrollar sus clases y generar ambientes lúdicos en las mismas, dando la posibilidad de que su clase se torne deportivizada.

b) El juego como promotor de las actividades lúdicas

¿Las actividades lúdicas en sus clases se abordan desde el juego?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
17%	62%	17%	4%	0%

Tabla N° 3 encuesta

Con este resultado, el 17% de los docentes afirman que las actividades lúdicas en sus clases siempre son abordadas desde el juego, por otra parte un 62% respondieron casi siempre, un 17% afirman hacerlo algunas veces y por ultimo un 4% responde rara vez. Es evidente que la mayoría de los docentes encuestados hacen uso del juego en sus actividades, siendo este uno de los grandes dinamizadores de la dimensión lúdica, el cual es una estrategia por excelencia para educar desde la misma.

c) Dinamizadores de la dimensión lúdica.

¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
96%	4%	0%	0%	0%

Tabla N° 4 encuesta

De acuerdo con lo anterior, el 96% de los docentes encuestados afirman que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física siempre y un 4% dijeron que casi siempre, de esta forma es posible determinar que los docentes tienen el pleno conocimiento de que estrategias son aquellas que generan ambientes lúdicos en sus clases, de manera que queda a disposición de ellos desarrollarlas y/o emplearlas.

d) La lúdica en el desarrollo de la clase.

¿Utiliza alguna propuesta didáctica para estimular la dimensión lúdica en la clase de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
33%	50%	17%	0%	0%

Tabla N° 5 encuesta

Los resultados de la presente tabla arrojan que el 33% de los docentes encuestados afirman que siempre utilizan alguna propuesta didáctica para estimular la dimensión lúdica en la clase, el 50% afirma que casi siempre y por último el 17% solo algunas veces. Estos resultados dejan ver que más de la mitad de los docentes encuestados no hacen uso de propuestas didácticas en todas sus clases para estimular la dimensión lúdica en sus alumnos, siendo casi 1/3 de los encuestados quienes lo hacen de manera continua.

e) El juego como componente lúdico.

¿Utiliza el juego como componente lúdico en el preparador o planeador de clases?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
29%	59%	8%	0%	4%

Tabla N° 6 encuesta

Los resultados arrojados por la tabla dicen que el 29% afirman que siempre utilizan el juego como componente lúdico para planear sus clases, el 59% dice hacerlo casi siempre, el 8% algunas veces y por último el 4% afirma que nunca lo hace. Es evidente que en su mayoría los docentes hacen uso del juego para que en sus clases haya un ambiente lúdico, sin embargo, es preocupante que una mínima parte como lo es un 4% de los docentes, nunca utilice el juego como componente lúdico a la hora de planear su clase, de manera

que, habría que ver qué tipo de componente lúdico utiliza para sus planeaciones.

f) La realidad de las clases.

¿Considera usted que sus clases caen en la monotonía?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
%	%	8%	72%	20%

Tabla N° 7

De acuerdo con la siguiente tabla, el 72% de los docentes encuestados afirman que rara vez sus clases caen en la monotonía, el 20% afirma que sus clases siempre son monótonas y un 8% afirma que algunas veces. Aquí es posible denotar la honestidad de los docentes en cuanto a responder la encuesta. Es importante mencionar que ningún docente encuestado afirmó que sus clase nunca cae en monotonía, por otra parte es preocupante que un 20% de los docentes sean conscientes de que sus clases son monótonas dejando entre dicho la calidad de educación que estos están brindando.

4.2 REVISIÓN DOCUMENTAL DESDE LA LABOR DOCENTE

Para poder desarrollar la técnica de la revisión documental se tuvo en cuenta las 17 mallas curriculares de las instituciones en las cuales laboran los docentes pertenecientes a la muestra del presente estudio (24 docentes), y sus respectivos planes clase, de manera que sea posible conocer las estrategias didácticas que estos emplean para el desarrollo de su

clase.

4.2.1 Mallas curriculares

No fue posible identificar en las mallas curriculares de educación física de los colegios públicos de la ciudad de Villavicencio pertenecientes a la muestra, el uso de diversos estilos de enseñanza para educar, considerando estas, como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realiza una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia, acompañada de actividades para desarrollar en clase, ya que los estilos de enseñanza no se encontraban plasmados en el documento, por lo cual, afirmar que si están allí, de acuerdo con la poca información presentada en el mismo, seria incurrir en juicios de valor, restándole validez al presente estudio.

Por otra parte, las estrategias didácticas que se identificaron en dicho análisis hacen referencia a los dinamizadores de la dimensión lúdica, los cuales son el juego, deporte, expresiones artísticas y actividades de síntesis, de esta forma es posible conocer el tipo de estrategias que implementan los docentes para el desarrollo de su clase.

Siguiendo con lo anterior, el análisis de las mallas curriculares proporcionó una evidente tendencia al uso actividades de síntesis con un 39% la cual la clasifica como el dinamizador más empleado por los docentes para el desarrollo de sus clases, en el cual se abordan temas como conceptos deportivos, reglamentos, historia del deporte, talleres, guías de consulta, exposiciones y organización de eventos deportivos, Seguido a ello, el deporte 36%, es el segundo dinamizador empleado por los docentes realizando disciplinas deportivas de corte americano europeo como el voleibol, baloncesto, atletismo, gimnasia, futbol y futbol de

salón, y algunas innovadoras como el ultimate, softbol, bádminton y beisbol por otra parte en menor medida está el juego 20% implementando juegos predeportivos, tradicionales, Actividades lúdico recreativas, rondas y juegos competitivos, y por último y no menos importante las expresiones artísticas con un 4% realizando actividades de danza y ritmo, danzas tradicionales, danzas urbanas, teatro y yoga.

4.2.2 Planes clase

Los planes de aula proporcionados por los docentes de las instituciones públicas de Villavicencio pertenecientes a la muestra, es aquel documento que constata la construcción y organización de la clase, dejando a un lado la improvisación, haciendo posible alcanzar los propósitos planteados por el docente, todo ello en aras de la educación integral de los educandos.

Al ser el plan clase una obra del docente, es posible conocer las perspectivas de los mismos. Cabe mencionar que el análisis se enmarca únicamente en el contenido que el plan de aula proporciona, y que es el docente quien responderá a los objetivos del presente estudio según sus planificaciones.

De acuerdo con lo anterior dentro del proyecto de investigación denominado “La dimensión lúdica, desde las estrategias didácticas que implementan los docentes de educación física de las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio” se determinó que 19 de los 24 docentes de educación física no entregaron los planes clases correspondientes, pero solo cinco (5) realizó la respectiva entrega del documento, dos (2) efectuaron la entrega de documentos que contenían información general acerca de un plan clase, un documento

llamado plan anual.

Teniendo en cuenta lo ya mencionado, es posible concluir que el 79% de los docentes no realizan una preparación para efectuar la clase, sino que lo hacen desde un imaginario simbólico, no obstante, con el 21% restante de los docentes que si entregaron el plan clase se analizó si estos cuentan con alguna estrategia didáctica para educar desde la dimensión lúdica.

Por otra parte las actividades que se encuentran dentro de los planes clase es principalmente el deporte con un 57%, de este modo se convierte en un sistema automático para las clases de educación física, en esta ocasión las actividades de síntesis con un 14%, las expresiones artísticas como la danza con un 29% y ningún docente maneja el juego para las clases, de esta forma es posible afirmar que el deporte es la estrategia dinamizadora más implementada por los docentes. Cabe mencionar que los porcentajes expuestos en este análisis, hacen referencia únicamente a los (5) docentes que entregaron el plan de aula.

Por último es pertinente mencionar que no fue posible identificar en dichos planes de aula, el tipo de estilo de enseñanza que los docentes implementan en sus clases, ya que no hay un apartado específico mencionándolos, no obstante si es posible afirmar que al ser el deporte la estrategia dinamizadora más implementada, las clases tienden a ser tradicionales enfocándose en actividades deportivas de corte americano-Europeas.

4.2.3 Análisis de diarios de campo

Mediante la técnica de Observación no participante, fue posible conocer el desarrollo de las clases de educación física de los docentes pertenecientes a este estudio, el cual proporcionó

descriptivamente las estrategias y actividades empleadas por el docente de educación física para educar desde la dimensión lúdica, haciendo uso de los dinamizadores del mismo ya antes mencionados, generando ambientes lúdicos.

Para ello, la observación tuvo una duración total 96 días, con un total de 192 horas, en los que se tuvo en cuenta cada una de las actividades y los temas trabajados en la clase de los 24 docentes pertenecientes a la muestra. Adicional a esto, se tuvo en cuenta si los alumnos participaban activamente en la clase y si lo hacían con agrado y de manera espontánea.

Teniendo en cuenta lo anterior, se identificó el uso de los dinamizadores lúdicos, siendo el deporte el más empleado por los docentes en sus clases con un 36.9%, seguido del dinamizador del juego con un 26%. En las actividades de expresión artística con un 19.5% y por ultimo las actividades de síntesis con un 17.3 %, por lo cual se determinó que es el deporte el dinamizador más empleado para generar ambientes lúdicos y educar sobre este. Cabe mencionar, que no solamente el deporte es empleado por lo docentes únicamente, sino que este es complementado con todos los dinamizadores lúdicos.

Ahora bien, Los estilos de enseñanza empleados en la educación física descritos por Mosston, obedecen a las estrategias didácticas en este estudio, que junto con los dinamizadores de la dimensión lúdica, guiaran el proceso de enseñanza educativa de los educandos. Tomando lo ya dicho, se determinó que el 75% de los docentes hacen uso del mando directo en sus clases, el 17.5% trabajan a partir de la asignación de tareas, el 3.5% emplea programas individuales y el 3.5% a través de la creatividad.

4.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de la información se realizó por medio de una triangulación de los instrumentos aplicados, fue así como se contrastaron y compararon los datos obtenidos.

1) ¿Acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
44%	28%	28%	0%	0%

Tabla N^a 8 encuesta

Al realizar la encuesta se partió de la pregunta ¿acude usted al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos en las clases de educación física? el 44% de los docentes afirmaron que siempre hacen uso del deporte, un 28% aseguro que casi siempre y el 28% restante que algunas veces. Mediante la información obtenida en la revisión documental, la cual indagó las mallas curriculares de las instituciones educativas y los planes de aula de los docentes, se determinó que en este instrumento la estrategia dinamizadora más implementada por los docentes es el deporte; En este mismo sentido al realizar las observaciones con diario de campo se identificó una deportivización de las clases, de igual forma al contrastar la información obtenida en la encuesta con la revisión documental y la observación se reconoció que la estrategia dinamizadora más implementada por los docentes en las instituciones públicas de Villavicencio se centra en un enfoque técnico deportivo de la educación física, cabe mencionar que el deporte está

siendo utilizado como un fin y no como un medio para el desarrollo de la motricidad, desconociendo así la identidad lúdica de cada uno de los estudiantes.

2) ¿Considera usted que sus clases caen en la monotonía?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
0%	0%	8%	72%	20%

Tabla N° 9 encuesta

A partir de la pregunta ¿Considera usted que sus clases caen en la monotonía? en la encuesta el 8 % de los docentes dice que algunas veces, otro 20% que nunca y un 72% que rara vez. Al hacer la revisión documental solo 5 de los 24 docentes hicieron entrega de los planes de aula, por ello fue difícil determinar a partir de la revisión documental si las clases eran monótonas, pues no se logró determinar si las técnicas didácticas llevan a la monotonía de las clases; en los planes de estudio tampoco se encontró cuáles eran las técnicas de enseñanza utilizadas para la estimulación de la dimensión lúdica. En los diarios de campo se comprobó desde las observaciones realizadas que las clases caen en una monotización de las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica, pues los docentes abordan estrategias didácticas que se apoyan en técnicas tradicionales de enseñanza como el mando directo y la asignación de tareas, técnicas que son abordadas para trabajar dos estrategias dinamizadoras, que en este caso particular se inclinan en un enfoque técnico-deportivo en donde las actividades de síntesis afianzan conceptos de los deportes trabajados desde este enfoque de la educación física. Al confrontar los instrumentos se

identificó que los docentes trabajan la dimensión lúdica de sus estudiantes, desde un desconocimiento de la identidad lúdica de los mismos, pues recurren a estilos de enseñanza tradicional como el mando directo y la asignación de tareas, ya que estas técnicas o estilos de enseñanza llevan a la mecanización de técnicas deportivas

3) ¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
96%	4%	0%	0%	0%

Tabla N° 10 encuesta

Ahora bien, en la encuesta aplicada a los docentes se les pregunto ¿concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas generan ambientes lúdicos en la clase de educación física? Fue así como un 96% de los docentes respondieron que siempre acuden a este tipo de actividades para generar un ambiente lúdico en sus estudiantes, mientras un 4% respondió que casi siempre, esta información se comparó con la revisión documental, mostrando que solo 4 de las 17 mallas curriculares se encuentran actividades encaminadas a la estimulación de la dimensión lúdica mediante la implementación de actividades orientadas al desarrollo de expresiones de tipo artístico, al contrastar estos datos con el diario de campo se identificó que las actividades orientadas a estimular la dimensión lúdica implementadas para las clase de educación física no estimulan a partir de otras estrategias dinamizadoras como aseguran en la encuesta los docentes, ya que solo en 4 de las 17 mallas curriculares se encontraron actividades de tipo artístico, las cuales se identifican como una estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica.

5. CONCLUSIONES

- Se determinó que las estrategias dinamizadoras más empleadas por los docentes de las instituciones públicas de Villavicencio pertenecientes a la muestra, son el deporte y las actividades de síntesis, siendo estas estrategias parte de su imaginario simbólico sobre la forma de crear ambientes lúdicos para educar.
- Se identificó que el mando directo y la asignación de tareas son las principales técnicas o estilos de enseñanza utilizada por los docentes de educación física de las instituciones públicas de Villavicencio, de esta forma es posible afirmar que las clases se tornan monótonas, ya que su orientación es de tipo tradicional, encaminando las clases a los deportes de corte americano europeo.
- Se develó que las actividades implementadas por los docentes de educación física a partir de los dinamizadores, obedecen a potencializar el deporte, desde un enfoque técnico deportivo de las clases de educación física, olvidando así la identidad lúdica de la que Héctor Díaz menciona concluyendo así, que no se generan ambientes lúdicos.

6. RECOMENDACIONES

En el proyecto titulado *una mirada al imaginario de la dimensión lúdica, desde las estrategias didácticas que implementan los docentes de educación física de las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio* generó varios interrogantes en cuanto a la forma en que los docentes estimulan la dimensión lúdica de sus estudiantes, y la aplicación de diferentes estrategias y estilos de enseñanza, por lo cual se tienen en cuenta algunas recomendaciones para la labor de los docentes de educación física

- Las instituciones Educativas junto con la secretaria de educación, deben capacitar a los docentes de educación física en el uso de estrategias dinamizadoras que les permitan generar ambientes lúdicos, en donde desde ese mismo sentido, identifique la identidad lúdica de sus estudiantes
- La planificación de las clases le permite al docente establecer previamente las competencias a desarrollar, y la forma en que se encaminaran las actividades para alcanzar los fines de dicha competencia, basándose en una concepción clara de ambientes lúdicos y no en un imaginario simbólico sin un sustento teórico. Por lo cual es necesario hacer un seguimiento a las secuencias didácticas en donde se observe como se abordan las estrategias dinamizadoras
- Abordar como desde las estrategias dinamizadora se pueden utilizar estilos de enseñanza que no sean tradicionales. Esto le brindara al docente un amplio abanico de opciones de trabajo para alcanzar os fines de su clase, de manera que dinamizadores lúdicos se desarrollen como un medio mas no como un fin.

7. BIBLIOGRAFÍA

ALGAVA, Mariano. Jugar y Jugarse. En: Ediciones América libre. Argentina, 2006.

JIMÉNEZ, Carlos. Neuropedagogía, Lúdica y competencias, 2003.

CAILLOIS Roger. El juego y los hombres. En: Edición Gallimart Paris- Traducido 1986
Fondo de cultura. México.

DELGADO, Miguel. Los estilos de enseñanza en educación física. En: ICE de la
universidad de Granada. 1991.

DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. En:
Editorial Magisterio, 2008.

DURAND, G. La imaginación simbólica. En: Amorrortu, Argentina. 1968

HUIZINGA, El juego como fenómeno cultural.

MOSSTON, Muska. La enseñanza de la educación física. En: Editorial Paidós. España,
1982.

ONOFRE, Ricardo. Didáctica de la educación física, un enfoque constructivista. En:
Editorial Inde. España, 2009.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. En: Editorial Fondo de Cultura
Económica. México, 1961.

8. CIBERGRAFÍA


GARDNER, Howard. Arte mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad.

En: Paidós, España. 1997.

UNOINews. Jugar para aprender. [En línea] 14 de septiembre de 2016 [13 de feb 2017].

Disponible en: <https://mx.unoi.com/2016/09/14/jugar-para-aprender/>

9. ANEXOS

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
	FORMATO DE ANÁLISIS REVISIÓN DOCUMENTAL
	GUIA PARA REALIZAR LA REVISIÓN DOCUMENTAL

PROYECTOS FINANCIADO: Institucionalizado

NOMBRE INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

DOCENTE:

JORNADA:

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO “RAE”

<p>A. TIPO DE DOCUMENTO/ OPCIÓN DE GRADO</p>	<p>EPI</p>
<p>B. ACCESO AL DOCUMENTO</p>	<p>Centro de Investigaciones de la Universidad de los Llanos, ubicada en la sede Barcelona, kilómetro 5, vía Puerto López.</p>
<p>1. TÍTULO DEL DOCUMENTO</p>	<p>LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE INSTITUCIONES PÚBLICAS DEL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO</p>
<p>2. NOMBRE Y APELLIDOS DE AUTOR (ES)</p>	<p>MIGUEL ÁNGEL MORA OLARTE DAVID ARMANDO CABALLERO RÍOS</p>
<p>3. AÑO DE LA PUBLICACIÓN</p>	<p>2019</p>
<p>4. UNIDAD PATROCINANTE</p>	<p>Universidad de los Llanos</p>
<p>5. PALABRAS CLAVES</p>	<p>Docentes, quehacer pedagógico, imaginarios,</p>
<p>6. DESCRIPCIÓN</p>	<p>Este estudio determina la forma en que los docentes de educación física de instituciones públicas de Villavicencio, educan a partir de la dimensión lúdica, empleando para ello lo que aquí se denominó estrategias dinamizadoras de dicha dimensión, siendo estas el deporte, el juego, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis...o trabajos teóricos, las cuales permiten crear ambientes lúdicos apoyados de los estilos de enseñanza aplicados por el docente en sus clases.</p> <p>Por otra parte, una de las finalidades de este estudio es describir el tipo de estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica que aplican los docentes en las clases de educación física, así mismo</p>

	<p>determinar cuáles son los estilos de enseñanza que ellos implementan, para generar así ambientes lúdicos.</p> <p>Ahora bien, las estrategias didácticas son entendidas como estilos de enseñanza desde una didáctica específica del área, donde, autores como Muska Mosston, Onofre, Delgado entre otros, hacen referencia, especificándose en cuáles serían los estilos de enseñanza para la educación física, clasificándolos por características según corresponda, en donde es posible identificar estilos de enseñanza como el mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, grupos reducidos, programas individuales, descubrimiento guiado, resolución de problemas y creatividad.</p> <p>Cabe aclarar que las estrategias dinamizadoras ya mencionadas, permiten la activación de la dimensión lúdica y posibilitan que los estudiantes encuentren esa identidad lúdica que identifica Héctor Díaz como la relatividad del sentido lúdico. Por lo cual se logra de manera sinérgica con las demás dimensiones potenciar el desarrollo del estudiante, de este modo es posible llevar una educación física encaminada a los lineamientos exigidos por el Ministerio de educación, llevando una perspectiva innovadora la cual sería educar desde la dimensión lúdica.</p> <p>Por último, es preciso mencionar que el presente trabajo, obedece a un enfoque cualitativo y pretende describir el tipo de estrategias didácticas que implementan los docentes de educación física para educar desde la dimensión lúdica en las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio, entendiendo por estrategias a las acciones planificadas por el docente, con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados.</p>
<p>7. FUENTES</p>	<p>ALGAVA, Mariano. Jugar y Jugarse. En: Ediciones América libre. Argentina, 2006.</p> <p>JIMÉNEZ, Carlos. Neuropedagogía, Lúdica y competencias, 2003.</p> <p>CAILLOIS Roger. El juego y los hombres. En: Edición Gallimart Paris- Traducido 1986 Fondo de cultura. México.</p> <p>DELGADO, Miguel. Los estilos de enseñanza en educación física. En: ICE de la universidad de Granada. 1991.</p> <p>DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. En: Editorial Magisterio, 2008.</p> <p>DURAND, G. La imaginación simbólica. En: Amorrortu, Argentina. 1968</p> <p>HUIZINGA, El juego como fenómeno cultural.</p> <p>MOSSTON, Muska. La enseñanza de la educación física. En: Editorial Paidós. España, 1982.</p>

	<p>ONOFRE, Ricardo. Didáctica de la educación física, un enfoque constructivista. En: Editorial Inde. España, 2009.</p> <p>PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. En: Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1961.</p> <p>GARDNER, Howard. Arte mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. En: Paidós, España. 1997.</p> <p>UNOINews. Jugar para aprender. [En línea] 14 de septiembre de 2016 [13 de feb 2017]. Disponible en: https://mx.unoi.com/2016/09/14/jugar-para-aprender/</p>
8. CONTENIDOS	<p>Las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica y su apoyo en los estilos de enseñanza de la educación física</p> <p>El concepto del juego, su importancia y relación con la educación física</p> <p>La dimensión lúdica como dimensión del ser humano</p> <p>La enseñanza de la educación física</p> <p>La imaginación simbólica</p> <p>Estrategias dinamizadoras de la educación física</p>
9. METODOLOGÍA	<p>Enfoque cualitativo</p> <p>Método descriptivo</p> <p>Técnicas de observación, encuesta y revisión documental</p>
10. CONCLUSIONES	<p>Se determinó que las estrategias dinamizadoras más empleadas por los docentes de las instituciones públicas de Villavicencio pertenecientes a la muestra, son el deporte y las actividades de síntesis, siendo estas estrategias parte de su imaginario simbólico sobre la forma de crear ambientes lúdicos para educar.</p> <p>Se identificó que el mando directo y la asignación de tareas son las principales técnicas o estilos de enseñanza utilizada por los docentes de educación física de las instituciones públicas de Villavicencio, de esta forma es posible afirmar que las clases se tornan monótonas, ya que su orientación es de tipo tradicional, encaminando las clases a los deportes de corte americano europeo.</p> <p>Se develó que las actividades implementadas por los docentes de educación física a partir de los dinamizadores, obedecen a potencializar el deporte, desde un enfoque técnico deportivo de</p>

	las clases de educación física, olvidando así la identidad lúdica de la que Héctor Díaz menciona concluyendo así, que no se generan ambientes lúdicos.
11. FECHA DE ELABORACIÓN	Enero de 2019