

**UNA MIRADA AL IMAGINARIO DE LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE EL
QUEHACER PEDAGÓGICO DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE
LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO**

NICOLÁS GUARNIZO CARBALLO

**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
2018**

**UNA MIRADA AL IMAGINARIO DE LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE EL
QUEHACER PEDAGÓGICO DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE
LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO.**

**NICOLÁS GUARNIZO CARBALLO
CÓDIGO: 148103346**

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

**Director
ANDRÉS FERNANDO BALCAZAR VEGA
Especialista en 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
2018**

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS	CÓDIGO: FO-DOC-97	
		VERSIÓN:02	PÁGINA: 3 de 52
	PROCESO DOCENCIA	FECHA: 02/09/2016	
	FORMATO AUTORIZACION DE DERECHOS	VIGENCIA: 2016	

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo Nicolás Guarnizo Carballo mayor de edad, vecino de Villavicencio, identificado con la Cédula de Ciudadanía No. 1121935319 de Villavicencio, actuando en nombre propio en mi calidad de autor del trabajo de tesis, monografía o trabajo de grado denominado UNA MIRADA AL IMAGINARIO DE LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE EL QUEHACER PEDAGÓGICO DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE LA CIUDAD 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 30 días del mes de noviembre de dos mil dieciocho (2018).

EL AUTOR – ESTUDIANTE

Firma

Nombre: _____
Nicolás Guarnizo Carballo

C.C. No. _____ de Villavicencio
1121935319

AUTORIDADES ACADÉMICAS

PABLO EMILIO CRUZ CASALLAS
Rector (E)

DORIS CONSUELO PULIDO DE GONZÁLEZ
Vicerrectora Académica

DEIVER GIOVANNY QUINTERO REYES
Secretario General

FERNANDO CAMPO POLO
Decano (E) Facultad de Ciencias Humanas

HÉCTOR DE LEÓN BEDOYA LEGUIZAMON
Director Escuela de Pedagogía y Bellas Artes

ELKIN ORLANDO GONZALEZ ULLOA
Director de Programa
Licenciatura en Educación Física y Deporte

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo a estado acompañado por varias personas, pero primordialmente la dedicación va dirigida mi madre Patricia Carballo Baldayo y a mi padre Orlando Guarnizo Castillo que hicieron el esfuerzo de acompañarme a cada instante en mi carrera universitaria, por otro lado, también debo dar mis agradecimientos a mis familiares (tíos y primos) que han estado pendiente de mi en aspectos académicos.

Debe agradecer a los docentes que me han orientado en la parte académica, tanto en escritura como Rolando Chaparro y Edgar Talero, y en el campo de la expresión corporal como Andrés Balcázar y Gloria Tabares.

Por otra parte, dar mis más sinceros agradecimientos a la vicerrectora académica, Doris Consuelo Pulido por el apoyo dentro de la Universidad y el funcionamiento laboral que ha ejercido con entusiasmo y que me ha permitido seguir por el camino de la disciplina y la perseverancia.

Por último, debo dar mis agradecimientos a Katheryn Diaz Rojas que me ha apoyado académica y afectivamente en todo el tiempo.

NOTA DE ACEPTACIÓN

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

ELKIN ORLANDO GONZALEZ ULLOA
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, noviembre 30 de 2018

CONTENIDO

	Pag.
INTRODUCCIÓN.....	10
1. MARCO REFERENCIAL.....	12
1.1 MARCO LEGAL.....	12
1.1.1 Ley 115 de 1994.....	12
1.2 MARCO TEÓRICO.....	13
1.2.1 El imaginario simbólico.....	13
1.2.2 El quehacer del docente de educación física.....	16
1.2.3 El saber pedagógico del educador físico bajo las dimensiones del saber.....	17
1.2.4 Los aprendizajes a priori y a posteriori del docente de educación física.....	19
2. MATERIALES Y MÉTODO.....	22
2.1 MÉTODO.....	22
2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	23
2.3 MUESTRA.....	24
3. HALLAZGOS.....	25
3.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE EL IMAGINARIO SIMBÓLICO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	25
3.2 REVISIÓN DOCUMENTAL DESDE LA LABOR DOCENTE.....	29
3.2.1 Mallas curriculares.....	29
3.2.2 Planes clase.....	32

3.3 EL QUEHACER DOCENTE.....	33
3.4 ANALISIS DE RESULTADOS.....	35
CONCLUSIONES.....	38
RECOMENDACIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	40
CYBERGRAFÍA.....	42
ANEXOS.....	43
RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO.....	48

LISTA DE TABLA

		Pág.
Tabla N°1	La lúdica en las clases de educación física.....	24
Tabla N°2	El deporte como medio didáctico.....	25
Tabla N° 3	La malla curricular y sus autores.....	25
Tabla N° 4	Las actividades lúdicas.....	26
Tabla N° 5	Autores en la lúdica.....	26
Tabla N° 6	Estrategias dinamizadoras en la clase.....	26
Tabla N° 7	Estrategias lúdicas con teóricos.....	27
Tabla N° 8	Planes de clase y su enfoque en la lúdica.....	27
Tabla N° 9	Monotonía en las clases de educación física.....	28
Tabla N° 10	La dimensión lúdica en el ser humano.....	28

INTRODUCCIÓN

Esta investigación determina si los docentes de educación física de las instituciones públicas de Villavicencio trabajan la dimensión lúdica a partir de un imaginario social carente de una construcción teórica que parte de concepciones a priori o enfocadas a la experiencia. En este orden de ideas es preciso saber que estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica exploran los docentes de educación física al interior de sus clases.

Cabe agregar que las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica que se exploraron en este trabajo son el deporte, el juego motor, las expresiones artísticas y las actividades de evocación o de síntesis.

Resulta oportuno describir que la metodología de este trabajo es de corte cualitativo y el enfoque de tipo descriptivo, en razón a que pretende describir de modo sistemático como trabajan la dimensión lúdica los docentes de educación física de la ciudad de Villavicencio.

De acuerdo a la idea anterior, es importante tener una mirada de como los docentes de educación física abordan la dimensión lúdica, de esta forma se dará claridad, en el actuar del docente para generar ambientes lúdicos en el área que se encaminan a motivar a todos los estudiantes en la construcción y desarrollo de su motricidad a partir de los procesos de enseñanza – aprendizaje

El licenciado en educación física debe manejar un discurso pedagógico sobre la dimensión lúdica y más allá de ese discurso, debe estar en capacidad de realizar actividades enfocadas al desarrollo de ambientes lúdicos, que permitan goce y disfrute del estudiante a la hora de construir nuevos aprendizajes motrices.

Contrario a lo anterior, cuando no se generan ambientes lúdicos desde la clase de educación física, es porque el docente se enfoca en una sola estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica, en este caso particular se estaría hablando

de un plan de estudios que ve el deporte como un fin y no como un medio para el desarrollo de la motricidad.

En efecto, una clase centrada en ejercicios físicos y actividades de tipo deportivo, en la que se estimula la dimensión lúdica de algunos estudiantes, desconociendo así que otros se aburren en las actividades de esta índole, de esta forma, se pierde el deseo por participar de la clase, por aprender o de acercarse al conocimiento y se pasa a un ambiente desanimado y monótono, por consecuencia se afecta el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, el primer responsable de generar ambientes lúdicos es el docente de educación física, por lo tanto, la estimulación de la dimensión lúdica recae en él, ya que debe fomentar prácticas pedagógicas dentro de las clases que aborda, para dar una oportunidad de educar al estudiantado desde algunos componentes lúdicos como, el deporte, el juego motor, las expresiones artísticas y las actividades de evocación o de síntesis.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 MARCO LEGAL

1.1.1 Ley 115 de 1994

La ley 115 de 1994 en el artículo 14 en las enseñanzas obligatorias, dice que: “En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con: (...) b. El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo. (...)” Teniendo una obligación por parte del gobierno en las actividades recreativas en las instituciones educativas, por tal razón los docentes titulares en educación física muestran con interés y no por obligación en hacer uso de la recreación como una herramienta fundamental para la educación de los jóvenes y niños ver que el fortalecimiento del manejo de la didáctica frente al uso de la clase puede ser de carácter educativo si se incluye la recreación como parte fundamental para el fortalecimiento del tejido social y el desarrollo humano.

En el capítulo 1 de la misma ley, dentro del artículo 148 de Política y Planeación en la sección “E” se establece que se debe fomentar las innovaciones curriculares y pedagógicas, de acuerdo con lo dicho, la norma acobija a las Instituciones Educativas para que puedan diseñar diferentes estrategias dinamizadoras que dentro de los planes de estudios o mallas curriculares puedan entrar en la estimulación de la dimensión lúdica en las diferentes áreas del conocimiento.

Dentro de la labor docente en las Instituciones Educativas en el decreto 1290 se muestra que su quehacer va dirigido a:

“1. Ser conscientes que sus acciones formativas están directamente vinculadas con el éxito que logran en sus estudiantes. Por ello, la responsabilidad de los

docentes consiste en garantizar que todo lo que los educandos estudian, leen y aprenden debe ser convertido en objeto de enseñanza o aprendizaje en el aula”.

De esta forma, las planeaciones de clases deben permitir que estas acciones formativas ya mencionadas, posibiliten un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje para los mismos estudiantes, ahora bien, también se comenta que se debe hacer lo siguiente:

“2. Recrear modos activos y nuevas formas de enseñar para posibilitar y provocar modos distintos, relevantes y significativos de aprender en sus estudiantes. Tales aprendizajes, deben superar el campo cognitivo, para que la escuela brinde enseñanzas útiles que sobrepasen los muros escolares; es decir, que estamos hablando de aprendizajes que tengan sentido.”

De acuerdo con la cita, las estrategias dinamizadoras ayudan en la didáctica del docente, esto con el fin de generar esa innovación en la enseñanza y recaiga en el campo del aprendizaje.

1.2 MARCO TEÓRICO

1.2.1 El imaginario simbólico

Para hablar del imaginario simbólico, primero se debe hacer énfasis en el término de imaginario, para Solares, B. (2006) es “un conjunto “estático” de contenidos cerrados o consensuados producidos por una imaginación delirante, tendiente a una cierta autonomía o cristalización de significados que, por repetición o asociación, conforman un conjunto de representaciones subjetivas”.¹ Por otro lado Edgar Montiel (2003) lo define como una “construcción a partir de visiones

¹ SOLARES, Blanca. Aproximaciones a la noción de Imaginario. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. 2006. P. 133

parciales, fragmentarias e impactantes, que no describen la realidad tal cual es.”²

De acuerdo con las definiciones anteriores, el imaginario es un concepto de carácter complejo que estudia en áreas del conocimiento como la sociología, la antropología y la psicología, algunos autores como Gilbert Durand dicen que “El imaginario, esencialmente identificado en su concepción con el mito, el arte y el pensamiento religioso de las sociedades tradicionales.”³

Por ende, el imaginario es un resultado cultural e histórico que va emergiendo en los sujetos, hay que tener en cuenta que todas las culturas tienen imaginarios y la mayoría de ellos están basados en mitologías, de modo que sería descabellado pensar que es un constructo actual, por el contrario, en diferentes épocas se ha encontrado que las disímiles sociedades ha realizado imaginarios para sus construcciones sociales, tanto así que empleaban representaciones, para simbolizar lo desconocido, un ejemplo es el apreciación de las culturas antiguas donde se interpretaban los fenómenos de la naturaleza.

Siguiendo con el hilo conductor, las manifestaciones hacia los dioses que adoraban, permiten dar una explicación a los fenómenos de la naturaleza y entrar en la incógnita de quién lo hacía, si se habla desde la cultura de la antigua Grecia, estas construcciones desde el imaginario eran producidas por hombres al interpretar a los dioses, eran representaciones para los desastres y los milagros, cada factor fue fundamental para el inicio de diferentes culturas y sus tradiciones, pero, ¿acaso la sociedad está basada en imaginarios? Incógnitas que emergen a lo largo de estudios científicos, que poco a poco esclarecen la significación de este concepto, claro está que “Llamo imaginarias a estas significaciones porque no corresponden a elementos ‘racionales’ o ‘reales’ y no quedan agotadas por referencia a dichos elementos, sino que están dadas por creación, y las llamo

² MONTIEL, Edgar. El nuevo orden simbólico: la diversidad cultural en la era de la globalización. Literatura y lingüística. 2003. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112003001400005>

³ SOLARES, Blanca. Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, 56(211), 13-24. [libro en línea] Disponible en internet en <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000100002&lng=pt&tlng=es> Con acceso el [20 de mayo de 2017]

sociales porque sólo existen estando instituidas y siendo objeto de participación de un ente colectivo impersonal y anónimo”.⁴

Es por esto que en el transcurso del tiempo la sociedad ha tomado un rol principal en los imaginarios, en donde lo real enfocado a lo inexistente, lo imaginario como una ficción subjetiva y lo simbólico desde una percepción grupal basada en un supuesto, Pablo Cazau⁵ en su texto lo real, lo imaginario y lo simbólico, aborda teóricos como Kant y Jaques Lacan para poder determinar a nivel conceptual estas palabras que son controversiales en el conocimiento.

Por esta razón dichos autores señalan que lo real es una palabra que no aborda la realidad y lo imaginario como percepción de los sujetos que se someten a un entorno, pero que se puede presentar una realidad tal cual es, ya que enfocar su conocimiento a priori a un contexto, pero eso depende del conocimiento en la cual se está abordando, como la psicología y la sociología, Henri Corbin (1997) dice que “todo depende del grado de realidad que se conceda a ese universo imaginado y, por tanto, del poder real reconocido a la imaginación que lo imagina; pero ambas cuestiones están en función de la idea que forman la representación de lo que se quiere creer”.⁶

Es importante saber las diferentes circunstancias de lo imaginario, ya que tiende a caer en la irrealidad, siendo esta una ilusión de lo que el sujeto quiere, de este modo se dan acciones como por ejemplo los sueños deseados. “Somos testigos de la transfiguración de un ser que la Imaginación percibe directamente como un símbolo” (Durand, 1981).⁷

Siguiendo con la idea del autor, el imaginario permite soñar y pensar, y que induce también a las emociones y al sentimiento, tanto así que se expresa cuando se

⁴ CASTORIADIS, Cornelius. Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto. Barcelona: Gedisa. 1998.

⁵ CAZAU, Pablo. Lo real, lo imaginario, lo simbólico. Revista: El Observador Psicológico No. 24. Julio-agosto. Capital Federal TE. 1997

⁶ CORBIN, Henri. La imaginación creadora en el sufismo de Ibn´Arabī. Barcelona: Destino. 1993.

⁷ DURAND, Gilbert. La imaginación simbólica. Amorrortu. Buenos Aires. 1968

recuerda un hecho agradable para el sujeto, es un tipo de moldeamiento mental “Consideramos estos moldeamientos que llegan a ser para nosotros lo verdadero, lo natural, cuando en realidad son una ficción imaginaria y una instancia artificial simbólica.” (Cazau, 1997).⁸

El significado ya mencionado anteriormente, hace alusión a las trascendencias que permiten realidades para los sujetos, un ejemplo es mirar a una persona y creer haberla visto antes, pero en realidad se hace una resignificación imaginaria para que el sujeto crea que es cierto lo que está viendo, siendo de esta forma que las bases científicas se vuelven complejas al momento de estudiar el imaginario, Armando Silva dice “Los imaginarios son así verdades sociales, no científicas, y de ahí su cercanía con la dimensión estética de cada colectividad.”⁹

Lo imaginarios son una resignificación de los sujetos a nivel perceptual de la realidad de su propio contexto, dando el gusto de transformar el entorno a su placer, generando momentos de ficción utópica para la persona.

1.2.2 El quehacer del docente de educación física

El docente actúa desde el ámbito educativo como un mediador para que el estudiante tenga un logro de aprendizaje, por lo tanto, el quehacer es importante para estos procesos, ya que parte de la teoría de los aprendizajes motrices en las que se soporta la didáctica.

Además, la mentalidad de los docentes en términos ideales es reflexionar en su diario vivir, cada experiencia y vivencia dentro del aula de clase, para poder seguir mejorando como docente. “Es allí donde el docente tiene la posibilidad de reflexionar, producir y hacer explícito un saber que le es propio y que se manifiesta

⁸ CAZAU, Pablo. Óp. Cit.

⁹ SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Arango. Bogotá. 2007. Pág. 97.

en el diario quehacer de enseñar.”¹⁰

El colectivo docente que hay en las instituciones educativas fomentan buenas prácticas educativas, esto permite que hayan reflexiones en el entorno educativo y en el quehacer docente, esto sin dudar alguna promueve a que hayan procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, pero no solo el estudiante entra en ese proceso, sino también el profesor, ya que está en constante aprendizaje y esto permite que exista la posibilidad de crear nuevas estrategias didácticas en las clases de educación física y con ella aprendizajes significativos, de esta forma, se deja a un lado las clases monótonas o instrumentalizadas y tiende a tener un carácter más innovador. “El profesorado se encuentra inmerso en un contexto de aprendizaje que le ayuda adquirir una educación informal sobre las competencias docentes, que en la mayoría de los casos no las adquiere desde un contexto de educación formal.”¹¹

Teniendo en cuenta que la reflexión debe estar intrínseca en las prácticas del profesorado para llegar al aprendizaje, la creación de ambientes lúdicos desempeña un papel importante cuando hablamos de generar aprendizaje al estudiantado en el ámbito de la educación física, estimulando así la dimensión lúdica. Esta dimensión se constituye como forma primordial para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ende, si el docente tuvo una reflexión crítica de sus vivencias en el aula, se verá reflejado en la praxis, “la verdadera reflexión crítica se origina y se dialectiza en la interioridad de la praxis constitutiva del mundo humano; reflexión que también es praxis”¹² (Freire citado Rodríguez). En este sentido se debe analizar qué tipo de actividades recreativas y educativas ayudan a posibilitar la estimulación de la dimensión lúdica sin llegar al activismo.

¹⁰ SUÁREZ, Martín. Teoría pedagógica, necesidades e impacto en el quehacer docente. (Una aproximación a la formación docente en Venezuela, desde el espacio universitario). Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad.2006. pág. 4.

¹¹ ESPINOZA, Karen. H., SERNA, María., Antelo, María. Práctica docente del profesor universitario: su contexto de aprendizaje. 2015. pág. 220.

¹² RODRIGUEZ, Renata. El desarrollo de la práctica reflexiva sobre el quehacer docente, apoyada en el uso de un portafolio digital, en el marco de un programa de formación para académicos de la Universidad Centroamericana de Nicaragua (Doctoral dissertation, Universitat de Barcelona).2013.

Una gran responsabilidad se acoge en el quehacer del educador físico para fortalecer las conductas motrices y el desarrollo humano durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, día a día debe reformar sus estrategias didácticas para que su función dentro del ámbito educativo se orienta hacia la estimulación de la dimensión lúdica.

1.2.3 El saber pedagógico del educador físico bajo las dimensiones del saber

La educación física como parte integral del ser humano en su proceso educativo bajo el concepto de “práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano, que la fundamenta como un proceso de formación, permanente, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones”¹³, el educador físico en el marco de este concepto con el fin último de brindarle los conocimientos necesarios para hacer de este un licenciado competente con un buen perfil académico hace que utilice la actividad física, la recreación y el deporte para mejorar aspectos como la motricidad, ya que es una base primordial entre los sujetos.

Ahora bien, cuando se habla de la profesión del educador físico donde obliga a pensar en el objetivo dentro del marco de su saber pedagógico el cual sería la formación, de modo que bajo esta gran responsabilidad el docente debe contar con una amplia y sólida formación humana y epistemológica en aras de ser una persona productiva y por ende competente, es decir, un educador físico fundamentado bajo las dimensiones del saber (saber, saber hacer y saber ser).

Así mismo, el éxito del educador físico como cualquier otro profesional depende profundamente de sus competencias; entendiendo esta “como la capacidad que tiene una persona para integrar una serie de habilidades, destrezas y actitudes en

¹³ CONSTANSA, Diana; ACOSTA, Fredy; NOVA, Luz. Saber y hacer para llegar a ser, competencias del educador físico. Pereira; Corporeizando. 2012

función de su labor”.¹⁴ Saber y hacer para llegar a ser, y esto permite que el docente entre por el mundo de un tema muy complejo y es la motricidad, termino en la que el educador físico es muy competente. Si se habla de competencias dentro del margen de la motricidad tiene que ir ligado saberes fundamentales para poder enseñar a los estudiantes, es por eso, que los conocimientos abordados en estos temas son fructíferos y que llenan a los estudiantes a escrudñar en busca del aprendizaje, ya que los conocimientos adquiridos en su formación profesional universitaria y otros ámbitos le permitirán tener dominio de su disciplina y estar preparado para los diferentes cambios del contexto educativo.

Por otro lado el educador físico encierra aquellas capacidades direccionadas a la práctica, el uso y la correcta ejecución de los conocimientos que abarcan dentro del saber, dicho de otro modo, es fundamental el conocimiento que tenga el profesional, pero lo es mucho más el uso que le dé a su sabiduría, “que le permiten al sujeto interactuar de manera acertada con las personas que le rodean, intercambiar conocimientos, prácticas y actitudes que favorezcan la construcción de un sujeto multidimensional y un ambiente adecuado para el ejercicio de su saber y su hacer”¹⁵.

La educación física exige una práctica pedagógica diversa, grande y sobre todo incluyente donde se propicie unas amplias posibilidades de estrategias didácticas en la cual el educador físico pueda hacer uso, pues el docente del área juega un papel importante en los procesos de formación tanto personal como intelectual de sus aprendices, enfrentando diferencias individuales y culturales para lo cual debe estar preparado desde diferentes enfoques que le permitan hallar diferentes formas de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, el educador físico, como sujeto primario de saber pedagógico debe trabajar para lograr llegar a un objetivo común de la escuela llevando a sus educandos hacia un aprendizaje significativo a través de estrategias que se

¹⁴ Ibid. Pag. 7

¹⁵ Ibid. Pag. 8

adapten a las necesidades de cada individuo en cumplimiento a las exigencias de la educación.

1.2.4 Los aprendizajes a priori y a posteriori del docente de educación física

Sin duda alguna para hablar de aprendizajes a priori y a posteriori hay que nombrar Kant, el cual establece que el ser humano tiene dos formas de aprender, una es a través de la intuición y la otra es por medio de la experiencia, de esta manera, el hombre se convierte en actor principal de su propio aprendizaje el cual la información viaja como sensación de sabiduría para que pueda ser interpretada por alguna de las dos formas de aprendizaje que el sujeto tiene.

De esta manera es necesario saber cómo se puede diferenciar una de la otra, para que en este sentido se pueda hallar la tesis central de lo que nombra Kant en sus textos como la *crítica de la razón pura* y *tratado de la naturaleza humana*, por esta razón la hipótesis va orientada a dos términos, a priori y a posteriori, partiendo de ahí se puede emplear la forma en la que se puede ver, pensar y reflexionar.

De acuerdo con lo anterior, lo a priori como dice David Coble (2012) Sarro es “Concretamente veremos el concepto de conocimiento empírico como contrapuesto a todo conocimiento a priori, definido por Kant como el conocimiento de lo que nos es dado por la intuición sensible empírica (...)”¹⁶ de acuerdo con la cita, se puede deducir que lo a priori es todo aquel suceso que se da por medio de la intuición que el hombre tiene frente a un objeto, por esta razón desconoce algún saber previo que pueda tener antes de realizarlo, un ejemplo de ello es cuando un bebe toca el fuego por primera vez, evoca lo que es el concepto ya que no tuvo algún aprendizaje previo para que racionalmente se dijera que toca el fuego es malo, en pocas palabras son aprendizajes empíricos.

Ahora bien, conectando con la idea previa, de que manera se puede traer a

¹⁶ COBLE, David. Lo a priori trascendental en Kant (una investigación lógico-conceptual). 2012. Recuperado de: http://revistafactotum.com/revista/f_9/articulos/Factotum_9_5_David_Coble.pdf

colación al docente de educación física, puesto que tiene un papel primordial dentro del contexto educativo, por esta razón, es necesario repensar el quehacer pedagógico del docente para saber si dentro de la labor que él tiene hace énfasis a una intuición o un supuesto, o por el contrario se encuentra basado con autores donde se demuestra las diferentes áreas afines que realiza, por lo que es necesario traer a Álvaro Peláez que demuestra la idea ya expuesta “son las que extienden nuestro conocimiento y que, por tanto, pueden ser interesantes e informativas; pero éstas son empíricas, o como las llamaremos: meramente empíricas, pues no hay conocimiento a priori que nos permita decidir si se han de aceptar o no; hay que experimentar u observar, o descubrir de alguna u otra manera qué está sucediendo para ver si se deben aceptar estas afirmaciones meramente empíricas”¹⁷.

Es necesario que el docente de educación física realice su planeador de clase siempre con argumentación teórica, ya que lo lleva a pensar sobre las posibilidades de aprendizajes que los estudiantes pueden tener, en este sentido, existe un objetivo, una metodología y un logro en la mira, en donde no puede perderse en el camino de los aprendizajes motrices que el estudiantado puede obtener, teniendo como resultados sujetos con formación integral en los ambientes educativos, cabe aclarar que el profesional de la educación física se gradúa de la universidad con gran conocimiento en las diferentes áreas, por lo que se debe seguir con el ritmo de la lectura y del saber investigativo para no caer en las cadenas del imaginario que captura a las personas que no cuentan con una ruptura epistemológica, así como diría Bachelard, concluyendo en este sentido que el conocimiento y el quehacer pedagógico del docente es sin duda alguna un factor fructífero para los logros de aprendizajes que se quieran dar dentro del ecosistema educativo, por lo tanto, caer en lo a priori podría no ser beneficioso para los estudiantes.

Es necesario conocer la otra vertiente que es la a posteriori en donde

¹⁷ PELAÉZ, Álvaro. Kant y los principios a priori de la ciencia natural. Signos Filosóficos. 2007

metafóricamente hablando es cuando el sujeto ya tiene una perspectiva previa frente a algo, por lo cual, el niño ya sabe que no debe meter las manos al fuego, puesto que podría quemarse y en consecuencia tener un gran dolor corporal, es necesario pensar que debe haber un a priori para que el a posteriori este después de dicho aprendizaje, sin esta línea continua el ser humano sería abstracto e incompleto, ya que fundamentalmente la idea de Kant es hallar la forma en el que los sujetos adquieren saberes en el contexto en el que se encuentran, es por ello que para los docentes de educación física es importante de tener un concepto claro y teórico frente a los aprendizajes que tienen, y no convertirse en un reproductor de ideas imaginativas de la sociedad.

2 MATERIALES Y MÉTODO

2.1 MÉTODO

Este estudio se desarrolló 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”¹⁸

La investigación se implementó desde un enfoque descriptivo, en razón a que se describió 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.”¹⁹ Se buscó 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 cubrió a 100 docentes de Educación Física, Recreación y Deporte de la ciudad de Villavicencio, se consideró que los sujetos muestrales que componen el universo 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

¹⁸ LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe.2016

¹⁹ ABREU, José. El método de la Investigación. Daena, International journal of good conscience. 2014.

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).

2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Este proyecto de investigación empleó 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 no efectúan en forma consciente o son incapaces de registrar; esto permitirá identificar dificultades específicas en la enseñanza por el empleo del mismo
- **Revisión documental:** Los documentos facilitaron información importante sobre los cuestionamientos realizados en el proceso investigativo. Información importante para el trabajo se puede encontrar en documentos como el PEI, las mallas curriculares, los planes de clase; en efecto cualquier relato escrito puede ser considerado un documento esencial para la revisión documental, entendiendo que los documentos proporcionan al investigador hechos relacionados con el objeto de la investigación.
- **Encuesta:** La encuesta utilizó 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.

Cabe agregar que siendo una investigación de enfoque cualitativo, en donde la técnica de la encuesta permite recoger información importante en el proceso del estudio y en que en ocasiones existe una separación entre esta técnica y el enfoque ya mencionado, en la cual genera una perspectiva de que solo se puede dar en el marco de los cuantitativo, sin embargo, se esclarece esa idea con la siguiente argumentación, Fink citando a Jansen dice que “recomienda el análisis de la encuesta cualitativa para la exploración de significados y experiencias (...)”²⁰ por otro lado, también expresa lo siguiente, “El tipo de encuesta cualitativa no tiene como objetivo establecer las frecuencias, promedios u otros parámetros, sino determinar la diversidad de algún tema de interés dentro de una población dada.”²¹ por lo tanto, es importante tener en cuenta estos aspectos que van ligados a la exploración de los hallazgos en esta investigación.

2.3 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 integró el muestreo no probabilístico por conveniencia ya que según Iván Espinoza “Es la muestra que está disponible en el tiempo o periodo de investigación.”²²

²⁰ JANSEN, Harrie. La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. Paradigmas, 4, 39-72. 2012.

²¹ Íbid. Pág 43

²² ESPINOZA, Iván. Tipos de muestreo. Disponible en internet: <http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Tipos.de.Muestreo.Marzo.2016.pdf>

3 HALLAZGOS

Dentro del proyecto de investigación se realizó la triangulación respectiva con las técnicas de recolección de información reconocidas como revisión documental, la encuesta el cual fue de preguntas cerradas y la observación a través de los diarios de campo, por lo tanto, arrojaron resultados que cumplieron con los objetivos propuestos, también se tiene en cuenta que dichas técnicas fueron aplicadas a los docentes de educación física que se encuentran vinculados a Instituciones Educativas de carácter público de la ciudad de Villavicencio, efectuando la muestra planteada en la presente investigación.

3.1 ENCUESTA, UNA MIRADA DESDE EL IMAGINARIO SIMBÓLICO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA

La encuesta se realizó con los 24 docentes integrados en la muestra y se tuvo en cuenta su imaginación simbólica y el quehacer pedagógico, de este modo se registró algunos datos importantes.

¿Hace uso de la lúdica en el desarrollo de sus clases?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
54%	42%	4%	0%	0%

Tabla N° 1 La lúdica en las clases de educación física

Dentro de la primera pregunta se hizo énfasis de la realización de las clases de educación física, puesto que es necesario saber si los docentes logran estimular la dimensión lúdica de los estudiantes, sin llegar a un activismo o un autotelismo, en este orden de ideas, se obtuvo un 54% en siempre, el 42% casi siempre, el 4%

algunas veces y el 0% rara vez y nunca, teniendo como referencia que para llegar a estimular la dimensión lúdica es importante utilizar las diferentes estrategias dinamizadoras que hacen posible esta estimulación, ya que la relatividad lúdica se encuentra inherente en cada uno de los estudiantes.

¿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 El deporte como medio didáctico

En el segundo interrogante, se dejó a los docentes si se acude al deporte como medio didáctico para generar ambientes lúdicos, esto con el fin de encontrar si la identidad lúdica de los estudiantes se basa en el enfoque convencional o innovador, por lo que el 44% seleccionó que siempre, el 28% casi siempre, un 28% algunas veces y el 0% rara vez y nunca, por otro lado, hay una gran confianza del docente por colocar al deporte en el pilar fundamental para estimular la dimensión lúdica en sus estudiantes.

¿La malla curricular de su institución cuenta con autores, que abordan estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
33%	21%	25%	13%	8%

Tabla N°3 La malla curricular y sus autores

Con este resultado el 33% de los docentes encuestados dijeron que la malla curricular siempre cuenta con autores que sustenten el trabajo realizado durante las clases de educación física, mientras que el 21% dice que casi siempre y el 25% algunas veces, por último, el 13% dijo rara vez y el 8% seleccionó nunca, de acuerdo con este resultado, se hace evidente que el sustento teórico para las Instituciones Educativas es importante para que los docentes no entren en el activismo durante las clases, sino que puedan entrar a un objetivo educativo y

académico.

¿Las actividades lúdicas desarrolladas en sus clases se abordan desde el juego?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
17%	62%	17%	4%	0%

Tabla N° 4 Las actividades lúdicas

Dentro de la pregunta relacionada con las actividades lúdicas relacionadas con el juego, los docentes de educación eligieron que utilizan siempre 17%, mientras que el casi siempre con un 62%, por otro lado, con una igualdad de porcentaje en el aspecto de algunas veces con un 17% y por último, existe con un 4% rara vez, hay que tener en cuenta que dentro del enfoque teórico, el juego no es sinónimo de la lúdica, puesto que lo segundo aborda un sinnúmero de significados que evoca la felicidad del ser humano.

¿Se basa usted en algún autor a la hora de preparar actividades lúdicas para sus clases?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
21%	21%	33%	21%	4%

Tabla N°5 Autores en la lúdica

Dentro de la encuesta se evidencia que el 21% afirma que siempre utiliza autores para la preparación de actividades lúdicas, el otro 21% dice que casi siempre y rara vez, sin embargo, hubo un aumento del 33% en la casilla de algunas veces, por último, el 4% dice que nunca ha existido un autor dentro de los planes clase.

¿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°6 Estrategias dinamizadoras en la clase

Para la siguiente pregunta, se hizo referencia a las estrategias dinamizadoras que hay en la educación física, en donde la creación de ambiente lúdicos por medio del juego, el deporte y las expresiones artísticas ayudan a los aprendizajes motrices de los estudiantes, sin otro preámbulo, el 96% de los docentes dijo que siempre, el 4% casi siempre y el 0% algunas veces, rara vez y nunca

¿La malla curricular de su institución cuenta con autores, que abordan estrategias lúdicas para el desarrollo de la clase?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
33%	50%	17%	0%	0%

Tabla N°7 Estrategias lúdicas con teóricos

El resultado que se obtuvo fue en un 33% siempre, 50% casi siempre y un 17% algunas veces, por otra parte, hubo un 0% que contestaron rara vez y nunca, por lo tanto, dentro de las clases según los docentes de educación física existen diversas estrategias didácticas para crear ambientes lúdicos dentro de los aprendizajes de los estudiantes.

¿Utiliza el juego como componente lúdico en el preparador o planeador de sus clases?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
29%	59%	8%	0%	4%

Tabla N°8 Planes de clase y su enfoque en la lúdica

Para esta pregunta, se averiguo si dicho planeador tiene como componente el juego, es por eso por lo que el 29% dijo que siempre, el 59% casi siempre, el 8%

algunas veces, un 0% rara vez y 4% nunca.

¿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 Monotonía en las clases de educación física

Teniendo como hilo conductor las estrategias dinamizadoras, se les pregunto a los docentes de educación física si las clases caen en la monotonía, en donde el 72% respondió rara vez, el 20% nunca y el 8% algunas veces, mientras que el 0% va dirigido a siempre y casi siempre, esto direccionándolo a que las herramientas que existen en el área son diversas, por lo tanto, se complejiza la idea de caer en la monotonía.

¿Cree usted que la lúdica puede ser desarrollada como dimensión del ser humano?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
79%	21%	0%	0%	0%

Tabla N°10 La dimensión lúdica en el ser humano

Para la ultima pregunta, se diseño un interrogante para saber si relacionan la lúdica como dimensión del ser humano, por lo que hubo un 79% siempre, un 21% casi siempre y un 0% algunas veces, rara vez y nunca, es por eso que el concepto de lúdica no es solamente como sinónimo de juego, sino que abarca una acepción mucho más compleja en los sujetos.

3.2 REVISIÓN DOCUMENTAL DESDE LA LABOR DOCENTE

Para la técnica de la revisión documental se analizaron las mallas curriculares y los planes clase, de este modo se contrastó si la labor del docente educación

física está basada en una imaginación simbólica

3.2.1 Mallas curriculares

La imaginación simbólica hace parte del conjunto social que se encuentran los individuos que no están inmersos dentro de un mundo académico, sino que se basan en ideas abstractas y confusas frente a los quehaceres diarios de la vida, generando en este sentido supuestos en las decisiones que tienen que tomar, mientras que en el espacio académico esa visión es vista en pocas ocasiones, ya que es fundamentada por un conjunto de teóricos que permiten la estructuración de un discurso construido por autores en relación con el área del conocimiento que maneja, por lo que se convierte en un sujeto del conocimiento en donde se refleja durante la práctica, de este modo, demuestra la experiencia en la academia, abordando varios aspectos de la educación física.

Continuando con la idea anterior, debe haber una convergencia de lo que se dice y lo que se hace, de lo teórico y lo práctico, de este modo se fortalece en gran medida la labor del educador físico en donde se debe reflejar en las mallas curriculares el cual los docentes tienen que realizar en la semana académica, no obstante, se dio la oportunidad de revisar y analizar 17 mallas curriculares en diferentes Instituciones Educativas de la ciudad de Villavicencio.

Se analizaron cuatro (4) periodos académicos que tienen las instituciones educativas en un año lectivo, en la cual se profundizó en los resultados que se dio en esta investigación, es oportuno recordar que son 17 mallas curriculares, siguiendo con el análisis, se dio una clasificación de los resultados, mirando la estructuración de las mallas que tienen autores, leyes, decretos, organización completa de la malla, con justificación, descripción, objetivos, etcétera, los que no tienen autores o bibliografía, por los cual el resultado será establecido por la relación del análisis en los aspectos que conllevan a un imaginario simbólico o no.

De las 17 mallas curriculares cuatro (4) tienen leyes como la 115 o 181 donde se establecen definiciones de educación física, recreación y deporte, también se observa los ejes curriculares y el plan estratégico de enseñanza dentro de las Instituciones Educativas, cabe agregar, que se reflejan decretos como 088 de 1976 que habla sobre la reestructuración del sistema educativo en Colombia y el 1419 de 1978 en donde se señala las normas y orientaciones básicas de administración curricular, es por ello que el 16% cuentan con estas referencias legales.

Por otro lado, tres (3) mallas curriculares manejan autores dentro de esta, mencionando teóricos como Cagigal, Piaget, Pestalozzi, Carlos Bolívar y Giuliano, en donde su discurso pedagógico está basado en diferentes teorías que generan ambientes educativos y lúdicos.

Siguiente con los resultados de investigación, hay evidencia de Instituciones Educativas que no manejan decretos y autores para la orientación de los lineamientos curriculares o las estrategias dinamizadoras, por lo cual el desarrollo de las clases recae en el imaginario *a priori* dentro de los ambientes educativos, es por ello por lo que existe una preocupación por la aplicación de las actividades que por la teorización o la argumentación de esta, es oportuno decir que la fundamentación teórica de cada estrategia dinamizadora permite direccionar los aprendizajes motrices que quiere enseñar el docente de educación física, esto con el fin de mejorar los ambientes educativos dentro de las clases.

Para las actividades o estrategias dinamizadoras se hizo la labor de saber los momentos que se dan durante los cuatro periodos, por lo cual el análisis dio con las diferentes estrategias dinamizadoras como lo son las expresiones artísticas, el deporte, el juego y, las actividades de síntesis y evocación, en donde de acuerdo al análisis de los resultados, se da por conclusión que de las 17 mallas curriculares, hay una gran preferencia por impartir actividades de síntesis o de teoría, cabe agregar que el deporte y el juego son pensadas con menos

frecuencia que la primera estrategia dinamizadora, por último, las actividades artísticas como la danza urbana, contemporánea y el yoga no se han enfatizados dentro de las Instituciones Educativas, por lo que son estigmatizadas y poco valoradas en las mallas curriculares.

De acuerdo con el análisis anterior, se estableció la mayor frecuencia del uso de las estrategias dinamizadoras en las Instituciones Educativas. Ahora bien, llevándolo a un campo de lo específico se dan los siguientes resultados de análisis, hay diez (10) mallas curriculares que utilizan en predominancia las actividades de síntesis, estas actividades están basadas en el manejo conceptual, talleres, consultas, exposiciones, organización de eventos y reglamentos, mientras que cinco (5) mallas curriculares tienen como preferencia el deporte como el voleibol, baloncesto, fútbol, atletismo, gimnasia, balonmano, natación, tenis de campo, entre otros, por último, dos (2) mallas cuentan con dos (2) preferencias en estrategias dinamizadoras, ya que siguiendo con el análisis, se determinó, que prefieren utilizar las actividades de síntesis y evocación, y el deporte por partes iguales.

3.2.2 Planes clase

Teniendo en cuenta que los planes clase es una estructura en la cual el docente de educación física organiza su clase para la enseñanza educativa desde sus saberes, se vuelve importante realizar este tipo de quehaceres pedagógicos, ya que espontáneamente se induce que no recurre a la improvisación durante de dichas clases, no obstante, dentro del proyecto de investigación denominado “La dimensión lúdica vista desde la imaginación simbólica de los docentes de educación física de las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio” se determinó que 17 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 y otro marco teórico del plan clase.

Se estableció que el 71% (17) de los docentes no realizan una preparación para efectuar la clase, sino que lo hacen desde un imaginario simbólico que conlleva al docente a realizar activismo y no un mejoramiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no obstante, se hizo el análisis para determinar si el 29% (7) restante de los docentes que si entregaron el plan clase tiene incluida algún referente teórico, el cual se refleja el paradigma conceptual que estos tienen frente a los quehaceres pedagógicos.

Se pudo encontrar que tres (3) de los 24 docentes de educación física presentan en los documentos un sustento teórico que permite establecer que no están trabajando desde un imaginario simbólico, sino que plantean sus clases con base a la cultura física y el deporte según los siguientes referentes teóricos del área, como lo son José María Cagigal con la cultura intelectual y cultura física, Luis Agosti con, la gimnasia educativa, Kurt Meinel con, la didáctica del movimiento y DR. Eckert, J con, Gimnasia, deporte y juego

Por otra parte, las actividades que se encuentran dentro de los planes clase es principalmente el deporte con un 45%, de este modo se convierte en un sistema automático para las clases de educación física, el fútbol, el baloncesto y el voleibol son la predominancia de las estrategias dinamizadoras que utilizan en ese porcentaje, en esta ocasión las actividades de síntesis o de evocación con un 27.2% incluyendo exposiciones, trabajos escritos y consultas durante la clase de educación física, por otra parte, el juego con un 18.1% en la cual evoca los juegos tradicionales, los lúdicos-recreativos y los juegos predeportivos, por último las expresiones artísticas como la danza con un 9%, que aunque se realizan con menor frecuencia esto permite la utilización de diversas estrategias dinamizadoras poco ortodoxas dentro de las clases, para que en este sentido pueda haber unos aprendizajes para los estudiantes.

3.3 DIARIO DE CAMPO

En la técnica de observación se llevó a cabo una serie de características para la descripción de la recolección de información, dichas características están compuestas por la estructuración del planeador de clases y la realización de la práctica, es por ello, que la dinámica del docente de educación física es un proceso de planificación y actuación dentro del quehacer pedagógico para generar ambientes lúdicos, de este modo se encontraron resultados respectivos dentro del proyecto de investigación.

Siguiendo con el hilo conductor, los resultados se dieron con la muestra de 24 docentes y las sesiones de observación que fue de cuatro durante una duración de tres meses, se realizó un análisis profundo frente a los quehaceres educativos y las estrategias dinamizadoras que se dan en el campo de la educación física, es importante recordar que siete (7) docentes efectuaron la entrega de los planes clase, de esta manera, se determinó que dos (2) docentes realizan las clases de acuerdo con lo que planean, mientras que los otros cinco (5) docentes no manejan la temática de acuerdo con la planeación, concluyendo de esta forma que las actividades educativas son en realidad un objeto activista que posiblemente sea de diversión o de goce por parte del docente hacia los estudiantes, ahora bien, los otros 17 docentes no se basan en una planeación de clases para la práctica educativa, sino una acción basada en un imaginario simbólico no teórico.

De acuerdo con la observación realizada se determinó que el juego y el deporte se convierte en una gran influencia para los estudiantes en la estimulación de la dimensión lúdica, manejando en este sentido por parte del deporte innovador en donde el tradicionalismo se ve desplazada y reemplazado por el Ultimate, el Softbol, el Balonmano y Badminton, no obstante, existen algunos momentos en donde el deporte convencional americanoeuropeo como el futbol, el baloncesto y el voleibol manejan momentos de felicidad y goce entre los estudiantes, solamente

cuando existe una integración y una inclusión por parte del educador hacia el educando se dan dichos instantes, por otro lado, se refleja que el juego forma parte de un proceso de inclusión y estimulación para generar ambientes lúdicos, por otra parte, las actividades de síntesis y evocación crean aburrimiento dentro del aula de clase, en donde lo primordial es mostrar una información para que los estudiantes puedan utilizar el memorismo y mas no su imaginación en actividades expuestas mediante el juego, el deporte o las expresiones artísticas.

Finalmente dentro de las estrategias dinamizadoras en donde los docentes hacen uso desde su imaginación simbólica, se pudo encontrar que el deporte es un elemento primordial para la realización de la clase de educación física, utilizando el acondicionamiento físico y los juegos predeportivos para el desarrollo de la misma, por otra parte, el juego tiende predominar como segunda estrategia dinamizadora que los docentes hacen uso durante las prácticas educativas, siguiendo con el hilo conductor, las expresiones artísticas y las actividades de síntesis y evocación son las estrategias dinamizadoras que menos hacen repercusión del quehacer docente de educación física, de esta manera se determina que la educación física está bajo la mirada de lo deportivizado, pero se refleja algunas opciones no tan ortodoxas como el juego para que los estudiantes tengan otros ambientes educativos y lúdicos.

3.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Dentro de los resultados finales del proyecto, frutos de la triangulación de la información que los diferentes instrumentos utilizados en este estudio, se encontró en rasgos generales que el quehacer pedagógico del docente de educación física carece de una fundamentación teórica, es por ello que está relacionado con el imaginario simbólico de la dimension lúdica, teniendo en cuenta que sus saberes están ligados al carácter de los supuestos de lo que cree enseñar, sin mirar el campo del conocimiento o las teorías que se encuentran en el marco de la

educación, por lo tanto, Padierna señala, “es necesario repensarnos y reinventar nuestras acciones en medio del proceso de enseñanza y aprendizaje”²³.

El análisis señalado permitió determinar si los docentes de educación física se encuentran inmersos en los imaginarios simbólicos de la dimensión lúdica, en este orden de ideas, se dieron las siguientes discusiones:

-De acuerdo con la pregunta ¿Se basa usted en algún autor a la hora de preparar actividades lúdicas para sus clases? Propuesta en la encuesta, en donde los docentes manifestaron que se soportan en autores para la preparación de sus clases de educación física, el 21% señalaron que siempre, otro 21% casi siempre, el 33% algunas veces, y el 21% rara vez y el 4% nunca, no obstante en la revisión documental se infiere que los docentes no hacen planeación de las clases, puesto que 19 de 24 docentes no entregaron el documento para su respectiva revisión, es por esto que en la observación se reflejó que el rigor para la preparación de las clases era insuficiente.

¿Se basa usted en algún autor a la hora de preparar actividades lúdicas para sus clases?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
21%	21%	33%	21%	4%

Concluyendo este primer apartado, se da a conocer que las prácticas educativas de los docentes de educación física están orientadas a un imaginario a priori de los conceptos adquiridos en su formación docente que se quedan en conocimientos de poca innovación, puesto que se limitan a aplicar a estrategias dinamizadoras diferentes al deporte, como las expresiones artísticas y de este modo, estimular la dimensión lúdica de los estudiantes, por lo que la identidad lúdica permite generar emociones de alegría en ellos, es por esto que el docente

²³ PADIERNA, Juan. Pedagogía y didáctica de la educación física escolar. Recuperado de: http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/pedagogia.pdf. S.f.

debe mantener presente la relatividad del sentido lúdico al igual que los ritmos de aprendizaje.

-En atención a la encuesta se determinó que los docentes privilegian las actividades convencionales del deporte en las clases de educación física, ya que a la pregunta ¿considera usted que sus clases caen en la monotonía? el 20% dijo que nunca caen en la monotonía dentro de sus clases, el 72% rara vez, el 8% algunas veces, el 0% casi siempre y 0% siempre, mientras tanto, en la revisión documental se halló una preferencia por los deportes como el atletismo, el fútbol, futsala, el voleibol y el baloncesto, aunque en pocas ocasiones se pudieron encontrar actividades de innovación como el softbol, el yoga y el Ultimate, en la técnica de observación se evidenció que hay una preferencia por el deporte (microfútbol), en donde la mayoría de los estudiantes estimulan la dimensión lúdica cuando la participación es activa en todos los sujetos

De acuerdo con la información anterior, el componente deportivo se describe como un uso predominante por el docente de educación física para estimular la dimensión lúdica, dejando el juego y las expresiones artísticas en menor presencia.

¿Considera usted que sus clases caen en la monotonía?				
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
0%	0%	8%	72%	20%

-Se analizó que la planeación e implementación estratégica de las clases de educación física se acompañan de la creación de ambientes lúdicos, ya que de acuerdo a la pregunta ¿Concibe usted que el juego, el deporte y las expresiones artísticas, generan ambientes lúdicos en la clase de educación física? se halló que el 96% de los docentes siempre acuden al juego, el deporte y las expresiones artísticas para fomentar dichos ambientes, mientras que un 4% casi siempre y un 0% algunas veces, rara vez y nunca, por otra parte, en el análisis documental hay un favoritismo por el uso del deporte convencional, también se demuestra la

existencia en menor escala de las expresiones artísticas, las actividades de síntesis y el juego, por último en la observación se reflejó que los estudiantes muestran mayor interés cuando son parte activa de los ejercicios planteados para la clase.

¿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%

CONCLUSIONES

Los siguientes párrafos concluyen el ejercicio investigativo bajo la perspectiva del muestreo poblacional de los docentes que permitieron la recolección de información y la finalización del proyecto, teniendo presente que 24 docentes ofrecieron la información necesaria para culminar el estudio planteado:

- Se identificó que el deporte es la estrategia dinamizadora que privilegian los docentes para construir su imaginario simbólico sobre la dimensión lúdica, por lo tanto, las clases van orientadas en dirección a la deportivización, sin embargo, se están empezando a pensar desde un carácter innovador; de esta misma manera, se da pie a la construcción de una nueva identidad lúdica.
- Los docentes de educación física no acuden a recursos teóricos que fundamenten la argumentación de las actividades planteadas en clase. aunque existe una minoría que utiliza referentes legales y teóricos. Es necesario señalar que es muy fuerte la tendencia a construir su argumentación conceptual a partir de un imaginario simbólico a priori y no desde un paradigma conceptual y por consiguiente se refleja la carencia de discurso pedagógico en los profesores de dicha área.
- Se analizó que, a pesar de la predominancia del deporte como estrategia dinamizadora para el desarrollo de las clases de educación física, se refleja una minoría de docentes que tienen presente el juego y las expresiones artísticas como una alternativa para la creación de ambiente lúdicos durante las clases, pero que así mismo se genera dichos ambientes cuando los estudiantes participan de manera activa.

RECOMENDACIONES

Dentro del proyecto denominado *“Una mirada al imaginario de la dimensión lúdica, desde el quehacer pedagógico de los docentes de educación física de las instituciones públicas de la ciudad de Villavicencio”* surgieron grandes preguntas problematizadoras que rodean el ámbito educativo y que se vuelven preocupantes ya que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases, por lo que se tiene en cuenta algunas recomendaciones para mejorar el quehacer pedagógico de los docentes de educación física:

- La capacitación a los docentes frente a las oportunidades que hay mediante el uso de las diferentes estrategias dinamizadores con que cuenta la educación física y los beneficios que esta trae para los estudiantes, ya que se vuelve una oportunidad para privilegiar los espacios educativos dentro del aula de clase.

- El programa de educación física debe trabajar sinérgicamente con la secretaría de educación municipal y departamental para promueva reflexiones e iniciativas que permitan la construcción de los lineamientos curriculares de la educación física inicialmente en el departamento del Meta y posteriormente en la región la región de la Orinoquia.

- Es necesario promover el análisis del discurso pedagógico de los docentes de educación física, ya que la falta de apropiación teórica hace que se obstaculice la sustentación argumentativa de cualquier actividad lúdico-educativa.

BIBLIOGRAFÍA

ABREU, Jose. El método de la Investigación. Daena, International journal of good conscience. 2014.

CAZAU, Pablo. Lo real, lo imaginario, lo simbólico. Revista: El Observador Psicológico No. 24. Julio-agosto. Capital Federal TE.1997

CORBIN, Henri. La imaginación creadora en el sufismo de Ibn'Arabî. Barcelona: Destino. 1993.

CASTORIADIS, Cornellius. Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto. Barcelona: Gedisa.1998.

CONSTANSA, Diana; ACOSTA, Fredy; NOVA, Luz. Saber y hacer para llegar a ser, competencias del educador físico. Pereira; Corporeizando. 2012

DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá; Magisterio. 2008

DURAND, Gilberd. La imaginación simbólica. Amorrortu. Buenos Aires. 1968

JANSEN, Harrie. La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. Paradigmas, 4, 39-72. 2012.

LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe.2016

PELAÉZ, Álvaro. Kant y los principios a priori de la ciencia natural. *Signos*

Filosóficos, IX (17), 139-162

RODRIGUEZ, Renata. El desarrollo de la práctica reflexiva sobre el quehacer docente, apoyada en el uso de un portafolio digital, en el marco de un programa de formación para académicos de la Universidad Centroamericana de Nicaragua (Doctoral dissertation, Universitat de Barcelona).2013.

SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Arango. Bogotá. 2007

SOLARES, Blanca. Aproximaciones a la noción de Imaginario. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLVIII (198), 129-141. 2006. 2006.

SUÁREZ, Martín. Teoría pedagógica, necesidades e impacto en el quehacer docente. (Una aproximación a la formación docente en Venezuela, desde el espacio universitario). *Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*.2006.

CYBERGRAFIA

COBLE, David. Lo a priori trascendental en Kant (una investigación lógico-conceptual). 2012. Recuperado de: http://revistafactotum.com/revista/f_9/articulos/Factotum_9_5_David_Coble.pdf

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

MONTIEL, Edgar. El nuevo orden simbólico: la diversidad cultural en la era de la globalización. *Literatura y lingüística*, (14), 61-91. 2003. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112003001400005>

PADIERNA, Juan. Pedagogía y didáctica de la educación física escolar. S.f. Recuperado de: http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/educacion_fisica/pedagogia.pdf.

SOLARES, Blanca. Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 56(211), 13-24. [libro en línea] Disponible en internet en < http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000100002&lng=pt&lng=es> Con acceso el [20 de mayo de 2017]. 2011

ANEXOS

	UNIVERSIDAD DE LOS LLANOS
	FORMATO DE ANALISIS REVISIÓN DOCUMENTAL
	GUIA PARA RELIZAR LA REVISIÓN DOCUMENTAL

PROYECTOS FINANCIADO: Institucionalizado

NOMBRE INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

DOCENTE:

JORNADA:

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO “RAE”

A. TIPO DE DOCUMENTO/ OPCIÓN DE GRADO	EPI
B. ACCESO AL DOCUMENTO	Centro de Investigaciones de la Universidad de los Llanos, ubicada en la sede Barcelona, kilómetro 5, vía Puerto López.
1. TÍTULO DEL DOCUMENTO	UNA MIRADA AL IMAGINARIO DE LA DIMENSIÓN LÚDICA, DESDE EL QUEHACER PEDAGÓGICO DE LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO
2. NOMBRE Y APELLIDOS DE AUTOR (ES)	GUARNIZO CARBALLO NICOLÁS
3. AÑO DE LA PUBLICACIÓN	2018
4. UNIDAD PATROCINANTE	Universidad de los Llanos
5. PALABRAS CLAVES	Docentes, quehacer pedagógico, imaginarios,
6. DESCRIPCIÓN	<p>Esta investigación determina si los docentes de educación física de las instituciones públicas de Villavicencio trabajan la dimensión lúdica a partir de un imaginario social carente de una construcción teórica que parte de concepciones a priori o enfocadas a la experiencia. En este orden de ideas es preciso saber que estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica exploran los docentes de educación física al interior de sus clases.</p> <p>Cabe agregar que las estrategias dinamizadoras de la dimensión lúdica que se exploraron en este trabajo son el</p>

	<p>deporte, el juego motor, las expresiones artísticas y las actividades de evocación o de síntesis.</p> <p>Resulta oportuno describir que la metodología de este trabajo es de corte cualitativo y el enfoque de tipo descriptivo, en razón a que pretende describir de modo sistemático como trabajan la dimensión lúdica los docentes de educación física de la ciudad de Villavicencio.</p> <p>De acuerdo a la idea anterior, es importante tener una mirada de como los docentes de educación física abordan la dimensión lúdica, de esta forma se dará claridad, en el actuar del docente para generar ambientes lúdicos en el área que se encaminan a motivar a todos los estudiantes en la construcción y desarrollo de su motricidad a partir de los procesos de enseñanza – aprendizaje</p> <p>Contrario a lo anterior, cuando no se generan ambientes lúdicos desde la clase de educación física, es porque el docente se enfoca en una sola estrategia dinamizadora de la dimensión lúdica, en este caso particular se estaría hablando de un plan de estudios que ve el deporte como un fin y no como un medio para el desarrollo de la motricidad.</p> <p>Finalmente, el primer responsable de generar ambientes lúdicos es el docente de educación física, por lo tanto, la estimulación de la dimensión lúdica recae en él, ya que debe fomentar prácticas pedagógicas dentro de las clases que aborda, para dar una oportunidad de educar al estudiantado desde algunos componentes lúdicos como, el deporte, el juego motor, las expresiones artísticas y las actividades de evocación o de síntesis.</p>
<p>7. FUENTES</p>	<p>ABREU, J. El método de la Investigación. Daena, International journal of good conscience. 2014.</p> <p>CAZAU, P. Lo real, lo imaginario, lo simbólico. Revista: El Observador Psicológico No. 24. Julio-agosto. Capital Federal TE.1997</p> <p>CORBIN, H. La imaginación creadora en el sufismo de Ibn´Arabi. Barcelona: Destino. 1993.</p> <p>CASTORIADIS, C. Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto. Barcelona: Gedisa.1998.</p> <p>CONSTANSA, Diana; ACOSTA, Fredy; NOVA, Luz. Saber y hacer para llegar a ser, competencias del educador físico. Pereira; Corporeizando. 2012</p> <p>DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Bogotá; Magisterio. 2008</p> <p>DURAND, Gilbert. La imaginación simbólica. Amorrortu. Buenos Aires. 1968</p> <p>JANSEN, Harrie. La lógica de la investigación por encuesta</p>

	<p>cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. <i>Paradigmas</i>, 4, 39-72. 2012.</p> <p>LERMA, Héctor. Metodología de la investigación. Bogotá: Ecoe.2016</p> <p>PELAÉZ, Alvaro. Kant y los principios a priori de la ciencia natural. <i>Signos Filosóficos</i>, IX (17), 139-162</p> <p>RODRIGUEZ, Renata. El desarrollo de la práctica reflexiva sobre el quehacer docente, apoyada en el uso de un portafolio digital, en el marco de un programa de formación para académicos de la Universidad Centroamericana de Nicaragua (Doctoral dissertation, Universitat de Barcelona).2013.</p> <p>SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Arango. Bogotá. 2007</p> <p>SOLARES, Blanca. Aproximaciones a la noción de Imaginario. <i>Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales</i>, XLVIII (198), 129-141. 2006. 2006.</p> <p>SUÁREZ, Martín. Teoría pedagógica, necesidades e impacto en el quehacer docente. (Una aproximación a la formación docente en Venezuela, desde el espacio universitario). <i>Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad</i>.2006</p>
8. CONTENIDOS	<p>El imaginario simbólico</p> <p>El quehacer del docente de educación física</p> <p>El saber pedagógico del educador físico bajo las dimensiones del saber</p> <p>Los aprendizajes a priori y a posteriori del docente de 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 identificó que el deporte es la estrategia dinamizadora que privilegian los docentes para construir su imaginario simbólico sobre la dimensión lúdica, por lo tanto, las clases van orientadas en dirección a la deportivización, sin embargo, se están empezando a pensar desde un carácter innovador; de esta misma manera, se da pie a la construcción de una nueva identidad lúdica.</p> <p>-Los docentes de educación física no acuden a recursos teóricos que fundamenten la argumentación de las actividades planteadas en clase. aunque existe una minoría que utiliza referentes legales y teóricos. Es necesario señalar que es muy fuerte la tendencia a construir su argumentación conceptual a partir de un imaginario simbólico a priori y no desde un paradigma conceptual y por consiguiente se refleja la carencia de</p>

	<p>discurso pedagógico en los profesores de dicha área.</p> <p>-Se analizó que, a pesar de la predominancia del deporte como estrategia dinamizadora para el desarrollo de las clases de educación física, se refleja una minoría de docentes que tienen presente el juego y las expresiones artísticas como una alternativa para la creación de ambiente lúdicos durante las clases, pero que así mismo se genera dichos ambientes cuando los estudiantes participan de manera activa.</p>
<p>11. FECHA DE ELABORACIÓN</p>	<p>Noviembre de 2018</p>