

JUEGOS MOTRICES COMO ESTRATEGIA RECREATIVA PARA EL DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL

*Rithard Bolívar y ** Maibelis Rodríguez

*Profesor Asociado adscrito al Programa Ciencias de la Educación.. Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) Guanare, Venezuela. . rithardbolivar@gmail.com

**Profesor adscrito a la Escuela Bolivariana Dr Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa. mai_adrii@hotmail.com

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo proponer un modelo de juegos motrices como estrategia recreativa para el desarrollo del esquema corporal del estudiante en el 4to Grado Sección “B” de la Escuela Bolivariana Dr Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa, en la línea de investigación Recreación y Educación Ambiental cuyo temario abordado fue sobre procesos educativos, el cual asume por finalidad aplicar teorías, métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos estandarizados. La investigación se orientó en un paradigma positivista, utilizando el enfoque cuantitativo y enmarcado bajo la modalidad de Proyecto Especial apoyado en una investigación de campo de nivel descriptivo con ejecución en tres (3) Fases: I Diagnóstico; el universo o población objeto de estudio lo conformaron nueve (9) docentes, con muestra censal, a los cuales se les aplicó la técnica de encuesta e instrumento un cuestionario previamente validados por juicio de expertos, donde se tomó en consideración las observaciones pertinentes para la formulación de algunos ítems. La confiabilidad se comprobó a través del método estadístico Kuder and Richardson, dando como resultado 0.82, el cual es muy confiable. El análisis se realizó a través de la estadística descriptiva. Se concluyó que un esquema corporal mal estructurado supone un déficit en la relación sujeto-mundo externo. Como recomendación, se considera necesario desarrollar los juegos motrices, ya que es un arte que permite facilitar el desarrollo integral del niño; por tal motivo se sugiere diseñar y planificar estrategias como el modelo propuesto en la presente investigación destinado a niños del 4to grado. En cuanto a la Fase II, se diseñó el modelo: juegos motrices y su influencia en el esquema corporal. Para la Fase III: se validó a través del método Delphi.

Descriptores: Juegos, Juegos Motrices, Esquema Corporal, Recreación

DRIVING GAMES AS RECREATION STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF THE BODY SCHEMA

SUMMARY

The present study aims to propose a model for driving games as recreation strategy for the development of the body outline of student in 4th grade section "b" of the school Bolivariana Dr Angel Ribas Baldwin Township Turen-Portuguesa, research, recreation and environmental education which addressed agenda was on educational processes, which assumes intended to apply theories methods, techniques, procedures and standardized instruments. Research is oriented in a paradigm of positivist, using the quantitative approach framed in the form of special project supported at a descriptive level with execution in three (3) phase field research: I diagnosis; the universe or population study formed it nine (9) teachers, Census sample, which is applied the technique of survey and instrument a questionnaire previously validated by expert opinion, where taken was into consideration observations relevant for the formulation of some items. Reliability is verified through the statistical method Kuder and Richardson, resulting in 0.82, which is very reliable. The analysis was performed by descriptive statistics. It was concluded that a poorly structured body scheme is a deficit in the relationship external subject-world. As a recommendation, it is necessary to develop the motor games, since it is an art that allows facilitating the integral development of the child; by such reason is suggests design and planning strategies as the model proposed in the present research aimed to children of the 4th grade. With regard to the phase II, is designed the model: games drive and its influence in the schema body. For the phase III: is validated through the method Delphi.

Key words: games, Driving games, body scheme, recreation

INTRODUCCIÓN

Es importante que los educandos conozcan su esquema corporal, es decir todas las partes de su cuerpo, para que con el pasar del tiempo, puedan reconocer y ubicar cada una de ellas sin olvidarse de ninguna. Éste que conoce su representación anatómica, tendrá un avance cognitivo de forma progresiva. Los problemas más comunes que se producen por no conocerlo son el no diferenciar entre derecha e izquierda; el arriba del abajo; dificultades en la lectura; tiende a confundir las letras las más comunes, también los números y lo más grave que ocurriría, es el bajo rendimiento escolar como también el fracaso en toda su vida.

Con respecto a lo descrito anteriormente, para el caso de América Latina, de acuerdo a lo señalado por Barreiro (2007), “La mayor dificultad que ha encontrado, es la falta de conocimientos del docente en materia de normas, reglas y estrategias propias del juego, unido con una evidente manera práctica de rutina que le evita innovar.” (p. 67). Lo que indica, que el proceso cognitivo está en la forma y manera como el docente realiza la iniciación de la actividad, para que éste contribuya en agilizar los sistemas mentales del educando y así adquiera aprendizaje significativo en lo referente al esquema corporal.

En este sentido, el profesor de primaria, debe superar limitaciones y conocer el papel que desempeña la motricidad en el desarrollo evolutivo del hombre, teniendo un dominio adecuado de las diferencias y necesidades de movimiento en cada etapa de la vida, a fin de que pueda orientar y asesorar la estructuración de programas de trabajo, de acuerdo con dichas características de adelanto, y lograr que el movimiento humano, sea utilizado como medio de comunicación y expresión, tanto personal como social.

De las insuficiencias antes comentadas, no escapa la Escuela Bolivariana Dr Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa, donde se observó un conjunto de necesidades que pueden ser catalogados de estructurales y funcionales, entre estas se mencionan las siguientes causas: desinterés de actualización del docente en el área de recreación y educación motriz, profesores que no son especialistas en el área de Educación Física y por ende sin dominio para impartir actividades físicas entre ellas los diferentes tipos de juego, entre otras, originando una situación problemática como lo es, no planificar y realizar juegos motrices en sus clases diarias, ya que este, es muy importante en la Educación Primaria, específicamente en el 4to grado, dado que es la base para conseguir los

diferentes aprendizajes, adquirir un desarrollo ideal del esquema corporal a la vez que para construir su propia personalidad, autoafirmarse a sí mismo y a los demás.

Esto se suma a lo vivido por el alumnado, ya que mediante entrevistas informales con los docentes de aula y especialista, comentan que cuando no se logra esta estructuración corporal se producen problemas perceptivos, dificultad en la percepción del mundo que lo rodea, mala organización espacial y estructuración espacio-temporal, déficits en la coordinación viso-motora, adicionados a la defectuosa coordinación, lentitud e impericia, mala lateralización, de la misma forma, dificultad en relaciones con el medio: inseguridad, baja autoestima, insociabilidad, entre otras. Es de inferir, que la noción del esquema corporal se halla también regida por los estados emocionales del individuo como consecuencia de sus experiencias vividas. A su vez, esto genera consecuencias, que la mayoría de las veces los trastornos en la configuración del esquema corporal se traducen en problemas para el aprendizaje de la lectura, escritura y cálculo.

En razón de lo expuesto se formula la investigación orientada hacia la presentación de juegos motrices como elemento para el desarrollo corporal del estudiante en el 4to Grado Sección “B” de la Escuela Bolivariana Dr. Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa.

Objetivo General

Proponer un modelo de juegos motrices como estrategia recreativa para el desarrollo del esquema corporal en los estudiantes del nivel educación primaria de la Escuela Bolivariana Dr. Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa

Objetivos específicos

Diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes del Nivel Primaria de la Escuela Bolivariana Dr. Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa con respecto a los juegos motrices

Diseñar un modelo de juegos motrices como estrategia recreativa para el desarrollo del esquema corporal en los estudiantes del 4to grado Sección “B” de la Escuela Bolivariana Dr. Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa

Validar el modelo de juegos motrices para el desarrollo del esquema corporal en los estudiantes del 4to grado Sección “B” de la Escuela Bolivariana Dr. Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El juego motriz

Los docentes de Educación Física utilizan diariamente los juegos motores con diferentes motivos curriculares, pero coinciden en la modificación de estos para aprovecharse de lo que él, puede haber aportado en el aprendizaje o en siguientes circunstancias de interés para la enseñanza. Navarro (2011), sostiene lo siguiente:

Los juegos motrices o motores se supeditan a los presupuestos pedagógicos que postula el currículo escolar; en ellos tiene la directriz con la que adecuar sus modelos a los objetivos curriculares del área de educación física. De manera que se trataría, entonces, de encontrar cuál es la fuente de optimización de juegos motores y su adecuación a los propósitos del currículo. Los caminos son dos: el primero, recurrir a la fuente casi inagotable de los juegos tradicionales de tantas y tantas culturas; la segunda, el diseño de juegos motores. (p.17)

De esta forma, el juego motor tiene que emplear la regla para establecer cuál es el convenio y para que el jugador realice sus acciones dentro de los límites estipulados. Este ha de ajustar sus intervenciones al objetivo principal del mismo. Aquí se puede observar el valor de la regla primaria sobre la que se construirán y establecerán el resto de las normas.

Estrategias metodológicas recreativas

Según Reyes (2009), las estrategias metodológicas “permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 42). Por consiguiente, estas estrategias son procesos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los docentes comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

El esquema corporal

Es la imagen mental que se tiene del nuestro cuerpo, primero estática y después en movimiento, con sus segmentos, límites y relación con el espacio y los objetos. Frostig; Horne y Miller (1989), afirman que “la conciencia corporal (esquema corporal) es esencial para el desarrollo psicológico y físico normal. Sin ella el niño no puede comprender que es un ser independiente, separado del mundo que lo rodea, que es un yo.” (p. 201)

De tal manera, el esquema corporal está influenciado por las características físicas de una persona, lo que esta siente acerca de si misma, su percepción de lo que adentro siente por o sobre él, sus estados de ánimo, humores y actitudes. Es decir, todos los estímulos eferentes contribuyen a la formación de la imagen corporal, pero en especial los que vienen del interior y superficie del cuerpo: estímulos kinestésicos, que se originan en las funciones de los músculos y producen las sensaciones propioceptivas que los estímulos táctiles originan en la piel.

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación por sus características se ubicó bajo el paradigma positivista, y se enfocó en el método cuantitativo, mostrando una estructura bajo la modalidad de Proyecto Especial, por cuanto se diseñó un modelo de juegos motrices como estrategia recreativa para el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes del 4to Grado Sección “B” de la Escuela Bolivariana Dr Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa; que llevó a la creación de novedades en función de solventar la necesidad encontrada.

Por otra parte, las características propias de este estudio se ubican en un plano de investigación de un modelo de diseño de campo el cual establece lineamientos específicos para el investigador, el cual deberá observar, procesar y analizar objetivamente durante el periodo requerido todas las actividades y caracterizaciones del fenómeno en estudio en un área específica y con una población claramente definida.

La población objeto de estudio de esta investigación fue constituida por nueve (9) docentes: cuatro (4) de aulas de 4to grado, tres (3) de Educación Física y dos (2) de cultura que laboran en la Escuela Bolivariana Dr Ángel Ribas Baldwin del municipio Turen-Portuguesa. En relación a la muestra quedó representada por el total de la población

investigada, no se realizó operación alguna para su cálculo, ya que es relativamente pequeña y puede ser manejada por el investigador.

La técnica que se utilizó en la presente investigación para recabar la información fue por medio de la encuesta y el instrumento un cuestionario con preguntas cerradas, validado a través de un juicio de experto, estos con formación académica en metodología y con experiencias en investigación, que luego de hacer las revisiones y recomendaciones correspondientes consideraron que el instrumento mide los aspectos de las variables en estudio que se desean medir. Para determinar la confiabilidad del instrumento fue sometido a procedimientos estadísticos a través de fórmula de Kuder and Richardson, obteniéndose un resultado de 0.82, considerado confiables

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Al concluir con la dimensión juego, se puede inferir que es una actividad placentera, el contacto con los objetos de juego se busca de manera intencionada y permite a los estudiantes el uso de distintas habilidades y destrezas, que exigen esfuerzo, concentración y favorece la expresión de sentimientos y el establecimiento de vínculos emocionales entre las personas involucradas en el juego, ya que tiene un alto componente de simulación e imitación al ser un formato interactivo entre los estudiantes y su entorno. Para Rodolfo (citado por Gracia, 2012) "no hay ninguna actividad significativa en el desarrollo de la simbolización del niño, ni en la estructuración del niño que no pase por el jugar" (p. 321).

Por otra parte, se puede observar que el 89% de los encuestados indicaron que no adaptan los juegos al contexto en el que se desarrolla, lo cual demuestra el desaprovechamiento de esta herramienta pedagógica, ya que con esta, pueden aprender a vincularse con el mundo externo, lo que tiene que ver con la manipulación de objetos recreativos y que estos respondan a su manipulación.

Así mismo, el cien por ciento (100%) de los encuestados indicaron que no propician los estímulos kinestésicos, a través del juego, para producir las sensaciones propioceptivas, de la misma forma, manifestaron que no propiciaban los estímulos táctiles, lo cual demuestra el desaprovechamiento de la sensación propioceptiva, ya que esta, permite conocer la posición de las diferentes partes del cuerpo.

Esta información sirve para el control reflejo de la posición y el equilibrio del cuerpo. Para Lleixà (1995): “Los propioceptores intervienen en el desarrollo del esquema corporal en la relación con el espacio y planifican la acción motora, proporcionando información suficiente sobre el cuerpo y permitiéndole la movilidad completa y ordenada” (p. 212).

En conclusión a la dimensión esquema corporal, el movimiento es propio de los estudiantes, su desarrollo motor es la base para el desarrollo físico, intelectual y emocional, por ello es importante que los padres y maestros propicien el esquema corporal en los estudiantes, que se muevan, conozcan su cuerpo y tengan conciencia del espacio. Jugar con ellos, sobre todo en lugares amplios y seguros, permitirán moverse con autonomía y destreza.

Todo esto debe converger con lo planteado por Grimberg (1971: p. 45): que describió el modelo postural del cuerpo y lo definió como “la imagen tridimensional que todo el mundo tiene de sí mismo”. Es decir que la noción de esquema corporal comprende no sólo la experiencia kinestésica y de las estructuras posturales sino también la relación espacial y temporal.

El juego educativo debe servir de complemento necesario al juego autónomo que puede practicar el alumno fuera de la escuela. Dentro del ámbito escolar, el juego alcanza su máxima expresión al emplearlo con toda su magnitud y en todas sus posibles manifestaciones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las conclusiones se basarán en el primer objetivo por razones metodológicas, en este sentido, se determinó que:

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual), afectivo (emocional) y corporal (psicomotor) del estudiante. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo

Es una de las pocas actividades humanas, sin embargo podríamos decir que es en la infancia donde el juego ocupa un lugar de mayor importancia en la vida cotidiana. Es por ello, que irrumpe en la escuela y especialmente en la clase de Educación Física con tanta fuerza que se convierte en la estrategia didáctica por excelencia.

Si bien el juego forma parte de las prácticas pedagógicas de todos los docentes, son los profesores de Educación Física quienes, como pocos, instrumentamos este valiosísimo recurso para abordar los contenidos de nuestro currículo.

Es necesario ver el concepto de juego vigente y en virtud de ello analizar nuevos enfoques de la actividad para que se convierta en el instrumento que nos permita la intervención pedagógica deseada, eficiente, interesante y significativa para todos.

Los educando no juegan para entretenerse, ni para dejar tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales.

El juego es la actividad fundamental, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

La naturaleza del juego responde a estas características: conocimiento corporal, motores, sensoriales psicomotores, manipulativos (construcción), exploratorio o de juegos cognitivos descubrimiento, de atención y memoria, juegos imaginativos, juegos lingüísticos, simbólicos, de reglas, cooperativos, de rol o juegos dramáticos.

Por otra parte, se precisó que un esquema corporal mal estructurado supone un déficit en la relación sujeto-mundo externo.

La relación entre los sentimientos y percepciones que los estudiantes tienen de su cuerpo y su autoconcepto total es una cuestión verdaderamente importante.

Recomendaciones

Se considera necesario desarrollar la Recreación, ya que es una disciplina que permite facilitar el desarrollo integral del estudiante; por tal motivo, se sugiere diseñar y planificar estrategias como el modelo propuesta en la presente investigación destinado a estudiantes del 4to grado, con el propósito de guiar al docente ofreciéndole un conjunto de herramientas y recursos útiles para la facilitación del desarrollo esquema corporal

REFERENCIAS

Barreiro, T. (2007). **Educación para el ocio, actividades escolares**. Editorial Cincel, SA Madrid España.

- Frostig, M; Horne, D. y Miller, A. (1989). **Programa para el desarrollo de la percepción visual**. Figuras y Formas. Madrid: Ed. Médica Panamericana
- Gracia, M^a. (2012). **El juego como facilitador del aprendizaje. Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil**. Valencia, España.
- Grimberg, R. (1971). **Identidad y cambio**. Buenos Aires, Kargieman.
- Lleixà, T. (1995). **Juegos sensoriales y de conocimiento corporal**. Reimpresa. Editorial Paidotribo.
- Muniáin, J. (2006). **Manual de Educación Psicomotriz para educadores creativos**. Psicomotricidad de Integración. Barcelona: edición propia.
- Muñoz, D. (2008). **El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física**. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 126 - Noviembre de 2008.
- Navarro, V. (2011). **Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física**. Ágora para la Educación Física y el Deporte, n°13 (1), pp. 15-34.
- Reyes, R. (2009). **Estrategias metodológicas para promover el aprendizaje inicial**. Editora Corripio. C por A. Santo Domingo. R. D