Dirección de
Educación Física
y Deporte

ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA "INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES"









Mejores peruanos Siempre

PERÚ Ministerio de Educación

El Perú Primero

ÍNDICE

Presentación

CAPITULO I

Sociomotricidad

CAPITULO II

Capacidades sociomotrices

CAPITULO III

Pensamiento estratégico

CAPITULO IV

Estrategias para el desarrollo de la sociomotricidad

BIBLIOGRAFÍA

PRESENTACIÓN

Estimados participantes el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular establece el perfil de egreso del estudiante con 11 aprendizajes claves que se deben desarrollar hasta el final de la escolaridad. Estos aprendizajes, sugieren algunos énfasis correspondientes a competencias específicas que son tratadas desde las diferentes áreas curriculares. El área de Educación Física guarda relación directa con el desarrollo de tres competencias: (i) Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, (ii) Asume una vida saludable e (iii) Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Desde la Dirección de Educación Física y Deporte ponemos a su disposición un documento para el análisis de cada una de las competencias relacionadas al área con la finalidad de facilitar tu labor docente. El presente documento corresponde a la competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" y en él se analiza la relación de la competencia con sus respectivas capacidades, estándares y desempeños, se explican los conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas a la sociomotricidad y las habilidades sociales que buscamos desarrollar en los estudiantes. Así mismo, se analizan los elementos del pensamiento estratégico como eje central de la segunda capacidad de ésta competencia y, por último, se presentan estrategias para el desarrollo de la sociomotricidad.

En esta competencia lo que se espera de los estudiantes es que interactúen a través de sus habilidades sociomotrices en eventos lúdico-deportivos y promuevan la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto. Asimismo, que propongan sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y que los adecúe según las necesidades del entorno.

Esperamos pues que este documento cubra sus expectativas y oriente la mejora de su práctica pedagógica.

Competencia y sus capacidades



Figura 1 competencia y sus capacidades

¿Cómo, desde el aula y la escuela, podemos promover que los estudiantes logren esta competencia?

Para promover esta competencia en los estudiantes es necesario tener claro cuáles son sus propósitos e identificar que se pretende que éstos demuestren en situaciones motrices reales.

Cuando un estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices de manera asertiva en la práctica lúdica y deportiva; desarrollando habilidades como respeto a las normas de juego, liderazgo, resolución de conflictos interpersonales, entre otras; y crea y aplica estrategias y tácticas de juego, lo que supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común.

Esta competencia se desarrolla a lo largo de todos los años de escolaridad y durante toda la vida. Sin embargo, en la escuela el desarrollo de esta competencia se observa a través de los estándares de aprendizaje, los que presentan dos elementos centrales:

- La combinación de sus dos capacidades y,
- La progresión en niveles crecientes de complejidad desde el inicio hasta el fin de la educación básica.

En esta competencia lo que se espera que los estudiantes demuestren es que:

- Interactúen a través de sus habilidades sociomotrices en eventos lúdico-deportivos y promuevan la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto.
- Propongan sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y que los adecúe según las necesidades del entorno, considerando las habilidades y capacidades de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.

Y ¿Cómo observamos el desarrollo de las competencias a lo largo del desarrollo de un determinado grado escolar?

Lo vamos a observar de manera específica a través de los desempeños los cuales tienen como principal característica que son observables en diversas situaciones o contextos y, en el caso del área de educación física, se expresan principalmente en acciones motrices.



El Currículo Nacional de Educación Básica orienta prácticas de actividad física donde los estudiantes aprenden a relacionarse positivamente con sus compañeros. Con estas actividades, no solamente manifiestan el goce por la ejecución de juegos, sino que aprenden a cumplir con las reglas, se ponen de acuerdo para jugar en equipos y con miras a un mismo objetivo, resuelven los conflictos que se puedan presentar producto del desarrollo de la actividad, entre otros.

Para el logro de esta competencia se presentan dos capacidades que hacen sinergia entre ellas:

- **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices:** Lo cual supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.

Se hace énfasis en aquellas capacidades propias del estudiante, desde las cuales se puede incidir en un proceso adecuado de socialización.

- **Crea y aplica estrategias y tácticas de juego:** supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

Esta capacidad incide en el desarrollo del pensamiento estratégico. Con ello, el estudiante es capaz de analizar sus entornos y tomar en cuenta aquello que cree pertinente para tomar decisiones con base a obtener mejores resultados junto a su equipo.



La sinergia entre éstas capacidades ofrece una mirada del desarrollo progresivo de la competencia durante toda la escolaridad y se encuentran descritos en los estándares de aprendizaje. De esta manera, se puede observar cómo se va logrando la competencia e identificar el nivel de desarrollo en que se encuentra el estudiante.

Los estándares ofrecen una mirada holística de la sinergia de las capacidades y desde ahí, el desarrollo de la competencia.

El siguiente ejemplo grafica la relación entre la competencia, sus capacidades, el estándar del ciclo IV y los desempeños de uno de los grados de nivel primaria.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTÁNDAR IV CICLO	DESEMPEÑOS DE CUARTO GRADO
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, en la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices: Lo cual supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego: supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar y los posibles cambios o conflictos que se den y propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de sus compañeros en actividades lúdicas, aceptando al oponente como compañero de juego. Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeros y oponentes para cumplir con los objetivos planteados. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, para favorecer la inclusión; muestra una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos. Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades; adapta la estrategia de juego cuando prevé las intenciones de sus compañeros de equipo y oponentes, para cumplir con los objetivos planteados.

Figura 2 Relación entre competencia, capacidades, estándares y desempeños

Se observa que el desarrollo de la competencia, si bien se expresa a través de sus capacidades y éstas establecen de manera referencial un nivel de desarrollo de la competencia en cada ciclo, su expresión más concreta se puede observar de manera específica en los desempeños de cada grado. En ese sentido, los desempeños dan cuenta del nivel de avance y desarrollo de la competencia.

A continuación, presentamos algunos de los conocimientos, habilidades y actitudes que sustentan la competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices".

CAPÍTULO I

SOCIOMOTRICIDAD



VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

A partir de lo observado en el gráfico:

1. ¿Qué situación se ha generado? ¿cuál puede ser la causa?
2. ¿estas situaciones son frecuentes en tu escuela? ¿cómo sueles actuar en estas ocasiones? ¿Por qué?
3. ¿Consideras que desde situaciones como la observada se puede educar y mejorar éstas conductas? ¿O eres de los que piensan que se deben reprimir estas situaciones? ¿Por qué?

Durante la práctica de la actividad física sean juegos populares, pre deportivos o deportivos se pueden presentar escenas de conflictos como la observada y, en nuestra condición de educadores, no debemos buscar reprimirlas sino aprovechar su eventual ocurrencia para educar las relaciones interpersonales y modelar las conductas de cada estudiante, canalizando sus energías hacia situaciones de una sana convivencia que permita el logro conjunto de objetivos comunes, como parte de las acciones motrices desarrolladas. De todo esto trata la sociomotricidad.



Es por ello necesario señalar que la sociomotricidad es la interacción y comunicación, a través de la motricidad, entre las personas a través de prácticas físicas. La sociomotricidad se refiere a la motricidad en relación, es decir, una motricidad donde hay adversarios y compañeros de juego. Por tanto, la sociomotricidad remite la dimensión social de la conducta.[1]

Parlebas a través de la praxiología motriz, ciencia que aporta sentido y orden a los procesos comunicativos existentes en el ejercicio físico, señala que "el eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores"[2]. Parlebas desde la sociomotricidad busca fundamentar la Educación Física, distanciándola de un reduccionismo biológico y psicológico, de una educación del y a través del movimiento, por lo que establece el estudio de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. Estas situaciones tienen un rasgo fundamental: la interacción y comunicación motriz implicada en la acción motriz. Es allí, donde "aparecen un conjunto de elementos que caracterizan la acción motriz: la comunicación motriz, que son acciones motrices que se realizan en cooperación con el otro (ejemplo: pruebas de relevo, remo, vela, patinaje y acrobacias por pareja); la contracomunicación motriz está conformada por las acciones que se generan en oposición contra adversarios (ejemplo: deportes de combate y esgrima); y la comunicación y contracomunicación motriz, son aquellas que se realizan tanto en cooperación como en oposición entre compañeros y adversarios (ejemplo: los deportes colectivos)"[3].

---

1 Beatriz Elena Chaverra Fernández e Iván Darío Uribe Pareja. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física, 2007, Pág. 59.

2 Ídem al anterior, Pág. 58.

3 Ídem al anterior, Pág. 58.

Parlebas desde la sociomotricidad busca fundamentar la Educación Física, distanciándola de un reduccionismo biológico y psicológico, de una educación del y a través del movimiento,

1.1 Acción motriz, situación motriz y tarea motriz

Pierre Parlebas, define la conducta motriz en el ser humano como "un acto motor total, una conducta práxica que implica a su afectividad, a su relación con los demás y a sus capacidades cognitivas" . Así, se asume que todo movimiento, precisado desde la sociomotricidad, lleva consigo dimensiones internas del ser humano (pensamientos, emociones, intenciones, su forma de ver el mundo, etc.)

La acción motriz, en el contexto de la Praxiología Motriz, es definida como aquella "manifestación de la persona que toma sentido en un contexto a partir de un conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores. Este concepto (también denominado "Praxis motriz") se refiere a la realización de una o varias personas en un lugar y momento concreto, con un objetivo también concreto, y que toma sentido en ese contexto específico.

El siguiente ejemplo tiene como propósito ilustrar mejor esta definición. Si se entiende la acción motriz en todo lo que abarca la frase, podría confundirse con todas aquellas tareas, labores y/o movimientos que cada día se realizan como parte de la rutina diaria; ejemplo de esto sería: escribir en la computadora, caminar en el pasillo, subir escaleras, leer un periódico...todas y cada una de estas acciones son, efectivamente, motrices puesto que involucran movimientos que tienen intención, están regidas por la cognición e implican emociones.

Por ello, es importante precisar que cuando se habla de la acción motriz se circunscribe al ámbito de la práctica física, y hace referencia a aquella acción que se distingue de esas otras porque "tiene un objetivo motor, una intención expresa de poner en juego la motricidad de las personas"[5]. Un ejemplo de ello sería, en el juego "matagente", una acción motriz de un estudiante que observa al lanzador intentando anticipar el lugar donde va a lanzar la pelota, calcula la distancia con respecto a su ubicación y salta si es preciso para esquivar la pelota. Otro ejemplo en el deporte del fútbol sería, hacer el pase del balón al compañero de juego que se está adelantando para acercarse a la portería, sin adversarios cerca. Por tanto, estos ejemplos ayudan a ilustrar que, la acción motriz es el elemento común que aparece en todas las prácticas físicas.[6]



[5] José Hernández Moreno y Juan Pedro Rodríguez Ribas. La Praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones, 2004, Pág. 15.

[6] Se debe entender como práctica física a la realización o puesta en práctica de las actividades físicas en cualquiera de sus tipos: lúdicas, expresivas, deportivas.

Acción Motriz. Manifestación de la persona que toma sentido en un contexto a partir de un conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores.

La práctica física es señalada por Parlebas como una situación motriz, y se define como "aquella estructura de datos que surgen de la realización de una tarea motriz". También, se considera situación motriz al conjunto de secuencias de una práctica global (como es el caso del conjunto de "fuera de juego" en el fútbol). Igualmente, cuando se agrupan prácticas físicas con características parecidas (un ejemplo de ello son los deportes en equipo). Siguiendo todo lo anterior, aquellas prácticas que carecen de movimiento perceptible externamente (como el yoga, o la relajación, debido a que guardan un objetivo motor determinado por la tarea motriz), pueden ser estudiadas por la Praxiología motriz"[7].

"Cada situación motriz se compone, por tanto, de un sistema de acciones motrices"[8]. Puesto que aquellas acciones que realizan o lo que hacen las personas que practican actividad física, pueden ser analizadas como una estructura dinámica, la cual está fundamentada sobre la información (los datos) que los participantes manejan o pueden llegar a manejar y, sobre todo, interpretar.

"La interpretación de los datos que el participante "lee" de sí mismo y/o de los otros es un paso previo a la toma de decisiones para seguir actuando, por ello, se dice que cada praxis motriz tiene un sentido dentro de la situación, y en consonancia con el resto de acciones"[9].

Cada situación motriz se compone, por tanto, de un sistema de acciones motrices. Puesto que aquellas acciones que realizan o lo que hacen las personas que practican actividad física, pueden ser analizadas como una estructura dinámica

En el ejemplo del juego "matagente", se hacía mención que el estudiante observa al lanzador intentando anticipar el lugar donde va a lanzar la pelota, calcula la distancia con respecto a su ubicación y salta si es preciso para esquivar la pelota, esta descripción hace alusión a la "interpretación de datos" que se hace referencia líneas arriba, vital antes de tomar decisiones en las jugadas.

Cada situación motriz parte de unos condicionantes, normalmente previos a la situación como tal, estas condicionantes, que definen los objetivos motores son llamadas tarea motriz.

"Un reglamento deportivo, el protocolo de una prueba física o test motor, las normas de un juego motor o baile tradicional, los acuerdos para una coreografía autoelaborada, las indicaciones para realizar en ejercicio (por ejemplo, en Educación Física o en un entrenamiento), los criterios habituales para poder realizar actividades (por ejemplo, en yoga o Tai-Chi), las autoimposiciones para realizar una actividad improvisada (salir a correr al campo), etc. Son tareas motrices"[10].

En una tarea motriz se distinguen dos componentes: el objetivo motor (lo que se pretende llegar a realizar) y las condiciones que restringen el modo de logar el objetivo motor. Siguiendo con el ejemplo del juego "matagente", se puede decir que el objetivo motor de los lanzadores es eliminar a los jugadores con ayuda de la pelota; las condiciones serán dadas por las reglas del juego: el área de juego, cantidad de jugadores en campo, el tiempo, etc.

7 Ídem al anterior, Pág. 16.
8 Ídem al anterior, Pág. 16.
9 Ídem al anterior, Pág. 16.
10 Ídem al anterior, Pág. 17.

"En el momento en que una persona o conjunto de personas deciden realizar una tarea (ponerse a jugar de acuerdo con un reglamento deportivo, ponerse a bailar...) se pasa de la tarea al ámbito de la situación, es decir, esos participantes realizan una práctica física"[11].

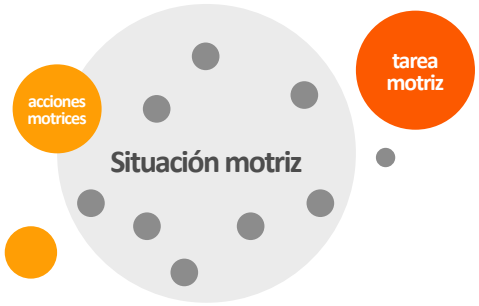


Figura 3 Representación de situación, tarea y acción motriz.

1.2 Categoría de situaciones motrices

Parlebas considera a las situaciones motrices como un sistema de interacción global entre un individuo que se mueve, el entorno físico y los otros participantes (sean adversarios y/o compañeros). Ante esto, establece que el factor que determina cualquier situación es la noción de incertidumbre.

Cuando Parlebas utiliza el término "incertidumbre" lo hace para señalar "el grado de imprevisión ligado a ciertos elementos de una situación"[12], es decir aquellas circunstancias inesperadas, no contempladas y que están relacionadas con el medio físico, como también al comportamiento de los participantes en la situación motriz.

Los criterios básicos de esta clasificación son la utilización de tres factores relacionados con la incertidumbre (medio, compañero, adversario):

(I) Incertidumbre provocada por la interacción del participante con el medio exterior o entorno físico.

(C) Incertidumbre en la interacción con el compañero/s o comunicación motriz.

(A) Incertidumbre en la interacción con el adversario/s o contracomunicación motriz.

La combinatoria de estos criterios, dan lugar a ocho grandes categorías en las que se agrupan las diversas actividades físicas o tareas motrices.

[11] Ídem al anterior, Pág. 17.

[12] Francisco Lagardera y Pere Lavega. La Ciencia de la acción motriz, 2004, Pág. 102.

CATEGORÍAS	CARACTERÍSTICAS
CAI	No existe ningún tipo de incertidumbre ni de interacción. El practicante está solo, en un medio estable. Por ejemplo: natación en piscinas, carrera de atletismo en pista, entre otros.
CAI	La incertidumbre se sitúa en el medio físico. Por ejemplo: esquí alpino, actividades al aire libre, escalada en solitario, entre otros.
CAI	La incertidumbre se plantea con el compañero. Por ejemplo: patinaje por pareja, remo, entre otros.
CAI	La incertidumbre se sitúa en el medio físico, pero la actividad se desarrolla con la cooperación de un compañero. Por ejemplo: alpinismo en cordada, vela con compañero, entre otros.
CAI	La incertidumbre se sitúa en el adversario. Por ejemplo: lucha, esgrima, entre otros.
CAI	La incertidumbre se sitúa en el adversario y en el entorno físico. Por ejemplo: esquí de fondo, entre otros.
CAI	Es una situación en la que tanto la relación con el compañero como con el adversario se sitúan en un medio fluctuante. Por ejemplo: juegos populares por equipos.
CAI	El medio es estable y la incertidumbre se sitúa en el compañero y en el adversario. Por ejemplo: la mayor parte de los deportes de equipo: baloncesto, fútbol, voleibol, frontón, entre otros.

Tabla N° 01: Clasificación de las situaciones motrices

La clasificación de las situaciones motrices se sub clasifican en situaciones sociomotrices y psicomotrices tomando en cuenta la predominancia de la interacción entre los pares. Las situaciones en las que no hay incertidumbre, aquéllas en las que el individuo actúa en solitario (lanzamiento de jabalina, salto de altura, etc.) se denominan "situaciones psicomotrices". Aquéllas en las que existe incertidumbre, debida al medio físico o a los compañeros o a los adversarios (deportes de equipo, lucha, frontón), se denominan "situaciones sociomotrices".

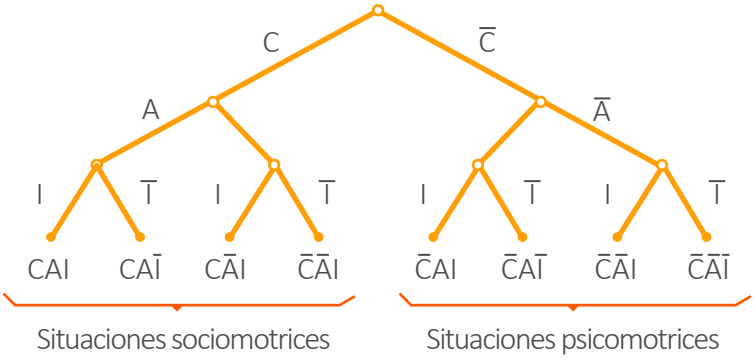


Figura 4 Clasificación de las situaciones motrices

El siguiente ejemplo permite evidenciar los elementos descritos, desde los desempeños señalados en los programas curriculares:

Desempeño del primer grado de primaria	Actividad donde se evidencia la acción motriz, la situación motriz y la tarea motriz
Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	Se organiza el juego "el gato y el ratón", donde se asigna estos roles a un par de estudiantes. La tarea motriz serán las reglas con las que se realice el juego. El desarrollo del juego en sí, al ser ejecutado, es la situación motriz. El estudiante que hace de "gato" corre para atrapar a su compañero, esta será una acción motriz (el estudiante tiene intención de alcanzar a su compañero que hace de ratón). Otras acciones motrices en este juego: • El "ratón" corre para escaparse del gato. • El niño que hace de "puerta" se voltea. • El niño que se agacha para cerrar las "puertas" al gato.

VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1. ¿Qué tareas, situaciones y acciones motrices reconoces en tus sesiones de aprendizaje?
2. ¿Quién es el protagonista de una acción motriz y situación motriz? ¿A quién le corresponde asignar una tarea motriz?

CAPÍTULO II

CAPACIDADES SOCIOMOTRICES

Las capacidades sociomotrices son las que permiten a la persona desarrollarse socialmente de acuerdo a la actuación motriz propias de cada edad evolutiva del individuo; Martha Castañer las clasifica en: Interacción y comunicación, introyección, emoción y expresión, creatividad e imaginación.

"El movimiento es el medio básico por el cual el niño entra en relación, y es moviéndose cuando empieza a confrontarse con los demás y a verificar que los demás poseen características similares a las suyas. Y es de este modo que llega al deseo y/o necesidad de colaboración, sosteniendo reglas comunes y buscando el placer del juego"[13].

2.1 Motricidad y capacidades sociomotrices

Marta Castañer define a la motricidad como: "toda manifestación de la dimensión corporal humana de carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo".[14] Es necesario detenerse para entender las características que señala, pues de ahí se comprenderá los puntos de congruencia por los cuales se ha optado desarrollar el texto desde sus concepciones.

- El carácter cinésico, como la unidad básica de la motricidad. Es decir, el movimiento en sí.
- El carácter simbólico, que constituye una herramienta concreta para expresar pensamientos y sentimientos. Así, toda acción motriz se sirve de simbolismo del lenguaje corporal.
- El carácter cognoscitivo, entiende que la motricidad se subyace a todo tipo de desarrollo cognoscitivo y de aprendizaje.

Los caracteres que la autora atribuye a la dimensión corpórea traspasan más allá de esta dimensión, pues refiere que en el movimiento se haya un significado, existe un pensamiento y se encuentra envuelto de la propia cultura de las personas, desde aquello que pretenden comunicar. Por tanto, se entenderá que la motricidad permite un encadenamiento armonizado de manifestaciones y acciones motrices estructuradas y significativas que se debe observar, comprender y valorar.



Castañer señala también, que la educación a través del cuerpo y de la motricidad, debe considerar aspectos expresivos, perceptivos, comunicativos, afectivos y cognoscitivos. Por lo que la motricidad debe ser tratada desde una triple dimensión humana:

[13] Castañer, M. La educación física en la enseñanza primaria. 2001. p. 113. Cuarta edición.
[14] Castañer, M. Manifestaciones básicas de la motricidad. 2006. p. 17.

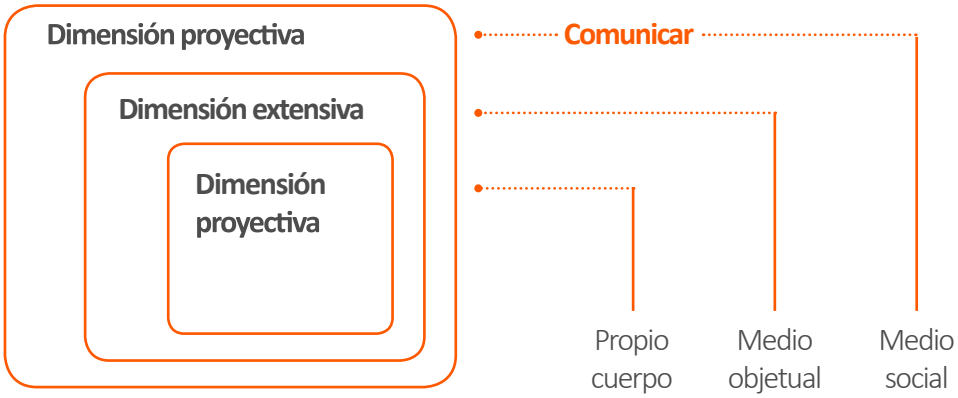


Figura 5 Dimensiones de la motricidad humana

Estas dimensiones son establecidas considerando las siguientes categorías de "acción" que todo ser humano es capaz de realizar y que se integran para operar de manera conjunta, en diferente proporción, según la situación motriz presentada:

DIMENSIONES	CATEGORÍAS DE LA ACCIÓN	
• La dimensión introyectiva del ser.	• Acciones que ponen a la persona en relación consigo mismo. "Aprendiendo a conocer su cuerpo y siendo capaz de reflexionar, autoconocerse y autoevaluarse".[15]	YO
• La dimensión extensiva del ser.	• Acciones que ponen a la persona en relación con el entorno físico. "Potenciando la búsqueda del rendimiento de su organismo".[16]	OBJETO
• La dimensión proyectiva del ser.	• Acciones que ponen a la persona en relación con el entorno social. "Para aprender a construir, crear y comunicar".[17]	OTROS

Si bien la dimensión introyectiva es la que más se desarrolla en las primeras edades evolutivas de la persona, es necesario establecer una línea de trabajo que permita desarrollar las demás dimensiones, a fin de no reducir a una educación física únicamente utilitaria o en búsqueda del rendimiento del organismo; sino en aquella educación física capaz de desarrollar en el estudiante sus máximas potencialidades.

[15] Villada, P. y Vizuete, M., Los fundamentos teóricos-didácticos de la Educación Física. 2002. Pág. 360.
[16] Ídem ítem anterior.
[17] Ídem ítem anterior.

2.2 Capacidades sociomotrices principales

Para Castañer y Camerino, la interacción y comunicación, y la introyección son capacidades principales que interactúan para definir las capacidades sociomotrices, las cuales contienen una elevada riqueza de aspectos socioculturales.

La constante interacción de estas capacidades principales pone de manifiesto la relación armoniosa que existe entre lo que la autora llama el "mundo interior" y el "mundo exterior" de la persona. Cuando la capacidad de introyección (sinónima de reflexión y autopercepción) se afecta por las constantes interacciones a las que se encuentra sometido el ser humano, da paso a la capacidad de imaginación y a las emociones, pero, para que estas capacidades sean manifestadas, tienen la posibilidad de ser comunicadas hacia el exterior a través de las capacidades de creatividad y expresividad, respectivamente.

2.2.1 Interacción y comunicación

"Son dos dimensiones humanas que operan como condicionantes de toda conducta motriz. El concepto de interacción es más amplio y vasto que el de comunicación, ya que toda interacción comporta un ir y venir de información entre emisor y receptor"[18].

"La comunicación, en cambio, la centramos básicamente en el ir, es la emisión realizada con el propósito de expresar alguna cosa; todo esto, teniendo en cuenta, según dice, muy certeramente Watzlawick (1983), que es "imposible no comunicar, aunque sea de modo no intencionado"[19].



En una situación motriz (práctica física) se pondrá de manifiesto las acciones motrices (que denotan comportamientos) de cada estudiante. Este proceder obtendrá como respuesta otra acción (reacción), producto del estímulo percibido. Así, el estudiante interacciona al estar en contacto con sus compañeros, percibiendo lo que es capaz de hacer, comparándose, colaborando u oponiéndose; todo ello, revierte en su autoestima y produce confianza entre cada uno de ellos, haciendo que el grupo sea más unido para alcanzar sus objetivos o metas.

"La comunicación constituye un factor esencial de socialización"[20]. Por tanto, es necesario que esta capacidad comunicativa se desarrolle como aprendizaje de tal socialización, y en educación Física se promueve desde el movimiento. Las posibilidades de aprendizaje mediante el movimiento son amplias, no sólo con el fin de realizar una actividad en forma adecuada, sino que se establecen relaciones de ayuda vinculada al desarrollo afectivo – social para una mejor convivencia. Marta Castañer nos aclara al respecto:

"El movimiento es el medio básico por el cual, desde las primeras edades evolutivas, entramos en relación con los demás; es moviéndonos que empezamos a confrontarnos con los demás y a verificar que éstos poseen características similares a las nuestras.

[18] Castañer, M. Op. Cit. p.148
[19] Castañer, M. Op. Cit. p.148
[20] Castañer, M. Op. Cit. p.149

El movimiento, que en un principio tiene lugar entre los otros, se va convirtiendo en movimiento con y hacia los demás. Esta es la vía de desarrollo de la necesidad y el placer de colaboración y oposición, buscando reglas comunes y entendidas, lo cual se da de manifiesto no solo en el juego colectivo, sino en cualquier situación comunicativa y expresiva humana[21].

La comunicación e interacción en la actividad física se muestra de forma natural en los juegos colectivos. Por ejemplo, un estudiante al jugar un partido de handball lleva la pelota, levanta la mirada para observar a sus compañeros de equipo, cuál de ellos se encuentra en mejor posición (sin marcas, con mayor posibilidad de continuar el avance) para receptar la pelota. Su compañero percibe esta intención y levanta la mano para solicitar el pase. En situación de oposición, el estudiante del equipo contrario observa la comunicación surgida entre los dos compañeros de equipo y se apura a "adelantar" (desplazarse para interceptar la pelota antes que llegue al receptor). De este modo, se puede indicar que entre los miembros del grupo se van creando redes de comunicación entre sí y entre otros grupos; ello, poseen un valor muy importante porque es resultado del proceso educativo.

2.2.2 Introyección

La referencia de esta capacidad es abordada por la autora desde el cuerpo identificado: "El cuerpo identificado, en función de la dimensión introyectiva (reflexiva) del niño, es decir, apelando a su participación consciente en los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz"



El niño va tomando conciencia de su cuerpo a partir de las experiencias de movimiento, esto le va a permitir progresar en la identificación de su cuerpo, de sus movimientos, de sus capacidades físicas. Así, a medida que va desarrollando su motricidad, la va integrando a su pensamiento según sus experiencias.

Entonces, de forma concreta se puede afirmar que la introyección es el proceso en el cual el niño integra en su yo, todo lo que le satisface del mundo exterior. La experiencia motriz va a permitir que el niño se integre al medio que le rodea.

[21] CASTAÑER Balcells, Marta, Op. Cit. p. 115

VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1. ¿Qué le aportan las capacidades de interacción y comunicación, y la introyección a la vida de los estudiantes?
2. ¿Qué experiencias motrices utilizas para promover éstas capacidades sociomotrices?

2.3 Capacidades sociomotrices

La interrelación de las capacidades principales permite el manifiesto de otras capacidades principales descritas y su interrelación, dan nacimiento a capacidades sociomotrices resultantes:

2.3.1 Emoción y expresión corporal

"La emoción es la respuesta propia y singular a las circunstancias y eventos significativos de nuestras vivencias. Según Bach y Darder (2000), las emociones engloban el componente fisiológico-corporal, el evaluativo-cognoscitivo y el socio-conductual. El sentimiento, solo hace referencia al proceso evaluativo-cognoscitivo y, por tanto, lo podemos definir como proceso de hacer consciente una emoción que simbolizamos gracias al lenguaje, en el que cabe incluir el lenguaje corporal"[22].



Las emociones son difíciles de identificarlas como capacidades y, por tanto, complejas de educar. Sin embargo, aun en lo imprevisible de sus manifestaciones, se relaciona con la expresión del cuerpo la cual si se puede desarrollar.

Castañer señala que "La expresión corporal es el resultado "visible" de la actividad consciente que conjuga el mundo interior con el exterior". Es esta la capacidad que permite comunicarnos en términos cinésicos, desde la gestualidad de los movimientos de nuestro cuerpo y del de los demás; es la capacidad que permite manifestar los sentimientos y emociones a través de las posturas, gestos y demás actitudes corporales. Así, la dimensión proyectiva se manifiesta, pues a través de los movimientos los seres humanos son capaces de crear, diseñar, programar, proyectar, etc...

[22] Castañer, M. Manifestaciones básicas de la motricidad. P. 153

Por tanto, esta capacidad como parte de la comunicación, es fundamental para la socialización del individuo.

2.3.2 Imaginación y creatividad

"La imaginación coincide con el tipo de pensamiento divergente por su función de asociar y combina los elementos que ofrece la experiencia para obtener productos variados, originales y, en definitiva, novedosos que permitan la representación interior de la experiencia.



Además de la capacidad de pensamiento divergente (curiosidad de exploración de nuevas experiencias) y convergente (síntesis de los elementos conocidos), el acto imaginativo también pone en juego la capacidad de redefinición, que transforma lo usual en algo inaudito, y la capacidad de ensoñación, que da presencia ilusoria a objetos y seres ausentes, bien reales o bien producidos por la fantasía"[23].

La capacidad imaginativa es factible de desarrollo al colocar a los estudiantes en diferentes situaciones sociomotrices puesto que permiten constante interacción y ponen de manifiesto su yo interior. De esta forma, el estudiante realiza diferentes asociaciones dentro de un contexto, lo que le conduce a generar patrones significativos y proporcionan una función que se adapta a la realidad. En conclusión, es por medio del juego que el niño desarrolla su imaginación.

La creatividad es la capacidad, el potencial propio de la persona para poder activar la habilidad de crear. Crear es un proceso intelectual que tiene por resultado la producción de ideas novedosas que, a su vez, sean válidas y aplicables. Estas producciones pueden ser de tipo literario, plástico, arquitectónico, musical y, la que nos interesa primordialmente, motriz.

Por tanto, se entiende que la creatividad se muestra al dar existencia de algo novedoso y se muestra en la solución a un problema, "desde el momento en que en nuestra intervención docente damos prioridad a la pedagogía de la situación y la resolución de problemas, es porque deseamos estimular la actividad exploratoria y espontánea del niño, y, por tanto, estimulamos el potencial creativo de las personas y del grupo-clase".

[23] Ibídem. p. 157

Desempeño del segundo grado de primaria	Actividad donde se evidencia el uso de capacidades sociomotrices
Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.	El juego elegido para provocar la situación de aprendizaje es "la toca-toca", donde los estudiantes tienen que tocar la parte del cuerpo que indica el/la docente. La intención pedagógica es evidenciar el respeto en esta forma de juego, el cual requiere de constante interacción entre los compañeros. La forma como se lleve a cabo esta interacción generará respuestas, desde las emociones que sienten los estudiantes, hasta lo que se imaginan. Por ejemplo, la manera de moverse, de relacionarse con sus compañeros, si al tocarlos lo hace de forma brusca, está manifestando su introyección. Cuando el/la docente señala que se realiza el juego cuidando de no lastimar a los compañeros, modifica sus movimientos entorno a la interpretación interna que realiza de esta indicación. Si lo persiguen, se escapará. Si siente alegría, sonreirá y sus compañeros sonreirán con él. Mientras corre, creerá ser tan rápido como un avión, y expresará esta imaginación con la extensión lateral de sus brazos. Cuando el estudiante realiza una sugerencia original para mejorar la dinámica del juego manifiesta su creatividad. Más aún, si esta sugerencia es en función a algún conflicto generado durante el desarrollo del juego, el estudiante estará manifestando una forma de solucionar los conflictos.

2.4 Habilidades sociales en situaciones motrices

Las habilidades sociales son el conjunto de comportamientos eficaces, aprendidos o adquiridos, que permiten que la persona se interrelacione con los demás en el espacio en que se desarrolla. Si bien los seres humanos son gregarios y por tanto tienen la capacidad de relacionarse, es necesario que aprendan a desplegar sus habilidades sociales dentro de un marco cultural determinado; por tanto, no hay un criterio único y absoluto de habilidad social toda vez que sea comúnmente aceptado por los otros (todos). (Valles, 1998).



Cuando los estudiantes practican deporte en la escuela lo hacen orientados por un adulto en el marco de un propósito educativo en donde se establecen las reglas del deporte y otras que norman la convivencia y respeto. Estos mismos estudiantes en el barrio al practicar el mismo deporte lo hacen con otros criterios de convivencia, asumidos por ellos mismos, y que responden a un contexto de recreación y solaz. En ambos casos, las habilidades sociales o acuerdos, responden a un mismo fin que es tener éxito y eficacia en sus propósitos, sean de aprendizaje en un caso y de sana recreación en el otro.



Convivir en la escuela no significa ausencia de conflictos, mucho menos que el objetivo del aprendizaje sea eliminarlos, sino aprender a confrontarlos de forma positiva. Al respecto, hay que recordar lo que señala Jares (2001) "el conflicto es considerado como un elemento esencial para el cambio social y para la transformación de las estructuras educativas". Por tanto, aprender a convivir implica el uso de habilidades sociales para que las situaciones de conflicto sean menos frecuentes, y de ser generadas, afrontarlas de forma oportuna y positiva. Así lo entiende el Currículo Nacional y la resolución de conflictos desde el área de educación física, forman parte de los propósitos de aprendizaje, que se expresan en los desempeños en primaria como en secundaria, como se muestra en la siguiente imagen:

DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Emplea la resolución reflextiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas lúdicas y predeportivas diversas.

DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO DE SECUNDARIA

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VII, realiza desempeños como los siguientes:

- Participa activa y placenteramente en juegos tradicionales o populares, predeportivos, y deportivos. Muestra en su participación una actividad positiva e integradora al trabajar en equipo, conciliando distintos intereses entre sus compañeros, compartiendo con sus pares de distinto género e incluyendo a pares con desarrollos diferentes.

El área de educación física promueve el desarrollo de las habilidades sociales durante la práctica de las actividades físicas (situaciones motrices). El desarrollo de estas actividades implica constante interacción entre los estudiantes, sobre todo en los juegos competitivos, donde suelen surgir desacuerdos que deben aprender a manejar y resolver adecuadamente. Es aquí donde el docente de Educación Física puede convertir el escenario más tenso en una oportunidad de aprendizaje.

Las características de las habilidades sociales según Valles (1998) son:

- Adquiridas en el proceso de interacción con el entorno interpersonal.
- Contienen componentes motores, afectivos y emocionales, y cognitivos.
- Son específicas de una persona y de la situación. El individuo escoge libremente su actuación.
- Son un conjunto de respuestas específicas y asociadas a cierta clase de estímulo.
- Permiten percibir, entender, descifrar los estímulos producto de su interacción social.

Aprender a desarrollar las habilidades sociales, por tanto, implica que se generen diversas situaciones en las que el estudiante deba desenvolverse en interacción con los demás. Situaciones reales como aquellas que son propuestas en el área de Educación Física, situaciones motrices de orden lúdico, pre deportivo, deportivo, etc. Pero solo colocar a los estudiantes en una situación motriz no lo es todo. Como todo aprendizaje, éste debe ser provocado. Tasso (2012)[24] señala que el aprendizaje de las habilidades sociales se puede desarrollar de cuatro maneras:

- Aprendizaje por experiencia directa con las habilidades sociales, es decir, si a una conducta le sigue una consecuencia agradable, es probable que esta conducta se vuelva a repetir. Por ejemplo, si un estudiante ayuda a su compañero a ponerse de pie tras una caída en el juego y el docente refuerza con un gesto de aprobación, un "bien hecho", incluso deteniendo el juego; la información que llega al estudiante es que su conducta fue la mejor.



- Aprendizaje por observación, es decir observar modelos de actuación de quienes refuerzan de manera indirecta una habilidad social. Siguiendo con el ejemplo anterior, los demás compañeros del aula que han observado el gesto de aprobación del docente hacia su compañero, reciben la información que esa conducta debe ser imitada.
- Aprendizaje verbal o instruccional, es decir brindar instrucciones a los estudiantes de aquello que deben realizar. En el ejemplo anterior, si es que nadie ayudaba al compañero caído, el docente podría pedir a alguno de los estudiantes que se acerque a ayudarlo.
- Aprendizaje por feedback interpersonal, es decir, mediante la información que le puede proporcionar el docente al estudiante sobre sus conductas, reforzando lo positivo y llevándolo a la reflexión y evaluación de su actuación negativa.

[24] Peñafiel, E. (2014). Habilidades sociales. Pág.16.

Existe una clasificación de habilidades sociales elaborada por Goldstein y otros (1980) citado por Peñafiel y Serrano (2001):

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS
Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentarse a otras personas, hacer un elogio.	Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás.	Conocer los propios sentimientos, expresar sentimientos, conocer los sentimientos de los demás, expresar afecto, resolver el miedo, auto recompensarse.

HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS	HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN
Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, empezar el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar problemas con los demás, no entrar en peleas.	Formular una queja o responderla, demostrar deportividad después de un juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder una acusación, prepararse para una conversación, hacer frente a las presiones del grupo.	Formular una queja o responderla, demostrar deportividad después de un juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder una acusación, prepararse para una conversación, hacer frente a las presiones del grupo.

Cuadro N°1. Tipología de habilidades sociales. Tomado de Peñafiel y Serrano (2001)

Los docentes juegan un rol importante en el aprendizaje de estas habilidades, toda vez que la experiencia directa es en interacción docente-estudiante, por tanto, constituyen los modelos inmediatos a observar/seguir. Es necesario que la forma de interactuar de los docentes con los estudiantes se base en entornos de respeto y de comunicación asertiva. Por tanto, ha de tomarse en cuenta el cuidado en aquello que se comunica no solo de forma verbal, sino también de forma no verbal. Según Contreras (2009) "las aptitudes que definen a los profesores más competentes no son ni el cociente intelectual, ni los títulos, ni la pericia técnica, sino su inteligencia emocional, es decir, su habilidad para manejarse ante los demás"[25].

La comunicación verbal del docente debe ser asertiva, es decir, con una actitud serena, dialogante, intenta corregir desde lo positivo al estudiante. Por tanto, debe expresar sus ideas y sentimientos de manera constructiva, buscar soluciones a los problemas y sin descalificar a nadie.

[25] Contreras, O. & otros (2016). Didáctica de la Educación Física. Volumen IV. España. Pág. 58.

La forma de interactuar de los docentes con los estudiantes se base en entornos de respeto y de comunicación asertiva. Por tanto, ha de tomarse en cuenta el cuidado en aquello que se comunica no solo de forma verbal, sino también de forma no verbal.

Respecto a la comunicación no verbal, se debe tomar en cuenta la clasificación que realiza Martens (1987):

- Lenguaje corporal: Se expresa a través del gesto, la postura corporal, el contacto físico, la expresión facial. Ejemplo, La docente con las manos a la cintura cuando el estudiante realizó una acción negativa.
- Proximidad física: La distancia que tomamos cuando hablamos a alguien. Ejemplo, la proximidad del docente con el grupo clase reunido para comentarles alguna indicación del juego.
- Paralenguaje: Los componentes vocales que complementan la comunicación verbal, es decir, el tono de voz, velocidad, silencios que ayudan a interpretar los mensajes a los estudiantes.

Tomar en cuenta estas consideraciones en la clase de educación física permitirá que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales, principalmente aquellas en las que hace énfasis el Currículo Nacional.

VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1. ¿Cómo se comportan tus estudiantes durante un conflicto surgido en medio de la actividad física? ¿cómo afrontas ese desafío considerándolo como parte de los propósitos de aprendizaje?

2.4.1 Resolución de conflictos

Un acercamiento a este concepto para enriquecer la práctica sociomotriz la encontramos en Juan Carlos Torrego (2001), quien las define como "situaciones en las que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo, porque sus peticiones, valores, intereses, aspiraciones, deseos o necesidades son incompatibles o, al menos, se perciben como tales."[26]

Un ejemplo de conflicto es cuando dos equipos no se ponen de acuerdo en quien iniciará el juego y deciden resolverlo recurriendo al Yan Ken Po o piedra, papel o tijera.

Un conflicto puede provocar que las relaciones interpersonales entre las y los estudiantes de un grupo se tornen tensas y disfuncionales. Pero; ¿qué hace que se inicie un conflicto?; en el año 2011 William J. Kreidler; señala las causas de los posibles conflictos entre las y los estudiantes en un espacio educativo:

- Una atmósfera competitiva: los estudiantes aprenden a trabajar compitiendo contra sus compañeros en lugar de trabajar con ellos. Los conflictos aparecen por actitudes egoístas, no saber trabajar en equipo, sentirse obligados a ganar porque les provoca daños en la autoestima, falta de confianza en el profesor y/o en las compañeras de clase, o competencias en momentos inadecuados.

[26] J.A. Binaburo Iturbide y Beatriz Muñoz Maya. Educar desde el conflicto. Guía para la mediación. España. 2010



- Un ambiente intolerante: es un espacio adverso, en donde hay desconfianza y que por lo general los estudiantes crean grupos pequeños que no saben ser colaboradores, tolerantes o simplemente amables. Los conflictos aparecen por la formación de pandillas y la búsqueda de chivos expiatorios, intolerancia ante las diferencias raciales o culturales, aislamiento de estudiantes por sentirse faltos de apoyo, resentimientos ante logros o cualidades de un estudiante, entre otros.
- Comunicación precaria: muchos conflictos son originados por malos entendidos o percepciones equivocadas de las intenciones, sentimientos, necesidades o acciones de las o los estudiantes. Los conflictos aparecen porque tienen dificultades para dar a conocer sus deseos y necesidades, no encuentran el momento ni el espacio para expresarse o sienten temor de hacerlo, no se escuchan entre sí, inclusive no prestan atención a lo que ocurre en su entorno.
- La expresión inadecuada de los sentimientos: los conflictos tienen una carga afectiva y la forma en la que las y los estudiantes expresan sus emociones tiene un papel importante en cómo se desarrollan los conflictos y, estos pueden crecer si las y los estudiantes no identifican sus propias emociones y sentimientos, recurren a la agresión física como única forma de expresar su enojo y frustración, reprimen sus emociones, no se controlan.
- La carencia de habilidades para la resolución de conflictos: las madres y los padres de los estudiantes suelen alentar y recompensar los comportamientos violentos o muy agresivos ante los conflictos, puesto que son influenciados por modelos sociales de conductas, como los programas de la televisión. A esto se le suman otros factores que pueden afectar la adquisición de habilidades para la resolución de conflictos, como la madurez general y el nivel de desarrollo moral de las y los estudiantes.
- Abuso de poder por parte del profesor: cuando un docente administra mal su rol en la escuela, generando frustración en los estudiantes al fijarles expectativas irracionales, manejar reglas inflexibles, hacer uso autoritario de su poder, generar atmósfera de desconfianza y temor.

Resolver un conflicto puede ser un desafío, una oportunidad y un potencial educativo para los docentes junto a los estudiantes. Por eso, es importante afrontar los conflictos desde una actitud positiva, que nos permita tratar creativamente el conflicto, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:



- Identificar los posibles conflictos.
- No mezclar los conflictos de indisciplina con las conductas que interrumpen una actividad de forma súbita.
- Identificado el conflicto, se debe pensar en las causas del conflicto antes que en una solución inmediata.
- Prestar atención a los hechos y no a las personas.
- Expresar siempre los problemas en términos de interés mutuo.

2.4.2 Asertividad

El concepto de asertividad está asociado a las estrategias comunicativas y que se ubica en medio de dos conductas puestas, la pasiva y la agresiva. Señalar que un estudiante es asertivo significa que puede expresarse ante los demás, manifestando lo que siente y piensa sin ofender a nadie. Esta habilidad debe ser practicada, algunos la señalan como "contagiosa", es decir, en un ambiente donde el docente se exprese con asertividad, sus estudiantes emularán su comportamiento debido a que comprenderán con claridad los mensajes y se sentirán respetados.

Durante las prácticas de actividades físicas, ocurrirán muchos momentos en los cuales los estudiantes necesiten expresar lo que piensan y sienten. Son estos momentos los aprovechados para escuchar aquello que quieren decir, ayudarlos a expresarlo de forma clara y retroalimentando sus actuaciones de ser el caso.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VI, realiza desempeños como los siguientes:

- Actúa asertivamente en situaciones motrices que no le son favorables asumiendo las dificultades y desafíos. Asimismo, participa con entusiasmo en juegos tradicionales o populares, y deportivos, así como en la naturaleza mostrando una actitud de cuidado hacia el medio ambiente desde su propia iniciativa.

2.4.3 Tolerancia

"La tolerancia consiste en el respeto, la aceptación y el aprecio de la rica diversidad de las culturas de nuestro mundo, de nuestras formas de expresión y medios de ser humanos. La fomentan el conocimiento, la actitud de apertura, la comunicación y la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión. La tolerancia consiste en la armonía en la diferencia. No sólo es un deber moral, sino además una exigencia política y jurídica. La tolerancia, la virtud que hace posible la paz, contribuye a sustituir la cultura de guerra por la cultura de paz."[27]

[27] UNESCO. (1995). Declaración de principios sobre la tolerancia. Artículo 1.1. 16 de noviembre de 1995.

La definición recoge diversos elementos que deben ser considerados cuando se habla de tolerancia. No significa aguantar, significa tener una actitud de comprensión de las opiniones y/o acciones de los otros, así sea en contra de las opiniones de uno mismo, como se observa en la imagen de los desempeños de sexto de primaria, donde enfatiza la toma de decisiones en favor del grupo dejando de lado lo personal. También señala el aprecio a la diversidad debido a que los conceptos de tolerancia, que recogen mucho sentido histórico, siempre dependen de la evolución cultural, donde la sociedad ha pasado por distintos momentos y tipos de discriminación (religiosa, racial, género, entre otras). Ambos aspectos descritos sobre la tolerancia se constituyen en propósitos de aprendizaje, como se lee en los siguientes desempeños:

DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO	DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO DE SECUNDARIA
Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes: • Participa de actividades físicas en la naturaleza, eventos predeportivos, juegos populares, entre otros, y toma desiciones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales, con un sentido solidario y de cooperación.	Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VI, realiza desempeños como los siguientes: • Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdias, deportivas y otras).

Asimismo, recoge los conceptos relacionados a la democracia haciendo alusión al respeto por la libertad de creencias y de elecciones. En definitiva, el significado detrás del término tolerancia está orientado a evitar conflictos y crear situaciones armónicas.

¿Se debe enseñar tolerancia? Sí, definitivamente, ya que ayuda a los seres humanos a convivir en sociedad, con ella se fomentan buenas y malas relaciones, protege contra la discriminación y evita conflictos, es el camino hacia la civilidad y el respeto. En las escuelas, donde los estudiantes tienen que compartir el espacio con otros, cuyos valores y formas de crianza los hacen distintos en varias de sus características, se necesita enseñar tolerancia. Weidenfeld (2002) citado por Hernández (2004) así lo aseguran. Por ello se debe[28]:

- Preparar a los individuos para visualizar los malos entendidos como incidentes normales y superar las diferencias a través de la comunicación. Ejemplo, cuando un estudiante ha sufrido una caída y mal interpreta la intención de su oponente, provocando una reacción negativa como acusaciones, con tono de voz alto; se debe invitar a conversar entre los implicados. Luego, el docente debe hacer notar a los estudiantes que durante el juego es probable que estas acciones de oposición se pueden interpretar negativamente como actos de mala intención, lo cual no debe suceder.

[28] Hernández, I. (2004). Educar para la tolerancia: una labor en conjunto. Redalyc Vol. XLVII, núm. 191, mayo-agosto, 2004, pp. 136- 148.

- Situar a los individuos dentro de contextos conflictivos con el propósito de enseñarlos a dirigir su comportamiento de acuerdo a la situación. Ejemplo, las situaciones de juego de tipo competitivo generan que los estudiantes deseen ganar y es aquí donde sus comportamientos pueden o no mostrar la debida cordura.
- Iniciar y promover el proceso de aprendizaje y orientación originando situaciones en las que se ubique a los individuos dentro de ambientes diferentes a los propios. Ejemplo, organizar los equipos de los estudiantes para jugar evitando que sus integrantes sean los mismos estudiantes con los cuales está habituado a compartir.
- Informar a las personas sobre las consecuencias de la tolerancia y la intolerancia. Ejemplo, cuando se presenten las situaciones de conflicto en el juego, promover la reflexión citando las causas de por qué se originó el conflicto.
- Instruirlos en la posibilidad de tomar vías alternas para la resolución de conflictos. Ejemplo, Si los estudiantes ya se encuentran en pleno conflicto invitarlos a que propongan las alternativas de solución razonables para resolverlo.

2.4.4 Proactividad

"Somos responsables de nuestra efectividad, de nuestra felicidad, y, en última instancia, diría que de la mayor parte de nuestras circunstancias"[29]

La definición de proactividad según los autores la señalan como una actitud en algunas personas que toman la iniciativa sobre su propia vida y trabajan en función a ello.

Pero Covey señala que no es solo tomar la iniciativa, sino asumir la responsabilidad de hacer que las cosas sucedan; decidir en cada momento qué quieren y cómo lo van a hacer. Las personas que tiene comportamiento proactivo admiten la creencia de su potencial para mejorarse a sí mismas, a su situación, a su entorno. Son capaces de anticipar o detectar situaciones que lo estresen y realizan acciones para prevenirlo. También son capaces de anteponer sus ideales pese a las adversidades y luchar con energía, de esta manera esa actitud influye en los demás. Por ello, la proactividad está estrechamente relacionada con la sensación de control y de autoeficacia. Las personas que se consideran eficaces, que piensan que pueden controlar la situación y solucionar sus problemas, tienen más facilidad para emprender la acción.



[29] Covey, S. (2010). Los siete hábitos de la gente altamente efectiva.



VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1. ¿Cómo promueves en tus sesiones de educación física la asertividad, tolerancia y proactividad?
2. ¿Te consideras una persona asertiva, tolerante y proactiva? ¿Cuánto le aporta tu ejemplo a mejorar las actitudes de tus estudiantes?

CAPÍTULO 3

PENSAMIENTO ESTRATÉGICO

El pensamiento estratégico es una habilidad que facilita el logro de los objetivos. De ahí que se pueda aplicar prácticamente a todo. Ayuda a pensar más ordenadamente, pero, sobre todo, a pensar en términos de logro y largo plazo, sin descartar a mediano y corto plazo también.



La definición del pensamiento estratégico en el ámbito de las situaciones motrices es: "una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego"[30]. Aquella persona que desarrolla el pensamiento estratégico es capaz de anticipar el efecto de las acciones (defensivas u ofensivas) de forma creativa y orientada al logro de objetivos puntuales.

Siendo una capacidad derivada de la inteligencia motriz, ésta dependerá del desarrollo y aprendizaje, por tanto es susceptible de intervención, teniendo en claro que no es algo teórico, sino que se aprende y afianza con la práctica.

El pensamiento estratégico no es lo mismo que la estrategia. El primero es una habilidad intelectual que se encauza. El segundo, la aplicación de esa habilidad sobre un aspecto o situación en concreto, es uno de sus productos.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Plantea junto con sus pares soluciones estratégicas incorporando elementos técnicos y tácticos, adecuándose a los cambios que se dan en el entorno y las reglas de juego propuestas, y evaluando el desempeño del grupo a través de posibles aciertos y dificultades que le sirvan para ofrecer alternativas de solución y mejora de sus desempeños en la práctica de los juegos predeportivos y deportivos.

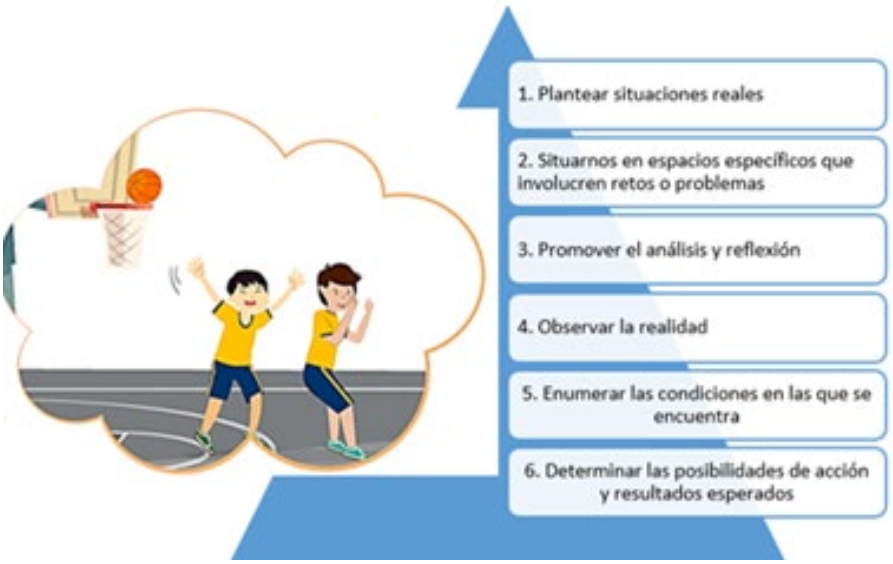
[30] Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Pág. 353.

Resolver una situación motriz implica que el estudiante debe ser consciente de aquello que sucede en su entorno, preguntándose ¿Quiénes conforman mi equipo?, ¿Qué estamos jugando?, ¿Cuáles son las reglas de juego?, entre otros y, decidir cuando sea necesario, que acciones se pondrán en marcha. Esto último demanda la recuperación de aquellos conocimientos que puede poseer con respecto a la situación motriz planteada y, por otro lado, los conocimientos relativos a la manera de proceder, es decir, de realizar las acciones motrices adecuadas en cada momento.

3.1 Desarrollo del pensamiento estratégico

Como ya hemos notado, el pensamiento estratégico forma parte de los propósitos de aprendizaje en los diversos escenarios en los que se desarrolla la práctica de la actividad física. Sin embargo, lo que debemos preguntarnos es ¿cómo se logra éste pensamiento estratégico desde la acción motriz?

Sánchez (2017) señala que "Para pensar estratégicamente se necesitan dosis de realismo, una capacidad de reflexión, de síntesis y visión de conjunto. Ahora bien, esas capacidades no nacen de la nada, hay que desarrollarlas a través de la práctica". Poner en práctica este tipo de habilidad comprende:



La última fase del pensar estratégicamente implica tomar decisiones desde el análisis de todo aquello que se ha considerado. Dentro de las situaciones motrices se podrá hacer evidente la toma de decisiones, puesto que las acciones motrices que se desencadenen llevará consigo esos procesos mentales previos, casi inmediatos, según como trascurra el juego. Las prácticas físicas sean de carácter lúdico o deportivo, principalmente aquellas que son de colaboración y oposición, permitirán situar al estudiante en esta "realidad de juego" y, al encontrarse en constante incertidumbre (respecto al desarrollo del juego), deberá tomar decisiones para cada fase del juego, lo que implica decidir mucho y en breve tiempo.

DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO
Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes: • Plantea en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.

Pensar que solo por el hecho que el estudiante juegue en equipos ya se está desarrollando su pensamiento estratégico, es un tanto apresurado, incluso equivocado. Definitivamente deberá tomar decisiones y pensar en la mejor forma de conseguir la victoria, sin embargo, este no es un acto consciente; es decir, el estudiante no se detiene a reflexionar por si solo sobre el porqué de la decisión o si fue la mejor o pudo haber otra, o las condiciones que lo llevaron a optar por ello. El reto del docente es hacerlo consciente, estimulando la reflexión de esos procesos, provocando en las situaciones de juego las situaciones problema y/o planteando, incluso solicitando a los propios estudiantes las variaciones a las condiciones de juego, lo cual va implicar variaciones en la actuación del estudiante y adaptaciones en sus formas de resolver la situación práctica.

La toma de decisión se puede distinguir en dos diferentes formas: a largo o mediano plazo, que se conocen como decisiones estratégicas; y las que son inmediatas, las cuales son vinculadas a las decisiones tácticas. Desde aquí, por tanto, los elementos en los cuales se da cuenta del desarrollo del pensamiento estratégico y la toma de decisiones durante el juego son la estrategia y la táctica, las cuales solo son visibles mediante la ejecución de la técnica.

"En la táctica, la acción motriz es inmediata a la acción mental. Este parámetro podría ser el que marcará la diferencia con respecto al término denominado estrategia, entendiendo esta como un concepto similar, pero más relacionado con la planificación, en donde la inmediatez de la respuesta no es determinante". Jiménez[31] (2007).

	ESTRATEGIA	TÁCTICA	TÉCNICA
PALABRA CLAVE	Planificación	Lucha	Ejecución
EL DEPORTISTA SE RELACIONA CON	Globalidad	Oponente	Medio y objetos
FINALIDAD	Conseguir el objeti-vo principal	Vencer al adversa-rio	Actuar con eficacia

Tabla 1. Resumen de las características de la estrategia, táctica y técnica. Riera (1995)

3.1.1 Estrategia

La estrategia es el plan de actuación de los integrantes de un equipo, para anticiparse a situaciones que se dan o que se podrían dar durante el juego. Es previa a las acciones de los contrarios.

[31] Jiménez, A., (2007). Análisis de la toma de decisiones en los deportes colectivos. Estrategias de las jugadoras aleros de baloncesto en posesión del balón. Pág. 81

Al hablar de estrategia, se precisa que es una anticipación, una hipótesis de actuación que ha sido planeada en función de tomar en cuenta las posibilidades, fortalezas y dificultades con las que cuenta el participante o el equipo, de ser el caso. Se debe señalar también, que la estrategia es el producto de poner en acción al pensamiento estratégico, por tanto, determinar la estrategia más idónea al momento de ponerse en una situación motriz va a depender de aquel análisis que se realice de las condiciones del juego, la situación en la que se encuentra, aquello que le falta para llegar a su objetivo y decidir la mejor forma de lograrlo.



3.1.2 Táctica

Sampedro define a la táctica como "La combinación inteligente de los recursos motrices, de forma individual y colectiva, para solucionar las situaciones de juego de forma actual que surgen de la propia actividad competitiva."

La táctica es las acciones que materializan la estrategia; es el "¿Cómo hacerlo?, es el actuar de cada estudiante de forma individual y colectiva a través de la utilización adecuada de habilidades técnicas en las situaciones de juego.

CLASIFICACIÓN DE LA TÁCTICA[32]	
TÁCTICA INDIVIDUAL: FASES	**TÁCTICA COLECTIVA :FASES**
• La interacción entre los contendientes se realiza en función de tres elementos: o El adversario (posición, trayectorias, acciones técnicas, cansancio, concentración) o El elemento empleado para vencer al adversario (balón, arma, puño, propio cuerpo del adversario…) o Uno mismo (posición, situación, consecuencias de las acciones anteriores, recursos técnicos, estado de ánimo). • Valoraciones tácticas que se van a emplear variantes. • Elección de la acción técnico-táctica apropiada dependiendo de la situación del adversario, del espacio y del tiempo.	• El equipo interactúa con: o Los adversarios (número, situación, estado físico y psicológico, limitaciones y posibilidades técnica/táctica). o El factor utilizado para vencer al adversario (el balón, fijándose en su recorrido). o Los compañeros (sabiendo el número, situación, sus posibilidades y limitaciones). • El equipo evalúa la situación y ve posibilidades y variantes técnicas eligiendo las más idóneas para conseguir el objetivo final. • El equipo ejecuta las acciones técnico/táctica colectiva (defensiva u ofensiva).

[32] Diaz, I. De la estrategia a la táctica. Pág. 55

La diferencia sustancial entre la táctica individual y la táctica colectiva no es solamente el incremento de elementos, alternativas y ejecuciones posibles, sino la globalidad del enfrentamiento, es decir, en el juego no basta que cada quien actúe de forma aislada, sino que se valoren en conjunto esas acciones para afrontarlo de manera colectiva[33] y ese es un factor importante a tomar en cuenta.

Las "fases" que se hace mención (sea en táctica individual como en la colectiva) no significa que sucedan en ese orden o como una secuencia, por el contrario, suceden de forma desordenada, dinámica e independiente.

3.1.3 Técnica

Para empezar, se puede indicar que la técnica está presente en todas las actividades que realizamos. Por ejemplo, para cocinar, conducir un carro, escribir en la computadora, tocar una guitarra. Pero para centrar en lo referido a la práctica física se va a utilizar las palabras claves que destaca Riera (1995): "Según nuestra opinión, las palabras que mejor nos aproximan a la noción técnica son: ejecución, interacción con la dimensión física del entorno y eficacia".



- Ejecución, ya que cualquier planteamiento estratégico y/o decisión táctica tiene que recaer en la ejecución de una actividad. Por ejemplo, en una actividad lúdica como el Kiwi, el estudiante que ha sido elegido como lanzador por su equipo, ha decidido empezar a lanzar la pelota a los que son más veloces. Esta será su táctica, pero el efecto de lanzar, mirar, correr, etc., viene a ser su técnica para desempeñar esa acción táctica.
- Interacción con la dimensión física del entorno, ya que tiene que desenvolverse en un espacio físico que guarda distancias, tamaños, altura, velocidad, etc. Esta interacción va a depender de las características personales, incluso de lo que se perciba de las características físicas del oponente. Por ejemplo, en el kiwi, el estudiante al correr con el balón para desplazarse por el campo está pendiente de que los oponentes no armen la torre de latas, así también, imprime cierta velocidad a sus movimientos y fuerza en sus lanzamientos según la distancia que se encuentre de sus oponentes.
- Eficacia, ya que el movimiento que realiza permite un resultado con el menor uso de recursos (de las capacidades para este movimiento). Así pues, continuando el ejemplo del kiwi, la eficacia de la técnica será demostrada al atinar con la pelota al oponente que se eligió lanzarle, desplazarse con rapidez para alcanzar al oponente, etc.

Las palabras claves que se han señalado, también se manifiestan en la ejecución de los deportes. El deportista corre, salta, patea, lanza, recibe, driblea...actuando técnicamente según el contexto (deporte) en el cual se desenvuelve. "Esta actuación se deriva de una decisión táctica y/o forma parte del plan estratégico, pero en cualquier caso, el deportistas está actuando técnicamente cuando se relaciona con el medio, los objetos, las dimensiones físicas de los oponentes"[34].

[33] Riera. J. (1995). Revista Educación Física y Deportes. Apunts. Pág. 53
[34] Riera, J. (1995). Revista Educación Física y Deportes. Apunts. Pág. 54



Por tanto, se concluye que la técnica se puede definir como el gesto o patrón de movimiento con el que cada estudiante interactúa al jugar. La efectividad en su ejecución depende de las capacidades físicas, procesos cognitivos y perceptivos de cada estudiante. La técnica es la herramienta para materializar la táctica y la estrategia.

Cuando se plantean las situaciones motrices se debe tener en cuenta la intencionalidad de desarrollar esta habilidad de pensar para solucionar un problema dentro de esta misma situación; y que las técnicas se van a mostrar en función de las capacidades de movimiento de los estudiantes cuando pongan en ejecución la resolución de ese problema. No se establece una intencionalidad de "entrenar" la ejecución de una determinada técnica deportiva, es decir, no se pretende instruir al estudiante para que tenga dominio de la técnica o la habilidad como tal en el deporte como propósito final. Significa que podemos y debemos "enseñar" determinado patrón de movimientos específicos de los deportes con la intención de mejorar la táctica o brindar efectividad en la solución estratégica, es decir, formar, educar la técnica en un contexto de pensamiento estratégico como propósito de aprendizaje.



"Una técnica deportiva representa un determinado modo de llevar a cabo la acción motriz de manera eficaz, pero tan solo es una modalidad entre otras muchas posibles, que podrían a su vez resultar más interesantes o eficaces.[35]

El siguiente ejemplo se pretende ilustrar la relación entre la estrategia, la táctica y la técnica:

Un jugador decide patear de chalaca frente al arco	→	técnica
Con el que se pretende sorprender al arquero para marcar el gol	→	táctica
Con lo que le permite vencer al rival	→	fin estratégico

[35] Ídem al anterior. Pág. 37.

Se realiza el ejemplo desde el desempeño:

DESEMPEÑO DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA	ACTIVIDAD DONDE SE EVIDENCIA LA ESTRATEGIA, TÉCNICA Y TÁCTICA
Aplica de manera colectiva estrategias ofensivas y defensivas en juegos pre deportivo y deportivos utilizando los fundamentos tácticos y técnicos adecuados a las variaciones del entorno y las reglas.	En la práctica del básquet, se enfrentan dos equipos. Luego de tres minutos de práctica se indica que según ven los resultados establezcan las estrategias más pertinentes para obtener mejores resultados. • Una estrategia defensiva es la "marcación en zona". El equipo que está perdiendo el encuentro decide aplicarla. • La táctica que corresponde a esta estrategia es, cada vez que pierden la posesión del balón regresan a la zona de dos puntos y toman posición. Cada vez que alguien del equipo contrario se desplaza, el equipo se mueve en su conjunto para cerrar los espacios y así evitar que el oponente ingrese. • La técnica que acompaña a estas acciones tácticas son el desplazamiento de los estudiantes para cerrar los espacios, la posición de marcación (brazos en alto o cerca a los compañeros que están atacando).

CAPÍTULO 4

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIOMOTRICIDAD

4.1 Aprendizaje cooperativo y sociomotricidad

Educar en sociomotricidad significa buscar las relaciones de cooperación entre los estudiantes con miras a un mismo objetivo, las cuales son establecidas en un entorno sociomotriz. En ese sentido, el aprendizaje cooperativo hace referencia a los aportes que hace cada estudiante al grupo; del cual forma parte y con el cual se identifica, en la búsqueda de soluciones a situaciones motrices lúdicas. En el aprendizaje cooperativo "todos deben plantear metas comunes claramente definidas, relevantes para el propio grupo y con interdependencia positiva entre sus miembros, lo que exige un alto nivel de compromiso personal y el convencimiento de que el conflicto no sólo estará presente sino que es deseable para crecer como grupo y como personas (Johnson y Johnson, 1997)."[36]



Johnson y Holubec en el año 1999, señalan que son cinco los elementos básicos que forman el aprendizaje cooperativo:

4.1.1 Interdependencia positiva: puede entenderse como la necesidad de contar con el aporte de sus compañeros. Esto sucede cuando los estudiantes de un grupo perciben que están relacionados entre sí para lograr "algo" en común y, habrán cumplido con su objetivo sólo en el momento que cada estudiante complete las tareas que le fueron asignadas. De este modo, cada estudiante necesitará de los demás, sintiendo que sus aportes son importantes en el camino a lograr la tarea o situación motriz planteada.

4.1.2 Interacción "cara a cara" o simultánea: hace hincapié en la necesidad del trabajo en colectivo para aprender con otros, desde el intercambio de conocimientos, la manera de ver y asumir determinada actividad, contar a los demás lo que uno va aprendiendo, entre otras acciones que se tienen que llevar a cabo con todos los miembros del grupo; para alcanzar los objetivos previstos de la actividad motriz.



[36] Escarbajal, A. Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo. Narcea Editores. España. 2010. Pág. 99.

4.1.3 Responsabilidad individual: cada estudiante debe asumir la responsabilidad de lograr las metas que le han asignado en el juego o situación motriz. Cada estudiante es, y debe sentirse, responsable del resultado final del grupo. "Sentir que algo depende de uno mismo y que los demás confían en la propia capacidad de trabajo (y viceversa) aumenta la motivación hacia la tarea y el rendimiento individual y grupal."[37]

4.1.4 Habilidades sociales: se refiere al buen clima de trabajo entre los estudiantes; al conocer los diferentes roles que se van asumiendo como el líder, organizador, animador, entre otros, la aceptación o no por parte de sus compañeros de clase, del manejo que se tenga de los posibles conflictos que surjan y, del ambiente general que existe en el mismo; son temas que los estudiantes tienen que aprender a manejar para resolver las diferentes situaciones motrices que se presentan en un juego.

4.1.5 Autoevaluación del grupo: tarea de vital importancia para los estudiantes; el analizar la propia actuación y el desempeño de cada uno de sus compañeros; les permitirá tomar mejores decisiones en futuras actividades lúdicas cooperativas.

Los cinco elementos de un aprendizaje cooperativo serán observables en la medida que el profesor logre identificar los juegos o actividades que mejor se ajunten a las características del grupo y, que respondan a los aprendizajes esperados.

La estrategia de aprendizaje cooperativo será comprendida dentro del trabajo del área con el recurso llamado Juegos cooperativos. El siguiente esquema presenta algunas de las ventajas que brinda el uso de este recurso:



Figura 6 El juego cooperativo: posibilidades educativas en el ciclo 6-8 años[38]. Omeñaca (2005)

[37] Universidad Politécnicade Madrid, Aprendizaje Cooperativo; 2008; Pág. 08.
[38] Omeñaca, R. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Pág. 63.

Se presenta un ejemplo del uso del trabajo cooperativo desde un desempeño:

DESEMPEÑO DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA	ACTIVIDAD DONDE SE EVIDENCIA EL USO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO
Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que se puedan producir.	Se organiza el juego "casa limpia", el cual consiste en hacer dos equipos, cada uno en posesión de un lado del campo de vóley. A la señal, cada equipo trata de que su campo se encuentre libre de cualquier material, lanzándolo hacia el campo del equipo contrario. Al cabo de unos minutos se da la señal de término de la actividad para evaluar los resultados. • Los estudiantes de un mismo equipo colaboran entre ellos, pasándose los balones entre los compañeros para lograr el objetivo. Aquí se promueve la cooperación entre los estudiantes de un mismo equipo. • El equipo contrario de la misma forma realiza acciones para evitar que su campo sea el receptor de los materiales lanzados por sus oponentes. De esta forma se promueve la oposición de todo el equipo en contra del equipo oponente.

4.2 Juego como recurso metodológico

La competencia "Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" busca que los estudiantes pongan de manifiesto sus recursos personales para una apropiada interacción, es decir, el estudiante aprende a relacionarse con el entorno, con los demás, así también, aprende de estas relaciones.

Por ello, cobra mayor relevancia que las actividades de aprendizaje que realice el estudiante en clase de educación física sean en un contexto vivencial; situaciones que le permitan poner de manifiesto estos recursos, de la manera más real que se pueda y que se asemeje a los contextos en los cuales se deberá desenvolverse constantemente. Estas situaciones, generadas por los docentes, deben tener la intención de retar al estudiante en el sentido de propiciar múltiples respuestas espontáneas, las cuales permitirán observar al estudiante en su dimensión personal más sincera.

El uso de los juegos como recurso metodológico en las sesiones de aprendizaje de educación física permite situar al estudiante en múltiples desafíos que debe resolver. Ello obedece a una de las características atribuidas al juego, que es "una forma de interactuar con la realidad. Lo cual está condicionado por las circunstancias del medio, sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que



juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito"[39].

Omeñaca cita a Parlebas: el juego con sus componentes estructurales representa un "creador de acontecimientos"[40]. El juego en sí representa un entorno dinámico, el cual, a partir de su estructura de reglas referidas al espacio, el tiempo y situaciones problema derivadas del juego, permite observar al estudiante en su actuar, no solo en las exigencias motrices que implica el juego, sino además en sus relaciones con los demás compañeros, escuchando la opinión de ellos, expresando la suya y buscando solución a las situaciones haciendo conexión con conflictos anteriores.

Otra de las características atribuidas al juego es que, "el juego favorece la socialización"[41] porque los procesos de inserción social se facilitan mediante la comunicación, la competición y la cooperación que son elementos infaltables (aunque no necesariamente en simultáneo). Asimismo, el juego enseña a respetar las normas, a entenderse entre los participantes y a relacionarse unos con otros. Al respecto, Castañer señala:

"La mayoría de relaciones sociales que el niño establece durante su infancia se consiguen mediante el juego, y es gracias a ellas que determina sus formas de construcción del conocimiento social.

Su juego se va socializando a lo largo de todo un proceso evolutivo que va desde el juego utilitario – egocéntrico y el de ficción a los juegos reglados más propios de los últimos años de infancia.



Una adecuada definición cognitiva referida al juego colectivo es: El motivo de los primeros juegos sociales parece ser el efecto y el placer que produce coordinarse con otros sujetos en una estructura abierta. En muy pocos años las construcciones colectivas de estas distintas formas de juego permitirán al niño establecer los límites de la cooperación en un determinado momento, en un espacio concreto y con un determinado compañero de juego."[42]

Realizar la práctica del juego no es suficiente para indicar que se está contribuyendo a las finalidades mencionadas. Si es un juego libre, el cual refiere a la elección autónoma del participante, tiene la ventaja de favorecer la espontaneidad, desarrollar la capacidad creativa y liberar tensiones, así como permite la plena libertad de actuar. Pero, al señalar al juego como recurso metodológico[43] se debe entender que se hace referencia al juego dirigido[44]. Llamado así porque es el docente quien propone, elabora, planifica

El juego aumenta las posibilidades de actuación, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, socioafectivo y motriz.

[39] García, A. y Llul, J. El juego infantil y su metodología. Pág 14.
[40] Omeñaca, R. y Ruiz, J. Juegos Cooperativos y educación Física. Pág 27
[41] García, A. y Llul, J. El juego infantil y su metodología. Pág 14.
[42] Ibídem. p. 122
[43] Méndez, A. Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. 2003. Pág. 11.
[44] Paredes, J. Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica. Pág. 60.

dependiendo del propósito de aprendizaje que se pretende desarrollar; utilizándolo de esta manera, el juego aumenta las posibilidades de actuación, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, socioafectivo y motriz. Es necesario precisar que, catalogar al juego como "dirigido", se hace referencia a la propuesta de actividad que planifica el profesor de educación física, más no a la metodología aplicada en clase de educación física, mucho menos refiere a un juego aplicado en mando directo.

La clasificación antes mencionada responde a una forma básica utilizada por diversos autores, que, además, no se contraponen, sino que han de ser complementarias entre sí por las ventajas que poseen y para contrarrestar sus inconvenientes. A continuación, se presenta algunas ventajas y desventajas[45] del juego espontáneo y el juego dirigido:

	DESVENTAJAS	VENTAJAS
JUEGO ESPONTÁNEO	Falta de variedad Falta de perseverancia Organización deficiente Falta de dirección Falta de compañerismo Falta de medida.	Conocimiento profundo del niño. Conocimiento de las estructuras y las relaciones del grupo. Perfecto ajuste con la edad e intereses. Rico vivero de juegos dirigidos
JUEGO DIRIGIDO	Limitación de la libertad y autonomía. Supresión de la espontaneidad y de la pureza del juego.	Variedad. Corrección y eliminación de defectos. Ecuanimidad de los resultados. Efectos controlados y planificados.

Adaptado de Méndez (2003)

Existen más y variadas clasificaciones de los juegos que van a depender de la mirada que el autor le quiera expresar. Algunas clasificaciones atienden al valor sociológico (como el abordado por Parlebas), al desarrollo evolutivo del niño (como la clasificación que hace Piaget), como manifestación de la cultura (tal como concibe Huizinga), por la cantidad de participantes (juegos individuales y colectivos), entre otros rasgos y ventajas que se quisiesen enfatizar.

Tipos de juegos

El Currículo Nacional de la Educación Básica menciona, en los desempeños, principalmente de la competencia Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, hace mención de algunos tipos de juegos que el profesor debe tener en cuenta para promover el desarrollo de las capacidades y competencias del estudiante. Estos se desarrollan a continuación.

DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.

[45] Méndez, A. Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. 2003. Pág. 22

4.2.1 Juegos populares

Se denomina a los juegos que son ampliamente aceptados, reconocidos y practicados por los colectivos en las sociedades[46]. Tiene gran relación con los llamados juegos tradicionales y autóctonos porque no se desligan de su arraigo dentro de la sociedad.

4.2.2 Juegos tradicionales

Son aquellos juegos que forman parte del acervo cultural de una sociedad, y se transmite de generación en generación como parte del folklore o las costumbres, en muchas ocasiones se encuentran ligados a rituales, celebraciones y fiestas típicas.

Al respecto de los juegos populares y tradicionales, Méndez (2003)[47] señala:

"Según esto, un juego podría ser autóctono, pero no tradicional, por haber desaparecido o por haber perdido su forma original debido a la evolución cultural. También podríamos encontrar un juego popular que no fuese autóctono; y, por último, podría existir un juego tradicional que no fuese popular, por ser practicado por una minoría y haber sido producto de una difusión cultural". Pág.23.

Los juegos tradicionales y populares al no tener carácter excluyente, tampoco significan que siempre estén de la mano. Precisando, se dice al juego que es autóctono porque ha tenido su origen dentro de esa misma sociedad y será un juego tradicional cuando éste sea transmitido de generación en generación, asimismo, es popular en vista que la sociedad (las masas) lo practique y reconozca.

Ejemplos de estos tipos de juegos: la rayuela, la bata, los siete pecados, el kiwi, la matagente, entre otros...

4.2.3 Juegos pre deportivos

Son todos aquellos juegos que sin ser específicos de un deporte concreto, pueden aplicarse a cualquiera de ellos, los cuales implican lanzamientos, conducciones, pases, saltos, movimientos[48]...

Navarro (1993), citado por Méndez (2003), manifiesta que los juegos pre deportivos son definidos como actividades lúdicas que suponen la adaptación de otros de mayor complejidad estructural y funcional – los deportes- con los que comparte algún tipo de afinidad o paralelismo.

La funcionalidad de este tipo de juegos está relacionada a la iniciación deportiva y contiene adaptaciones en su metodología y/o procedimiento para objetivos más complejos (los deportes).

Méndez distingue cuatro tipos de juegos predeportivos[49]:

[46] Bustos, M. Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela. 2010. Pág. 13.
[47] Méndez, A. Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. 2003. Pág. 23.
[48] García, J. Juegos predeportivos para la educación física y el deporte. 2007. Pág. 11.
[49] Méndez, A. Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. 2003. Pág. 123.

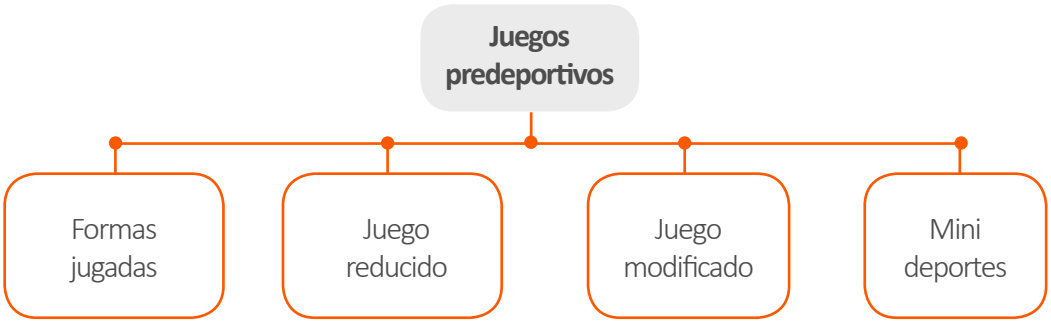


Figura 7 Adaptado del esquema de las acepciones del juego en el ámbito fisicodeportivo. Méndez (2003)

Las formas jugadas[50], son actividades lúdicas más analíticas con un componente de reto o competición. Están orientadas principalmente al aprendizaje técnico y al desarrollo de cualidades físicas y motrices. Un ejemplo de una forma jugada sería: Aplicar el juego "los siete pases" aplicando un gesto técnico del básquet: pase de pique, donde el reto sería completar los 7 pases de pique, antes que el equipo contrario.

Los juegos reducidos[51], son concebidos como recursos didácticos fundamentados en la disminución de jugadores y de terreno de juego. Para continuar con el deporte señalado, un ejemplo en juego reducido sería armar equipos de tres (3) contra tres (3), en la mitad del campo de básquet, donde puedan realizar acciones de pases continuos o simular un partido con un solo aro.

Los juegos modificados[52], relacionados con los juegos reducidos y con especial énfasis en el abordaje táctico. Una peculiaridad de este tipo de juego es que los estudiantes al igual que el docente pueden proponer variantes según el rumbo del aprendizaje. Continuando con el ejemplo anterior, esta vez sería tres (3) contra tres (3), realizando acciones de marcaje y desmarcaje con puntuación al equipo que cumpla con más de 10 seg. en posesión del balón. Otra acción de juego modificado sería cinco (5) contra tres (3) incidiendo en el marcaje a presión en la zona del equipo que cuenta con superioridad numérica.



Los minideportes o deportes modificados[53], puesto que son adaptaciones formales de los deportes institucionales con el objeto de hacerlos más accesibles a los estudiantes. Ello implica que las adaptaciones ocurrirán según sus edades y características. Un ejemplo podría ser (no es el único), el mini básquet aplicado a estudiantes de 8 años: con la misma cantidad de jugadores, pero en una cancha reducida para niños de 10 m x 23 m., los aros a una altura de 2 m., y cobrar las faltas más relevantes (como dobles, zona, caminar, entre otras.)

[50] Méndez, A. Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. 2003. Pág. 27 y 123.
[51] Ídem al anterior. Pág 27 y 123.
[52] Ídem al anterior. Pág 27 y 123.
[53] Ídem al anterior. Pág. 27 y 123.

4.2.4 Juegos deportivos

Es el tipo de juego referido a la práctica del deporte. Al respecto, Hernández (1994) define deporte como aquellas situaciones motrices de competencia con carácter lúdico, reglamentada e institucionalizada.[54]

El Currículo Nacional de la Educación Básica define al deporte como una actividad física ejercida como juego o competición cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a norma. Asimismo, se debe hacer hincapié que CNEB asume el deporte desde su acepción formativa, y como medio para el desarrollo de las competencias y capacidades del área de educación física. El deporte formativo.



El concepto de juego deportivo desde la concepción personal de Parlebas es:

El juego deportivo es el sueño de una persona porque pone en escena la imaginación del sujeto: jugar a ladrones y policías, o a quién es el lobo no son situaciones neutras; Practicas el judo, el rugby o la espeleología siempre pone en marcha un mundo de imágenes y de pulsiones internas…la significación se hace acción. Parlebas (1976:59)[55].

El juego deportivo es también el sueño de un grupo, puesto que el juego deportivo de tipo colectivo es una situación de comotricidad: comunicación motriz en que la cooperación, la contra.-comunicación y la oposición se entremezclan. Una situación sociomotriz de esta índole es, según el lenguaje deportivo, un encuentro que da lugar a cambios: pases, intercepciones, golpeos, fintas, contactos, demandas y respuestas. Parlebas (1976:62)[56].

Los beneficios atribuidos a la práctica de los juegos deportivos deben ser asumidos para provocar situaciones sociomotrices que permitan movilizar aprendizajes en los estudiantes, por tanto, es necesario un análisis praxeológico del deporte (estructura) de tal forma que se pueda identificar a qué aprendizajes se hace referencia. Siguiendo los aportes de Parlebas (1981) y Hernández (1994) la clasificación de las situaciones motrices en el deporte sería de la siguiente manera:

- Deportes psicomotores: aquellos deportes en los cuales el individuo que actúa está solo, sin la presencia de otros. Por tanto, no existe comunicación práxica como tal, como máximo hay una interacción con el espacio, cuando éste no es estandarizado. En este tipo de deportes cobra mucha relevancia la técnica o los modelos de ejecución muy por encima de la situación estratégica motriz. Ejemplo de ello son: la gimnasia, la natación, pruebas individuales de atletismo, entre otros deportes.
- Deportes sociomotrices: aquellos en lo que existe interacción con otros. Se subdivide en:
    - De cooperación: aquellos deportes en los que existe compañero/s y que su comportamiento es de colaboración. Existe una comunicación positiva o cooperación, dado que al existir el otro o los otros hay presencia de interacción o comunicación práxica esencial.
    - De oposición: aquellos deportes en los cuales existen dos adversarios enfrentados entre sí, oponiéndose el uno al otro. Aquí existe una interacción en la que uno se opone a las acciones del otro. Ejemplo, deportes de combate: judo, esgrima, etc.

[54] Hernández, J. (1994). Fundamentos del deporte: Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: INDE Publicaciones.
[55] Castañer, M. y Camerino, O. manifestaciones básicas de la motricidad. pág. 162.
[56] Ídem al anterior. Pág. 163.

- De cooperación/oposición: aquellos deportes en los cuales hay compañeros y adversarios, los primeros entre sí para oponerse a los otros, que también colaboran entre sí. En ellos se da la interacción o comunicación práxica esencial, tanto de comunicación positiva como de contracomunicación. En estos deportes la estrategia motriz adquiere mayor grado de incidencia y significancia. Este es el caso de los deportes colectivos: futbol, vóley, básquet, handball, otros.

Esta clasificación le da contexto a la práctica deportiva, sin embargo, no se debe olvidar que estas características de comotricidad (cooperación, oposición, y cooperación y oposición) se dan también en los juegos. Es decir, existen juegos de cooperación, juegos de oposición y juegos de cooperación/oposición.



VINCULACIÓN CON NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

1. ¿Por qué el deporte en la educación física no puede ser en sí mismo un propósito de aprendizaje? ¿Cuál es su verdadero propósito en el marco del CNEB?
2. ¿Cuánto la competencia "interactúa a través de sus habilidades sociomotrices" a los estudiantes en su desempeño en otras áreas curriculares?

BIBLIOGRAFÍA

Binaburo, J. & Muñoz, B. (2010). *Educar desde el conflicto. Guía para la mediación escolar.* Barcelona, España: Grafos Arte.

Bustos, M., Carrión, M., García J., Guzmán J., Irigoyen A., Larraya, I... Zoroza, A. (2010). *Juegos populares: Una propuesta práctica para la escuela.* España: Editorial Pila Teleña. Segunda Edición.

Castañer, M. & Camerino, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria. Una propuesta curricular para la reforma.* Barcelona, España: INDE Publicaciones. Cuarta edición.

Castañer, M. & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad.* Lleida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.

Chaverra, B. & Uribe, I. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción.* Medellín, Colombia: Funámbulos Editores.

Contreras, O. et. al (2016). *Didáctica de la Educación Física.* Barcelona, España: INDE Publicaciones. Cuarta Edición.

Covey, S. (2010). Los siete hábitos de la gente altamente efectiva. Recuperado de https://www.colegiorudolfsteiner.edu.ec/pdf/Los-7-Habitos-de-las-Personas-Altamente-Efectivas.pdf

Diaz, I. & Feito, J. (2011). *De la estrategia a la táctica.* Madrid, España: Ediciones Paraninfo S.A.

Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo.* Madrid, España: Narcea S.A. de ediciones.

García, A. & Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* Madrid, España: Editorial Editex.

García, J. (2007). *Juegos predeportivos para la educación física y el deporte.* Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

Hernández, I. (2004). *Educar para la tolerancia: una labor en conjunto.* Redalyc Vol. XLVII, núm. 191, pp. 136- 148. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/421/42119108.pdf

Hernández, J. & Rodríguez, J. (2004). *La Praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones.* Barcelona, España: INDE Publicaciones.

Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte: Análisis de las estructuras del juego deportivo.* Barcelona, España: INDE Publicaciones.

https://books.google.com.pe/books?id=NFxADQAAQBAJ&dq=Somos+responsables+de+nuestra+efectividad,+de+nuestra+felicidad,+y,+en+%C3%BAltima+instancia,+dir%C3%ADa+que+de+la+mayor+parte+de+nuestras+circunstancias&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwinl_DyjPHjAhXDrFkKHTG0D-QQ6AEILzAB

Jiménez, A., (2007). *Análisis de la toma de decisiones en los deportes colectivos. Estrategias de las jugadoras aleros de baloncesto en posesión del balón.* Sevilla, España: Wanceulen Editorial deportiva S.L.

Lagardera, F. & Lavega, P. (eds.) (2004). *La Ciencia de la acción motriz.* Lleida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.

Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física.* Barcelona, España: Editorial Paidotribo.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores.* Barcelona, España: INDE Publicaciones.

Omeñaca, R. & Ruiz J. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física.* Barcelona, España: Editorial Paidotribo. Tercera edición.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica.* Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

Parlebas, P. (2002). Discurso del acto de investidura a doctor Honoris Causa por la Universidad de Lleida. En F. Lagardera y P. Lavega (eds.), Leer, *La Ciencia de la acción motriz.* (pp 19-29). Lleida, España: Edicions de la Universitat de Lleida.

Peñafiel, E. & Serrano, C. (2014). *Habilidades sociales.* Madrid, España: Editorial Editex.

Riera, J. (1995). *Estrategia, táctica y técnica deportivas.* Apunts: Revista Educación Física y Deportes, 39. Pág. 53-54. ISSN 1577-4015

UNESCO. (1995). *Instrumentos Normativos. Declaración de principios sobre la tolerancia.* Artículo 1.1. 16 de noviembre de 1995. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13175&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Universidad Politécnica de Madrid (2008). *Aprendizaje Cooperativo. Guías rápidas sobre nuevas metodologías.* Recuperado de https://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_coop.pdf

Villada, P. y Vizuete, M. (2002). *Los fundamentos teórico-didácticos de la Educación Física.* Madrid: Solana e hijos, A.G., S.A.