

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos cooperativos en educación física.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Física

Autora.

Juan Alberto Mendoza Malca

Sullana- Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos cooperativos en educación física

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente) 

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)



Mg. Ana María Javier Alva (miembro)



Sullana- Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos cooperativos en educación física

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Juan Alberto Mendoza Malca (Autora)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

.....

Sullana- Perú.

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Sullana, a diecisiete días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Mayor PNP. Roberto Morales Rojas, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *"Juegos cooperativos en educación física"*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física. (a) **MENDOZA MALCA, JUAN ALBERTO**

A las once horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **16**.

Por tanto, **MENDOZA MALCA, JUAN ALBERTO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

Siendo las doce horas el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado

Dr. Andy Figueras Cárdenas
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Juegos cooperativos en educación física.

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

es.slideshare.net

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

www.slideshare.net

Fuente de Internet

1%

5

autismodiario.com

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Santiago de Cali

Trabajo del estudiante

<1%

7

altorendimiento.com

Fuente de Internet

<1%

8

www.oposinet.com

Fuente de Internet

<1%

9

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

10	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
11	www.ect.juntaex.es Fuente de Internet	<1 %
12	doku.pub Fuente de Internet	<1 %
13	mundoentrenamiento.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo

Asesor.

DEDICATORIA

A Dios por iluminar mi camino. A mi familia, quienes estuvieron siempre apoyándome para alcanzar mis objetivos, y brindándome cariño sincero e incondicional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	7
ÍNDICE	8
RESUMEN	9
ABSTRACT.	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I	14
MARCO TEÓRICO	14
1.1. Juegos cooperativos	14
1.1.1 El juego	15
1.1.2 Juegos Cooperativos en la educación física	18
1.1.3. La Educación Física Actual	19
1.1.4. El ser humano como ser social	19
1.1.5. El movimiento corporal y Educación Física Deportiva	20
1.1.6. La educación Física y los Paradigmas	19
Corriente Cognoscitivo	19
Paradigma Ecológico	18
Implicaciones del paradigma ecológico en lo pedagógico	21
Corriente constructivista	22
CAPITULO II	26
LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS PROCESOS DEL APRENDIZAJE	26
2.1. Procesos cognitivos o conceptuales.	27
2.2.1. Procesos procedimentales o de experiencias motrices.	26

2.2.2. Procesos socio afectivos o de interrelación socio motriz.	27
2.3. La educación técnico pedagógico	27
2.3.1. Aprender a aprender	27
2.3.2. Aprender del error	28
2.3.3. Saber afrontar el error	28
2.4. Estrategias Metodológicas.	28
2.4.1. La motricidad en el nivel primaria básica regular.	28
2.5. Competencias Técnico Pedagógicos.	27
2.5. Los Métodos Educativos para la ejercitación motriz.	30
2.5.1. El Método Directo	30
2.5.2. EL Método Indirecto.	30
2.5.3. El Método Mixto	30
2.6. Tareas docentes en la enseñanza aprendizaje.	30
2.7. La recreación y su importancia	31
2.7.1. Funciones de la recreación.	31
CONCLUSIONES	32
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo es dar a conocer los términos de Juegos Cooperativos en educación física, deporte con una visión técnico - pedagógica. De ellos dependerá la calidad de vida de cada ser humano, ya que es una ciencia, arte, religión. Los Juegos Cooperativos En educación física es la labor técnico pedagógico, se manifiesta a través de procesos perceptivos -motrices en permanente retroalimentación con motivación hacia la aceptación de procedimientos coherentes para la puesta en acción durante la solución de problemas en los encuentros lúdicos y deportivos.

Palabras claves: juego, deporte, educación.

ABSTRACT.

The present job academic has what objective is give to know the terms from games cooperatives in education physical, sport with a view technical – pedagogical. from they it will depend the quality from life from each to be human, already that is a science, art, religión. The games cooperatives in education physical is the work technical pedagogical, I know t manifests to travez from processes – motor in permanent feedback with motivation toward the acceptance from procedures consistent for the put in action during the solution from problems in the encounters playful y sports.

Key word: play, sport, education.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física como Área de Desarrollo Personal, es una ciencia, arte, religión, de la Pedagogía que cimienta las bases de la actividad deportiva que mueve culturas, sociedades en pos del óptimo rendimiento en aras del progreso socio-cultural; en esta era de prevención a conflictos bélicos.

La sociedad actual valora la educación, y los juegos cooperativos, la recreación y el deporte como medios de preservación de la salud bio-psico-social.

Por ello, el objetivo es recopilar propuestas de disciplinas corporales destinadas al mantenimiento y mejora de las cualidades físicas. Por eso es un sinónimo de calidad de vida; de ahí el que en la actualidad ésta se imparta en los institutos educativos a nivel mundial, para combinar la salud mental con el orgánico corporal, aprendiendo así el hábito de la práctica del deporte pedagógico.

El ser humano es responsable de su cuerpo, domina el espacio donde vive y se relaciona con su entorno. La vieja fórmula de "mente sana en cuerpo sano" ha llevado al hombre a preocuparse por mantener en buenas condiciones lo que Dios le dio.

Es aquí donde se presenta la Educación Física, porque esta enseña la mejor manera de cuidarlo a través del ejercicio físico, relajación y recreación.

Los deportes son una buena manera de desarrollar la parte física y fortalece la mente, porque separa al hombre del estrés cotidiano y hace que su autoestima se eleve.

Objetivo General

- Analizar los juegos cooperativos en educación física, con el nivel de autonomía propio de su desarrollo.

Objetivos Específicos

- Identificar si en las instituciones educativas públicas y privadas desarrollan juegos cooperativos en educación física.

- Describir la actividad física y juegos cooperativos, como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar su tiempo libre de los niños del nivel Primaria.
- Describir si desarrollan juegos cooperativos de acuerdo para su nivel y sus necesidades.

Los juegos cooperativos en educación física es una fuente inagotable de experiencias enriquecedoras de salud y bienestar.

Al término se presentan las conclusiones de los temas ya mencionados, las recomendaciones para que sean tomadas en cuenta en el día a día para la práctica de las actividades y juegos, que potencien las capacidades cognitivas, capacidades orgánicas, capacidades físico - motores. Además, se da las referencias bibliográficas para facilitar el auto aprendizaje del lector.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Juegos cooperativos.

El proceso de co-enseñanza como estrategia en educación física en las escuelas se basa en la responsabilidad compartida de los estudiantes por su éxito en el aprendizaje, no es suficiente alcanzar los objetivos por sí solos, sino que también requiere la participación y ayuda de los estudiantes para que todos los estudiantes puedan alcanzar las metas propuestas. El desarrollo de clases con un enfoque de aprendizaje cooperativo se caracteriza por que los estudiantes se ayuden unos a otros al integrarse en equipos de trabajo y asumir diferentes roles, con el objetivo de fomentar la interacción para beneficiarse de las actividades de construcción de conocimiento.

En el proceso de enseñanza de la enseñanza cooperativa, los profesores prevén cuidadosamente la organización del ambiente de aprendizaje en el aula, intervienen en la conexión entre la teoría y la práctica, promueven la conciencia de la cooperación grupal y prestan atención a la dinámica del grupo.

Es John Dewey Quien promulgue una pedagogía que revele la estructura de una sociedad cooperativa, considerando la actividad y la libertad como sus rasgos principales, en tanto se facilitan la participación, la toma de decisiones y las experiencias de trabajo comunitario. En el enfoque escolar, dice José Antonio Torres Solís, debe prevalecer la cooperación y la participación, un enfoque que active las capacidades constructivas, productivas y creativas según una ética de servicio social, de lo contrario el niño cae prematuramente en el terreno de la competencia egoísta y precisamente en la dirección en la que la competencia es menos deseable; es decir, en las esferas espiritual e intelectual, las leyes que deben regir son la cooperación y la participación. (Dewey, citado por Kaufman 1994).

Se reconoce a Lev Semenovich Vygotsky Pionero de la historia social, o psicología sociocultural, partió de la notable ciencia de considerar que los cambios históricos en la materia y la sociedad inducen cambios en la conciencia y el comportamiento humanos. Para Vygotsky, un determinante fundamental de la evolución psicológica de los individuos es la actividad laboral que realizan con la ayuda de herramientas como el lenguaje, el cual, como intermediario, participa en la construcción del significado y lo incorpora a las estructuras cognitivas. Sobre este tema, F. Engels (citado en Torres Solís) explica que el trabajo y la palabra son los dos estímulos más importantes bajo cuya influencia se desarrolla el proceso de evolución humana.

1.1.1 El juego

Pacheco (2018). No solo los niños deben participar en actividades que impliquen juego, sino personas de todas las edades, porque jugar es divertirse, recrearse, conectarse con los demás, descubrirse a uno mismo. Aportando así desarrollo desde un ámbito social sostenible. El juego es un ejercicio para el primer grupo de edad, en el que los niños adquirirán comportamientos adaptados a las situaciones a las que los adultos se tendrán que enfrentar más adelante en la vida. El niño juega porque su dinámica le impide hacer otra cosa que jugar, la dinámica de este niño se caracteriza por: Incoherencia sensoriomotora o mental, es decir, falta de respeto por las leyes que rigen las cosas reales. impulsividad; una actitud simpática, es decir, una forma simpática de aprehender la realidad más que su conocimiento objetivo; cierta timidez ante las cosas, que le hace retroceder ante su uso pragmático. Hay diferentes teorías sobre por qué los humanos juegan: teoría educativa, por atavismo y curiosidad; teoría biológica, liberando energía; teoría social, interactuando con otros; teoría cognitiva, aprendizaje. Desde un punto de vista psicológico, los juegos tienen varias funciones:

- Permite representar los conflictos, reduciendo el impacto de errores y fallas.
- Proporcionar espacio para la exploración, la creatividad y el descubrimiento.

- Es un facilitador y posibilitador de las relaciones sociales.
- Permite equilibrar el estrés diario.
- Trabajar con las estructuras del lenguaje y el pensamiento.
- Conectar la experiencia de vida con el momento presente, creando un espacio intermedio entre la realidad y la felicidad.
- Es una herramienta ideal para el aprendizaje integrado.

Contenidos de los juegos

- Estructural: Relativo al espacio-tiempo ya los objetos. En el juego intervienen los componentes básicos de dominio y organización espacio-temporal, por lo que la práctica realizada en la primera parte de la etapa de evolución ayuda a adquirir conceptos y estrategias relacionados con estos dos conceptos básicos.
- Relaciones: Relacionado con socios emocionales y atléticos. El aspecto social del juego y la comunicación con otras personas.
- Funcional: Relacionado con el tipo o función del movimiento, relacionado con las dificultades del movimiento. Se refiere a la motricidad: acondicionamiento o acondicionamiento físico y de coordinación.
- Normativo: relativo a reglas o normas. Aceptar reglas, normas, decisiones, respetar y adaptarse a los compañeros. **(Pacheco 2018)**.

El Juego Como Medio de Integración y desarrollo Social de acostarse.

Como sujeto social, las personas necesitan interactuar con los demás. Desarrollando así un aprendizaje de sentimientos y emociones que oriente su comportamiento hacia sus emociones. Entender el juego como una herramienta para propiciar el intercambio corporal cooperativo contribuye a una mayor autonomía en sociedades permanentemente transformadas.

El juego y su relación con la inteligencia

Las oportunidades de jugar creativamente están estrechamente vinculadas al desarrollo de habilidades de pensamiento abstracto y divergente, fomentando el potencial para resolver problemas relacionados con la experiencia vivida y el

desarrollo social emocional. Esto se favorecería si adicionalmente teniendo esto en cuenta:

- Evitar niños excesivamente manipuladores cuando se enfrenten a propuestas lúdicas.
- Evite que los adultos den soluciones a las tareas sugeridas.
- Evite utilizar demostraciones para lanzar campañas.
- El juego cultiva el pensamiento intuitivo y el pensamiento operativo concreto. El juego hará que el niño se sienta como un explorador y utilice el mundo de los objetos y el mundo de otras personas.

Relación entre el juego y aprendizaje

Es muy importante que el facilitador del juego pueda crear un equilibrio entre lo que está enseñando y lo que el niño puede hacer por sí mismo. La competencia, desde la perspectiva de la filosofía educativa, debe ser propositiva, cronometrada, organizada y respetar las necesidades de cada niño o niña. En lugar de enfatizar la simple diversión, lleve esta dinámica a un entorno educativo.

Juegos cooperativos

Estas recomendaciones pretenden reducir la violencia a través del juego y promover actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Proporcionan encuentros con otras personas y el medio ambiente. Quieren implicados a todos, anteponiendo el interés colectivo al individual. Las personas juegan con otros en lugar de contra ellos, y juegan para superar desafíos u obstáculos en lugar de burlar a los demás.

Las personas se comportan de diferentes maneras: pueden mejorar o empeorar, no solo a sí mismas, sino a los demás; puede ser violenta o no; puede ser competitiva. El comportamiento es producto de los valores que se nos aceptan socialmente desde el inicio de la vida, las personas que observamos y los refuerzos o estímulos que recibimos.

Estos juegos buscan la participación de todos, las propuestas que en él se plantean y el ambiente agradable que genera están orientados a fines colectivos, debe centrarse en la unión y la suma de los aportes individuales. El juego puede ser coherente con el trabajo en equipo y el desarrollo humano, y no habla de ganar o perder: aboga por la participación de todos para lograr un objetivo común; no muestra competencia en ningún momento, y el foco es la participación; desde un punto educativo de vista, los beneficios Céntrese en el proceso más que en el resultado.

En el proceso de enseñanza de la enseñanza cooperativa, el docente prevé cuidadosamente la organización del ambiente de aprendizaje en el aula, interviene en la conexión entre la teoría y la práctica, promueve la conciencia del trabajo cooperativo grupal y presta atención a las dinámicas desplegadas por el docente. grupo; así, la interacción cooperativa lleva a que los miembros del grupo desarrollen y coordinen sus actividades para enfrentar y superar de manera efectiva los conflictos sociocognitivos derivados del desacuerdo, pero es precisamente el enriquecimiento de conocimientos y un mayor desarrollo tanto cognitivo como físico.

1.1.2 Juegos cooperativos y educación física.

El juego de cooperación: Permite la exploración y fomenta la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de estrés. Promover relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes. El proceso tiene prioridad sobre el producto. Integre los errores en el proceso proporcionando comentarios y animando a otros a ayudar. Fomentar el aprendizaje de valores morales y habilidades sociales. - Puedes comentar positivamente sobre el éxito de los demás. Fomenta el comportamiento de ayuda y un alto nivel de comunicación e intercambio de información.

Los elementos significativos que caracterizan al juego cooperativo:

- Requiere colaboración entre los miembros del equipo para lograr objetivos comunes.
- Propone una actividad conjunta y participativa en la que todos los miembros del grupo tienen un papel que desempeñar.
- Se requiere coordinación. Los resultados no provienen de la suma de esfuerzos, sino de la suficiencia de las acciones realizadas por otros jugadores en respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego. Representa el disfrute de los medios, la exploración creativa de lo posible más que la búsqueda del fin; un ambiente para reconstruir relaciones con colegas en la lucha por la victoria personal.
- Prestar atención al proceso. Se pone especial énfasis en todo lo que se enriquece en la acción coordinada con los miembros del grupo.

1.1.3. La educación física actual.

La educación en valores propone que los estudiantes sean el centro de todo aprendizaje. Desde preescolar hasta educación primaria, secundaria, superior y superior.

Además, en la escuela, los alumnos demuestran más conocimientos previos de los que se han observado en el pasado.

Esto significa replantear y fortalecer corrientes pedagógicas que dirijan, faciliten, orienten el proceso educativo para adquirir competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales que les permitan superar desafíos, resolver problemas con eficiencia y eficacia, e integrar los valores de la vida competitiva y en nuestra Sociedad carece de solvencia moral.

1.1.4. El ser humano como ser social.

Los humanos nacen con una variedad de inteligencias, pero algunas de ellas tienen una mayor proporción. Por ello, los docentes de educación física tienen la responsabilidad de fomentar y reforzar la inteligencia kinestésica y emocional

mediante la aplicación de estrategias que requieran el uso de la lógica, el razonamiento matemático-verbal y otros conocimientos del dominio curricular, a fin de que los niños, niñas y adolescentes se formen para asumir la solvencia cívica. responsabilidad.

La estructura intelectual y los dominios motores de una disciplina se construyen progresivamente a través de experiencias cognitivas, motrices y socioemocionales en un entorno escolar compuesto por equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios de docentes, administradores, servicios y agencias que forman la red educativa local.

La pedagogía fundamentalista nos permite enfocarnos en el desarrollo cognitivo, emocional y motor, buscando la formación sólida de valores orientados a la convivencia pacífica y las interrelaciones armoniosas.

En este enfoque, la enseñanza ocurre en el proceso dinámico de construcción de conocimiento sintético a través de la activación de redes neuronales que facilitan la reutilización de conocimientos, sensaciones y experiencias previas, almacenadas en el cerebelo, y las consecuentes actualizaciones y uso inmediato para superar desafíos y resolver problema problemas, problemas presentes. Úselo para generar conocimiento notablemente duradero.

La educación física incorpora así el cambio tecnológico, científico y cultural.

1.1.5. El movimiento corporal y la educación física deportiva.

El movimiento corporal humano es un elemento natural de la conquista de los ecosistemas, que interactúan con organismos vivos (vivos) y no vivos (no vivos) de manera interdependiente.

Los niños son individuos y el movimiento es un elemento natural imprescindible para conquistar el entorno y formar una personalidad.

El movimiento, cualquiera que sea su forma: tareas motrices, juegos, deportes, danza o cualquier otra forma de ejercicio físico, entra dentro del campo de nuestra labor docente como medio de formación de los alumnos.

El deporte es una ciencia dinámica que educa a la humanidad a través de la planificación estratégica del movimiento, el respeto por los principios de la individualidad, la elección de los medios, un enfoque basado en la ciencia y el control permanente sobre el proceso.

1.1.6. La educación física y los paradigmas.

La Educación Física enfatiza la educación de la conducta motriz en el desarrollo humano, entendiendo tendencias didácticas como:

Tendencia conductista.

Fue desarrollado en América del Norte por la investigación de Skinner. Su predecesor es el condicionamiento clásico de Pavlov basado en la psicología del comportamiento.

Según Skinner, el aprendizaje se produce de afuera hacia adentro, en respuesta a estímulos del entorno o del propio organismo, y si estos estímulos se refuerzan y repiten, se incorporan a la conducta del sujeto.

Corriente cognoscitivo

Su máximo representante, Jean Piaget, sigue vigente, a pesar de que la infancia presenta actualmente una madurez cognitiva más evolucionada. Su teoría de las etapas del desarrollo evolutivo sugiere que ocurre en un proceso escalonado.

- **Asimilación:** Cuando los agentes incorporan nueva información de acuerdo a sus esquemas, haciéndola parte de su conocimiento.

- Adaptación: Hace que el individuo transforme la información que ya tiene de acuerdo a la nueva información.
- Equilibrio: se da entre dos procesos y es la base para el progreso de las estructuras cognitivas.

El Paradigma ecológico

El paradigma ecológico, también conocido como emergente en el campo de la enseñanza, es una forma específica de explicar fenómenos del mundo real y situaciones educativas o formativas basadas en principios ecológicos.

Esto se deriva de la tesis del biólogo alemán Haeckel (1869), quien estudió la forma y el desarrollo de las organizaciones biológicas (ecosistemas). La escuela es interpretada desde el paradigma ecológico como un sistema ecológico social humano porque expresa en la realidad una red compleja de elementos (población, medio ambiente, interrelaciones y tecnología) y las relaciones organizacionales que la configuran y determinan. Bronfenbrenner (1987) consideró un ecosistema como una realidad dinámica y permanente con redes de significado, sistemas de comunicación y tipos de contacto entre sus miembros y su entorno.

Se ha convertido en un modelo de comportamiento pedagógico que abarca la teoría, la práctica y la práctica educativas; como tal, guía la teoría, la acción y la investigación en el aula. (Diez y Pérez, 1990).

El paradigma ecológico y sus explicaciones en la escuela como ecosistema

Las características del "paradigma ecológico" constituyen, según Paniker (1984), un marco general paradigma de la complejidad organizada que da sentido a la mayoría de fenómenos conocidos, entre ellos la escuela, de tal manera que puede ser vista como la consecuencia de procesos históricos complejos y nunca neutrales; siempre benefician a unos y marginan a otros. Una construcción social pensada y constituida por grupos sociales en un momento determinado y no algo connatural,

innato a la vida en sociedad. Además, es un espacio que cumple funciones patentes o explícitas (educar, socializar, enseñar, orientar, culturizar) y otras ocultas (reproducción de clases, dominación y domesticación).

Lo anteriormente expresado demuestra, entre otras cosas, la complejidad de la escuela como espacio de formación, lo que da validez al paradigma ecológico para un acercamiento al estudio de la organización escolar, dada las implicaciones epistemológicas, metodológicas y de investigación del paradigma (Sáenz, 1995).

Implicaciones del paradigma ecológico en lo pedagógico

Implica una visión global, holística, compleja e interdependiente de la escuela y de los procesos que en ella se desarrollan. Permite concebir de manera cualitativa la complejidad del cambio y la transformación en el proceso de formación. Esto ha llevado a ver a las escuelas como unidades complejas de cambio e innovación educativa en las que los docentes deben estar capacitados para colaborar. Reconoce la diversidad, diversidad y complejidad de las representaciones orgánicas que se dan en las escuelas, donde se generan y recontextualizan procesos de enseñanza y aprendizaje. Finalmente, defienden la existencia de la tecnología (instrumentos y herramientas) desde la dinámica dinámica del currículo como medio determinante y fundamental del desarrollo cultural.

En un entorno escolar, el paradigma estudia situaciones de instrucción en el aula, espacios de educación física y las formas en que los individuos responden a ellos; es decir, utiliza escenarios de actitudes y comportamientos individuales y su relación con el medio ambiente como metáforas básicas. El modelo docente es tecnológicamente crítico, se convierte en un gestor que facilita la interacción, crea expectativas y genera un clima de confianza para desarrollar aprendizajes significativos, está contextualizado y centrado en la vida personal, su modelo curricular es abierto y flexible, y la evaluación es cualitativa y formal. y centrarse en investigar las interrelaciones entre personas, grupos y medio ambiente (Durán,1994,36).

Estas corrientes pedagógicas tienen la especificidad de expresar preocupación por una variedad de temas, desde lo que sucede en el aula, el desarrollo del currículo, la práctica educativa de los docentes, la investigación en el aula, los intercambios docente-alumno, hasta el rol de interpelar a la sociedad en la ciudadanía. formación, poderosamente Esto revisa la afirmación de que el conocimiento es poder.

Entre sus grandes aportes se destaca la visión del docente como líder del movimiento crítico en su práctica, estableciendo un diálogo con los estudiantes y el mundo, enfocándose en temas sociales, culturales y políticos fundamentales de la comunidad para la escuela. y construcción social Participante, producto de la dialéctica del proceso formativo en el que participa, se dedica, como un maestro, a leer el mundo y el mundo, buscando su transformación y desarrollo intelectual. (Flórez, 1999; Martínez, 1996).

Corriente constructivista

Esta corriente surge bajo el influjo de enfoques epistemológicos renovados, ante la pregunta:

El constructivismo, como línea formada y desarrollada en el campo de la educación y la enseñanza, está directamente relacionado con el desarrollo del conocimiento y el aprendizaje, y produce diferentes perspectivas sobre la enseñanza. Para Gallego-Badillo (1996):

El constructivismo es una estructura conceptual, metodológica y actitudinal que incorpora teorías de la psicología cognitiva (sobre el estudio de cómo y por qué las representaciones y sus conceptos se originan en la conciencia humana y cómo ésta se relaciona con el mundo exterior) conocimientos y saberes en las relaciones persona-comunidad), lógica (pensamiento sistemático de los problemas y las leyes de deducción y prueba de hipótesis), lingüística (codificación y decodificación comunitaria), y pedagogía y pedagogía (transformación intelectual y aprendizaje de la lectura) con lenguaje especializado escribiendo).

David Ausubel, Establece que, dado que cada estudiante aprende de manera diferente, el aprendizaje es significativo cuando los nuevos conocimientos se

relacionan con los que el estudiante ya sabe. Ausubel propuso 4 tipos de aprendizaje, ellos son: receptivo, repetitivo, importante y descubrimiento.

El constructivismo afirma que el ser humano construye su conocimiento del mundo en comunidades, un mundo en constante crecimiento y cambio; asimismo, todas estas formulaciones ayudan a regular la relación del hombre consigo mismo, con la naturaleza y con la sociedad a lo largo de la historia. (Pérez Miranda, Gallego-Badillo, 1996).

El constructivismo pedagógico, según Flórez (1994), Establece el aprendizaje como una construcción interna, individual e intersubjetiva, por lo que los educadores deben orientar la enseñanza hacia un marco formado por los conceptos propuestos (conocimiento social) y los conceptos previos de los estudiantes, abordando sistemáticamente la transformación y el desarrollo intelectual del sujeto humano. De manera integral, la siguiente matriz indica algunas de las visiones más representativas del constructivismo, articuladas desde diferentes dominios del comportamiento humano.

La teoría sociocultural de Vygotsky enfatizó la participación activa de los niños en el medio ambiente, considerando el crecimiento cognitivo como un proceso colaborativo. Vygotsky afirmó que los niños aprenden a través de la interacción social. Adquieren habilidades cognitivas como parte de su integración en el estilo de vida. Las actividades compartidas ayudan a los niños a interiorizar y adaptarse a las formas de pensar y comportarse en su sociedad. La creencia de que todas las funciones mentales superiores aparecen dos veces durante el desarrollo humano.

CAPITULO II

LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS PROCESOS DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje en educación física, se realiza mediante tres procesos interrelacionados, que son:

- Proceso cognitivo o conceptual.
- curso del programa o experiencia atlética.
- Procesos de interrelación socioemocional o de movimiento social.
- Estos procesos falsifican el conocimiento de forma no intencionada o intencionada. Sin embargo, los procesos conscientes (con la intervención del maestro) se pueden entrenar para que funcionen de manera óptima.

2.1. Procesos cognitivos o conceptuales.

En este proceso, el aprendizaje comienza con la observación de la técnica, memorizando la ejecución de las correcciones del profesor y aplicando dichas correcciones, que resume en los siguientes ejercicios repetidos si dan resultados positivos.

2.2.1. Procesos procedimentales o de experiencias motrices.

Este proceso, que se manifiesta a través del diálogo del sujeto en estudio, continúa a través de la percepción sensorial y cinestésica, en la que se retroalimenta la información de manera continua, lo que permite una valoración racional y una aplicación inmediata, hasta discernir y aceptar las sensaciones cinestésicas. con precisión, asegurando la coordinación y la fluidez estética en la ejecución del movimiento.

2.2.2. Procesos socio afectivos o de interrelación socio motriz.

Esta se absorbe a través de la aplicación permanente de comportamientos y actitudes de mantenimiento de la paz, convivencia armónica y respeto mutuo. Así como obedecer las reglas de convivencia y las reglas del juego. Esto garantizará un aprendizaje óptimo y un significado placentero y placentero.

2.3. La educación técnico pedagógico

En educación física, el trabajo técnico instruccional se materializa en una retroalimentación permanente a través del proceso censo-percepción-motor y se motiva a recibir un programa coherente para ponerlo en acción a la hora de resolver problemas en eventos recreativos y deportivos.

La experiencia aprendida estereotipa una actitud de perseverancia que interviene con coraje, tenacidad y atletismo proactivo; respeto por la integridad psicofisiológica y física de los competidores.

En las actividades de aprendizaje en el campo de la educación física, la estrategia del método significa enseñar a aprender a aprender, a aprender de los errores y a saber lidiar con los errores.

2.3.1. Aprender a aprender

Esta habilidad se desarrolla asimilando hábitos de aprendizaje y ampliando la capacidad de procesar información y generar conocimiento. Los estudiantes adquieren nuevos conocimientos a través de sus propias experiencias de vida y actividad física. Por ello, es recomendable trabajar el tema de forma textual y gráfica, para poder realizarlo posteriormente utilizando la motricidad y poder sentir las sensaciones físicas correctas. Además, enséñeles a identificar el nivel de progreso que han logrado y a usar estrategias para lograr lo que quieren aprender.

2.3.2. Aprender del error

Cometer errores es común cuando los estudiantes están haciendo sus primeras ejecuciones, pero los docentes deben motivarlos a perseverar para ayudarlos a lograr en sus estudiantes, aprender estrategias de métodos y permitirles ganar confianza en sí mismos.

2.3.3. Saber afrontar el error

Los profesores deben enseñar a los alumnos a afrontar las consecuencias de los errores y tomar medidas correctivas. Para ello es necesario utilizar dichos o proverbios sabios como:

¡Capaz! ¡Es sabio admitir los errores, es una tontería no admitirlos! está bien, pero tienes que hacer esto.

2.4. Estrategias Metodológicas.

Son los procedimientos, métodos y técnicas que utilizan los profesores para permitir que los estudiantes aprendan. Son acciones flexibles que se adaptan a diversas realidades y situaciones en el proceso de enseñanza.

Es el uso del conocimiento contextualizado para guiar, guiar, facilitar y guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.4.1. La motricidad en el nivel primaria básica regular.

La motricidad en la niñez atraviesa por capacidades peculiares, las que menciono a continuación:

De 5 a 6 años, la infancia es más lúdica e intentando ver hasta dónde puedes llegar.

El movimiento de su cuerpo es más una respuesta a sus caprichos juguetones y caprichosos, lo que le permite moverse a su propio ritmo y elegir compañeros de juego y equipos libremente.

Aprende habilidades motrices básicas y de orientación espacio temporal.

- De los 7 a los 8 años, aprenden lenta y conscientemente las actividades motrices básicas. Aprende habilidades motrices básicas con variación, orientación espaciotemporal en movimientos generales precompetitivos.
- Los niños de 8 a 9 años muestran una mejor coordinación motora básica.
- Los movimientos de sus pies y manos logran mayor dominio coordinativo, mas no de sus lateralidades no dominantes.

Comienza la fase de desempeño, comenzando con la superación del autocontrol, explorando y mejorando los fundamentos técnicos generales. (Mini Habilidad Motora).

A partir de los 10 a 12 años sus movimientos son más dinámicos y ágiles, sus movimientos muestran reflejos más rápidos y están más adaptados a las formas de movimiento técnico motrices porque tienen más reflexión y abstracción.

Los trabajos de enseñanza son buenos para el desempeño por comparación o competencia, ya que obtienen un mayor control sobre sus movimientos, lo que les permite participar en competencias organizadas.

2.5. Competencias Técnico Pedagógicas.

En educación física, se entrena a los alumnos para que aprendan conscientemente las funciones de sus sistemas orgánicos inestables y estables (capacidades físicas y motrices), así como los conceptos, procedimientos, reglas, prácticas de higiene, seguridad personal y valores de interacción para una vida pacífica

Cada movimiento que un estudiante aprende es la base para completar una nueva tarea. Cuanto más precisa y exactamente se entienda una acción, mejores serán las condiciones para aprender nuevas acciones.

2.5. Los Métodos Educativos para la ejercitación motriz.

Los métodos educativos para la ejercitación motriz, se dividen en tres tipos:

- Método Directo.
- Método Indirecto
- Método Mixto.

2.5.1. El Método Directo

Incluye la selección por parte del docente de los materiales didácticos, los estilos de trabajo y las propias actividades de aprendizaje. Los estudiantes realizan las acciones instruidas por el profesor.

2.5.2. EL Método Indirecto.

Se caracteriza por que los profesores permitan a los alumnos elegir libremente las actividades y los materiales necesarios.

El docente observa y supervisa, como acompañamiento, a los alumnos.

2.5.3. El Método Mixto

Consiste en una combinación de los métodos anteriores. El profesor da la tarea de acción y los estudiantes son libres de usar o no usar el equipo de enseñanza.

2.6. Tareas docentes en la enseñanza aprendizaje.

El profesorado de Educación Física de Educación Primaria tiene como principal tarea entrenar la psicomotricidad (gimnasia básica), el preejercicio, los juegos motores, el preejercicio y la preparación motriz de manera conceptual,

procedimental y actitudinal para potenciar la orientación a la armonía y la convivencia en el trabajo en grupo. En el nivel secundario, busca desarrollar competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, especialmente dirigidas a potenciar las habilidades intelectuales y motrices fundamentales que necesitan para seguir carreras y competir por el talento en la universidad o la educación técnica superior.

2.7. La recreación y su importancia

- Áreas de la recreación: Es el disponible de las horas de trabajo o de estudio, se puede representar en tres áreas:
- Tiempo Positivo: Se trata de un tiempo libre personal para que el sujeto desarrolle valores creativos, también conocido como tiempo libre de recreo.
- Tiempo Neutro: Aquí es donde el sujeto escapa de la realidad, cambiándola por otra realidad que no le hace bien pero tampoco le hace daño, es decir, sin creatividad. Ejemplo: televisión.
- Tiempo Negativo: Es un comportamiento que no hace ningún bien, el mal comportamiento se aprende, el individuo no es consciente de ello, lo que lleva a la autodestrucción en lugar de utilizarlo como entretenimiento, provocando miedo, dolor, depresión y desequilibrio de personalidad.

2.7.1. Funciones de la recreación.

- Generar libertad espiritual
- Fomenta la creatividad
- Proporcionar una experiencia satisfactoria y agradable
- Aumentar la confianza en sí mismo
- Fomentar la espontaneidad
- El individuo se identifica cada vez más con la comunidad en la que se desenvuelve.

- Fomentar la conciencia, la tolerancia y el respeto de la comunidad.
- Ayuda a aliviar el estrés
- Consigue que los jóvenes se interesen por "hobbies"
- Fomentar el buen uso del tiempo libre
- Advierta a los adolescentes que no se desvíen cuando usen tiempos negativos.
- Sensibilizar a las personas sobre la importancia de proteger los recursos naturales y la convivencia con el medio ambiente.

CONCLUSIONES

Primera. - Situar el juego cooperativo en la educación física en el contexto general del desarrollo humano para entregar un valor educativo genuino de manera holística y colectiva a través del cuerpo, el uso del cuerpo y las posibilidades de su movimiento, para lograr objetivos más amplios.

Segunda. - El juego cooperativo en el deporte, independientemente de la edad, género, condición social, ocupación, debe convertirse en una práctica habitual y sistemática en la vida de todas las personas, por sus infinitos beneficios para el órgano humano, la salud emocional y mental, porque proporciona herramientas. para que los individuos enfrenten la vida de manera diferente, tengan una mejor salud, mejoren el trabajo duro y la perseverancia, tengan un sentido de honestidad, responsabilidad y seguimiento de las reglas; En un grupo, existe la vitalidad, el vigor, la fuerza y el impulso fundamentales para desempeñarse el deber de uno.

RECOMENDACIONES

- Sugerencias para directores y maestros en la actualización de juegos cooperativos en educación física”.
- Los juegos cooperativos en educación física son esenciales para las habilidades de búsqueda humana.
- Capacita al docente para desarrollar competencias y habilidades que le permitan fomentar las relaciones afectivas dentro del aula y organizar experiencias de aprendizaje que promuevan el respeto, la confianza, el reconocimiento y la aceptación y mejoren la autoestima de los niños.

REFERENCIAS CITADAS

- ALONSO, V. (1990). Las actividades en la naturaleza. Curso de asesores Técnicos de Educación Física. Granada.
- ÁLVAREZ DEL VILLAR, C. (1987). Preparación física del fútbol basada en el atletismo. Gymnos. Madrid.
- ANDERSON, B. (1980). Estirándose. Edit. Shelter Publication. Barcelona.
- ARRÁEZ, J.M. (1997). ¿Puedo jugar yo? Proyecto Sur. Granada.
- BARBERO J.C. Y OTROS (2000). “La enseñanza individualizada y los juegos y deportes alternativos en Educación Física”. Unidad didáctica: “Aprendo Shuttleball a mi ritmo”.
- BLÁQUEZ, D. (1998). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Inde. Barcelona.
- BLÁQUEZ, D. (2003). Evaluar la Ecuación Física. Inde. Barcelona
- CALAIS, B. (1991). Anatomía para el movimiento. Impressions Dumas. Saint-Étienne.
- CÁRDENAS, D. (2002-2003). Apuntes de “Enseñanzas de los deportes de equipo: Baloncesto”. Sin publicar.
- DELGADO, M.; GUTIÉRREZ, A. Y CASTILLO, M.J. (1997). Entrenamiento físico-deportivo y alimentación. De la infancia a la edad adulta. Paidotrobo. Barcelona.
- DELGADO, M.A. (1991). Los estilos de enseñanza en Educación Física. ICE. Granada.

Unicef. (2019) el aprendizaje a través del juego obtenido.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-lego-foundation-aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vázquez, R. (2011). *El Juego en la Educación Escolar*. Tenerife, España.