

JUEGOS CON ENFOQUE MOTIVACIONAL EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE TERCER AÑO DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

GAMES WITH MOTIVATIONAL APPROACH IN THE THIRD YEAR PHYSICAL EDUCATION OF BASIC ELEMENTAL GENERAL EDUCATION

Autores: Lic. Roque Leopoldo Benítez- Vélez¹

Dr C. Rita María Pérez- Ramírez²

¹ Universidad Laica Eloy Alfaro, Manabí

² Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física “Manuel Fajardo”

País. República de Ecuador

RESUMEN

En la Educación Física, los juegos son medios significativos, para lograr motivación hacia esta; sin embargo, es quizás el problema más recurrente de los profesores de esta área, en Ecuador, porque aún son insuficientes las investigaciones relacionadas con el tema. Por estas razones, se planteó el problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la motivación de los niños y niñas del tercer año de la de la Educación General Básica Elemental, durante la Educación Física? Se proponen juegos para contribuir a elevar la motivación de los niños de tercer año hacia la Educación Física. El aporte práctico de la investigación, se concreta en juegos orientados a contribuir

a la motivación hacia estas clases y la participación activa de niños y niñas de este año de la Educación General Básica Elemental de Ecuador, apoyados en orientaciones, para favorecer la preparación teórica y metodológica de los profesores. La pertinencia de los juegos propuestos para la motivación en la clase de Educación Física de tercer año quedó demostrada a través del grupo de discusión a partir de sus potencialidades y objetividad, sus ventajas en la solución de la insuficiente preparación metodológica de los profesores para lograr tal propósito; y la posibilidad de utilizarlos en otros ámbitos educativos de Ecuador a partir de los diagnósticos realizados en cada contexto.

Palabras clave. Juegos, Educación Física, motivación, niños, niñas, enseñanza elemental

ABSTRACT

In Physical Education, games are significant means to achieve motivation towards it; However, it is perhaps the most recurrent problem of teachers in this area, in Ecuador, because research related to the subject is still insufficient. For these reasons, the scientific problem was posed: How to contribute to the development of the motivation of the children of the third year of the Basic General Education during Physical Education? Games are proposed to help raise the motivation of third-year children to Physical Education. The practical contribution of the research, is concentered in games aimed at contributing to the motivation towards these classes and the active participation of children this year of the General Basic Education of Ecuador, supported by orientations, to favor the theoretical preparation and methodological of the teachers. The relevance of the proposed games for motivation in the third year Physical Education class was demonstrated through the discussion group based on its potentialities and objectivity, its advantages in the solution of the insufficient

methodological preparation of the teachers to achieve such purpose; and the possibility of using them in other educational areas of Ecuador based on the diagnoses made in each context.

Key words. Games, Physical Education, motivation, children, elementary education

INTRODUCCIÓN

La Educación Física es una disciplina pedagógica que basa su intervención en el movimiento corporal, para desarrollar de forma integral y armónica las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de la persona; con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los distintos ámbitos de la vida. Esto la convierte en una necesidad social.

Esta disciplina tiene como objetivo incidir en la formación del educando al realizar intervenciones sobre la corporeidad con la firme intención de conocerla, desarrollarla, cultivarla y sobre todo aceptarla. Todo acto educativo tiene la intención de crear y en Educación Física es a partir de la corporeidad y la motricidad, un acto creativo que propicia nuevos sentidos; tales como el gusto y motivación por la escuela y por la vida.

Diversos estudios internacionales han prestado una gran atención al papel de las

clases de Educación Física (EF), (Cumbre Mundial sobre la Educación Física, 1999; López, 2006; Ministerio de Educación,, 2014; Unesco, 2015); ya que su carácter obligatorio las convierte en un marco incomparable para intentar lograr una actitud positiva hacia la práctica del ejercicio físico.

Las escuelas tienen el potencial de influenciar a través de la EF en la actividad física frecuente de los niños porque incrementan la participación en actividades deportivas extraescolares, favorecen un desplazamiento activo al centro escolar; así como proporcionan el equipamiento y supervisión adecuados a los niños y jóvenes. Está demostrado que un programa de EF de calidad puede aumentar significativamente la actividad física moderada y/o intensa en la edad escolar.

La Educación Física junto con las diferentes asignaturas del plan de estudio, contribuye a la formación del estudiante, a su desarrollo integral guiados por principios psicopedagógicos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la época contemporánea se ha ido perfeccionando la asignatura y con ella el trabajo con las habilidades motrices básicas y deportivas; así como las capacidades físicas y

mentales que implica adquirir hábitos motrices necesarios para garantizar un estado de salud satisfactorio. Son las clases de EF el espacio educativo adecuado para conocer la importancia de realizar y desarrollar el ejercicio físico desde edades tempranas para el crecimiento adecuado y sano del organismo.

Acerca de la importancia de la Educación Física de alta calidad, algunos autores coinciden en que es el medio más eficaz e integrador para transmitir a todos los niños las habilidades, modelos de pensamiento, valores, conocimientos y comprensión necesarios para que practiquen actividades físicas y deporte a lo largo de su vida. Por tanto, contribuye a un desarrollo integral y completo tanto físico como mental. En este propósito los juegos constituyen un medio eficaz de motivación para el desarrollo de niños y niñas. (López, 2006)

En Ecuador se le atribuye a la EF un carácter inclusivo y se denomina una práctica de enseñanza que tematizan pedagógicamente saberes sobre las percepciones subjetivas del cuerpo y las prácticas corporales con sentido y significado contextualizado (juegos, danzas, deportes, gimnasia, entre otras), lo que genera posibilidades de aprendizaje

adecuadas a las particularidades de los sujetos y sus contextos, sin distinción por causa de género, etnia, desempeño de cualquier tipo, religión, discapacidad o cualquier modo de estigmatización.

La Educación Física, como parte del sistema educativo en Ecuador, asume la misión de: “Incorporar la actividad física culturalmente significativa en la formación integral del ciudadano, para que su práctica habitual, saludable y responsable contribuya a su realización individual y colectiva en el marco del buen vivir.”

Los juegos, en la Educación Física, desde el punto de vista pedagógico, son muy importantes, por el condicionamiento sano, que generen dependencia de los objetivos previstos por el docente. La significación del juego es polisémica, por ser una de las manifestaciones del ser humano desde su nacimiento. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

El juego ha sido estudiado por diferentes ciencias tales como: la Psicología, la Pedagogía, la Antropología cultural, la Educación Física, entre otras. Estas de manera general consideran sus bondades

para: proporcionar beneficios a la salud, mejorar las relaciones humanas, el rendimiento laboral, el estado emocional (la autoestima, motivación, voluntad, etcétera), aumentar el espíritu de cooperación; todo ello de manera natural.

La diversidad de estudios realizados en torno a los juegos, (Devís y Peiró, 1997; Peiró, 1999 López y González, 2001; Cervelló, Jiménez, Santos-Rosa y García, 2005; López, González, y Guterman, 2005; Moreno et al., 2008; Gutiérrez, López, y Ruiz, 2009; Martínez-Galindo, Alonso, Cervelló, y Moreno, 2009); acerca de los cuales muchos autores consideran la significación en la práctica de la Educación Física para lograr motivación de niños y niñas; evidencian que durante su realización aún no se aprovechan sus potencialidades para la motivación de los niños. Así mismo tampoco benefician como herramienta pedagógica, el desarrollo exitoso de la clase de Educación Física y su carácter formador.

En Ecuador, hasta donde se ha podido investigar, los estudios relacionados con esta temática, son escasos. Cabe destacar los realizados por Cedeño (2016): Metodología para sistematizar la utilización de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física y Macías (2016):

Estrategia para elevar la motivación en las clases de Educación Física.

En el currículo de EF para la Educación General Básica Elemental (EGBE), en Ecuador, se concibe dentro de las prácticas corporales a los juegos. Entre los bloques que dan cuerpo a este diseño curricular se encuentran las “prácticas lúdicas: los juegos y el jugar”, Estas prácticas corporales se consideran producciones culturales, que cobran significados distintos para quienes los practican e implica necesariamente un fin en sí mismo relacionado al disfrute.

En la concepción curricular de la EF, los juegos se relacionan con la cultura del movimiento, con diferentes categorías para organizarlos y con posibilidades de influir en la participación, en el cuidado y mejora de la salud y el bienestar personal. Se reconoce que influyen en los aprendizajes motores, conceptuales, procedimentales, actitudinales y permiten generar herramientas para participar en variedad de prácticas corporales.

Por otra parte, en el currículo del subnivel elemental se declara que los juegos contribuyen y habilitan la construcción de su propio lenguaje corporal, con el cual pueda expresar y comunicar ideas y

mensajes, que expliciten sus estados de ánimo, sensaciones, emociones y percepciones y a la vez, pueda realizar individual y colectivamente composiciones expresivo - comunicativas, reconocer y vivenciar aquellas prácticas expresivas íntimamente relacionadas con su cultura y tradición, permitirle fortalecer su identidad cultural y su sentido de pertenencia nacional.

Sin embargo, a pesar que en el currículo de EF en la Educación General Básica Elemental, en Ecuador, se argumenta la importancia de los juegos para el desarrollo integral de los niños y niñas en este nivel; no se expresan de forma explícita las potencialidades de estos para motivar hacia la participación activa durante las clases de EF y mejorar sus posibilidades corporales, expresivo-comunicativas, actitudinales, afectivas, entre otras, de participación en diferentes prácticas corporales, dentro y fuera de la escuela y a lo largo de su vida.

Estas razones condicionaron la necesidad de diagnosticar el estado de la utilización de los juegos para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la EF de niños y niñas del tercer año de la Educación General Básica Elemental de la unidad educativa Dr. Antonio Borrero. Como

resultado del diagnóstico factoperceptual se pudo determinar entre las principales consideraciones:

- Los niños y niñas del tercer año de la Educación General Básica Elemental de la unidad educativa Dr. Antonio Borrero, no se sienten suficientemente motivados, ni cuentan con las habilidades básicas para la realización de juegos y la participación en las clases de forma activa en las clases de Educación Física.
- Los documentos normativos y metodológicos de la Educación Física para el tercer año, no orientan explícitamente sobre la utilización de los juegos para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los profesores de Educación Física de este año, no reconocen suficientemente los beneficios de la utilización de los juegos, para motivar la participación de los niños durante la clase de Educación Física.
- En la impartición de las clases de Educación Física los profesores no evidencian la suficiente preparación teórica y metodológica que le permita utilizar eficientemente los juegos para

lograr motivación y optimizar los resultados instructivos y educativos.

De manera general se evidencian limitaciones metodológicas para utilizar los juegos en la motivación hacia la EF. En general existe una insuficiente orientación teórico - metodológica en el proceso docente educativo de la Educación Física de la escuela Dr. Antonio Borrero, que dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje de la EF en el tercer año.

Estas debilidades presentes en las clases de Educación Física, se expresan en el insuficiente dominio teórico- metodológico de los procedimientos para la utilización de los juegos por parte de los profesores de Educación Física de la unidad de investigación antes declarada.

A partir de lo expuesto con anterioridad se declaró el problema científico: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la motivación de los niños y niñas del tercer año de la de la Educación General Básica Elemental, durante la Educación Física?

En su solución se elaboraron juegos para contribuir a la motivación de los niños de tercer año en la Educación Física.

METODOLOGÍA

La investigación tuvo como población diez (10) profesores de Educación Física de la escuela Dr. Antonio Borrero y del cantón Jaramijó, unidad de análisis donde se realizó el estudio. Además, se incluyeron los cinco (5) directivos de la escuela, los que representan el 100%. Participaron también los cincuenta (50) niños y niñas de tercer año de la escuela Dr. Antonio Borrero.

Los métodos teóricos utilizados fueron el *análisis- síntesis*, para estudiar y particularizar los principales elementos, de la clase de Educación Física y el uso de los juegos para motivar a los niños en el tercer año de la Educación General Básica Elemental. El *histórico- lógico* permitió el estudio de los antecedentes de la planificación de juegos para la motivación en la clase de Educación Física en la unidad investigada. La *inducción-deducción*, se empleó para realizar generalizaciones en relación con las posiciones teóricas, llegar a nuevas conclusiones acerca del objeto de investigación y la formulación de las preguntas científicas.

En los métodos empíricos se emplearon la *observación participante*, para diagnosticar

la problemática existente en la motivación de las clases de Educación Física de tercer año de la escuela Dr. Antonio Borrero. La *entrevista grupal* a los niños de tercer año de la escuela Dr. Antonio Borrero, seleccionados como muestra, para conocer el impacto de los juegos en su motivación hacia la EF. La *entrevista grupal e individual*, a los directivos de la escuela, responsables del control de la EF y los profesores de la asignatura de tercer año sobre los juegos y su impacto en la motivación de las clases.

Como técnica el *grupo focal o de discusión*, en la evaluación de la pertinencia de la propuesta y buscar consenso sobre la importancia de los juegos para la motivación en la Educación Física de tercer año de la Educación General Básica Elemental.

En los métodos estadísticos se empleó la estadística descriptiva y en particular el procedimiento *cálculo porcentual*: en el análisis de los resultados de los métodos empíricos en el diagnóstico que sirvieron de referencia para el diseño de la propuesta.

RESULTADOS

La propuesta de juegos con enfoque motivacional fue elaborada por el autor a partir de la experiencia como profesor de Educación Física, durante más de diez años. Así mismo, se han validado en la práctica del contexto educativo.

Se planificaron diez juegos, nombrados de forma sencilla a partir de sus objetivos, materiales utilizados y las capacidades (corporales, expresivo-comunicativas, actitudinales, afectivas, entre otras) y de participación en diferentes prácticas corporales que se deben desarrollar, dentro y fuera de la escuela y a lo largo de su vida. Se tuvo en cuenta las motivaciones hacia el desarrollo motriz y educativo en general, que deben contribuir a lograrlo.

Están planificados con una estructura bien orientadora desde el punto de vista didáctico, contemplan las destrezas y el desempeño a evaluar. Parten de una caracterización psicomotriz, educativo y social de los niños entre 7 y 9 años, beneficiados con la propuesta.

Se ejemplifica con dos de los juegos, el 4 y el 7:

4. Nombre: "SACO CAZADOR"	
Lugar o terreno de juego: espacio amplio Material didáctico: saco y pelota # de participantes: 5 grupos de 8 estudiantes. Duración: 15 minutos	Objetivos: - Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas), que favorezcan la combinación de habilidades básicas y capacidades motoras, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas. - Evaluar y autoevaluar sus capacidades y habilidades para el salto, en el juego.
Destrezas y desempeño a evaluar: - Conceptuales: estructuración espacio-temporal. - Procedimentales: coordinar acciones de impulso y acción óculo manual - Actitudinales: demostrar afecto y respeto a todos sus compañeros en las acciones del juego.	
Organización, descripción y desarrollo del juego: en los grupos, un participante tendrá un saco, los otros compañeros del grupo están separados a considerable distancia, se pasan el balón entre ellos, el que tiene el saco intentará interceptarlo sin tocarlos con las manos, se marca en el suelo un límite, el que salga del límite pasa al centro a repetir la acción con el saco. Reglas: el del saco, no puede agarrar el balón con las manos. Variantes: cambiando el tipo de pases, recibe y lanza con mano derecha, con mano izquierda, dando un pique en el suelo, golpearlo con la rodilla, cabeza.	

7. Nombre: "SOY MÁS RÁPIDO"	
Lugar o terreno de juego: cualquier espacio amplio Material didáctico: un palo de escoba de un metro aproximadamente, tiza. # de participantes: 6 grupos de 7 integrantes Duración: 15 minutos	Objetivos: - Reconocer las posibilidades de participación individual y colectiva, de cada práctica corporal y de las características del contexto en el que se realiza. - Mejorar las habilidades, destrezas básicas con respuesta ante un estímulo.
Destrezas y desempeño a evaluar: - Conceptuales: estructuración espacio-temporal. - Procedimentales: velocidad de reacción, - Actitudinales: respetarse y respetar el nivel de su destrezas y el de sus compañeros	
Organización, descripción y desarrollo del juego: se dibuja un círculo y se marca el centro. Los niños se enumeran y se ubican alrededor del círculo y en el centro uno de ellos sujeta el bastón de escoba y en un momento dado dice un número y suelta el bastón. El jugador que tenga asignado dicho número tiene que correr y coger el bastón antes de que caiga al suelo. Si no lo consigue pasa al centro, si lo agarra, vuelve a su puesto inicial. Reglas: el bate tiene que estar en sentido vertical y sujetado por un dedo. Variante: posición cuclillas, de espalda, bailando un coro musical y sujetarlo con el pie	

Es importante recordar que independientemente de los objetivos de los juegos en el currículo de EF de la EGBE, el profesor debe conocer que entre los objetivos generales de los juegos se destacan:

1. Enriquecer el potencial lúdico y recreativo existente.

2. Reeducar en valores como: el respeto, la cooperación, la tolerancia, la honestidad, la solidaridad y principalmente la responsabilidad.
3. Estimular el trabajo responsable en equipo como medio de cooperación, colectivismo y mejoramiento de las relaciones interpersonales.
4. Mejorar la autoestima de los participantes, haciéndolos protagonistas y partícipes.
5. Inducir a nuevos hábitos en cuanto al valor de la responsabilidad.

Es trascendental que los profesores analicen los objetivos de cada juego de forma cuidadosa, de manera que integren de forma contextualizada al menos uno de carácter instructivo y otro de carácter educativo. Así mismo es necesario que determinen las destrezas y desempeño a evaluar en correspondencia con la complejidad de los juegos. Además, pueden modificar consecuentemente el lugar o terreno de juego, el material didáctico a utilizar, el número de participantes y la duración.

Independientemente de que entre los bloques que dan cuerpo a este diseño curricular lo encabezan: "prácticas lúdicas:

los juegos y el jugar”, existen otros contenidos: “prácticas gimnásticas”, “prácticas corporales expresivo-comunicativas”, “prácticas deportivas”, “construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”, que deben tenerse en cuenta en la elaboración de juegos.

El profesor de EF debe tener en cuenta además que de los seis bloques que se enuncian, “la construcción de la identidad corporal” y “relaciones entre prácticas corporales y salud”, operan transversalmente puesto que los saberes en los que hacen énfasis es preciso considerarlos en todas las propuestas.

Por ello estos últimos bloques deben constituir contenido de los juegos debido a la importancia de contribuir a la motivación hacia el cuidado de la salud y la identidad corporal, debe comenzar a educarse desde edades tempranas, para favorecer la prevención de enfermedades con la realización de actividades físicas y educación hacia una alimentación adecuada.

Los juegos propuestos pueden devenir en modelos a utilizar con otros fines en las clases de EF, en cuyo proceso de evaluación deben atender la matriz de

progresión de criterios de evaluación del área de Educación Física Básica Elemental.

Para la ejecución de los juegos se debe tener en cuenta diferentes aspectos tales como: las posibilidades para la estimulación motriz y el desarrollo de ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras, basadas en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices necesarios a desarrollar en estas edades.

De igual forma la adecuación del juego al nivel del niño, que significa hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No realizar esfuerzos agotadores o actividades que no exija de toda su atención. Tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.

De la misma manera la búsqueda de seguridad es muy necesaria para contribuir a la motivación de los niños que deben ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico, ofrecer un clima de confianza y de seguridad como aspecto prioritario.

Es importante diferenciar los juegos de la actividad meramente física recreacional

debido a que la espontánea se centra en la evasión y divertimento fuera de la cotidianidad sin exigir mucho esfuerzo personal. Esta no puede desarrollarse pedagógicamente con las mismas potencialidades. Sin embargo, si pueden constituir, dado su enfoque motivacional, una recreación dirigida que requiere: de una actitud activa y participativa, basada en una disposición particular, positiva y favorable al cambio, al desarrollo y progreso que se dan en el tiempo libre.

De igual forma en la planificación de los juegos debe tenerse en cuenta las condiciones para desarrollar un juego recreativo dirigido: la autogestión de los participantes, los requerimientos de organizaciones, los objetivos prioritarios, la ausencia de contenidos de rendimiento, la participación obligada, comentar hábitos positivos y lograr socialización y cooperación constante.

Es cardinal pensar en la necesidad de educar a través de los juegos, los siguientes valores del ser humano: actividad y movimiento necesarios para su expresión y para asegurar su supervivencia, reconocimiento por parte de los demás y autovaloración al sentirse integrado dentro de un grupo, autonomía en la toma de decisiones, la solidaridad y

empatía dentro del grupo, la búsqueda de experiencias nuevas y el reconocimiento de los iguales.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En la evaluación de pertinencia de los juegos con enfoque motivacional en la EF del tercer año de la EGBE fue utilizada la técnica participativa o de búsqueda de consenso denominada grupo nominal, que tiene como objetivo, según Córdova (2002), “(...) lograr opiniones autorizadas sobre un proyecto o parte de él, así como su nombre indica, obtener consenso de un grupo humano determinado (...)”. (p.19).

Se seleccionó atendiendo a su creciente empleo en la actualidad, con resultados satisfactorios. Consistió en una dinámica de grupo con un número pequeño de participantes (6), centrada en un tema focal: la identificación de talentos deportivos en las clases de Educación Física, de tercer año en la escuela Dr. “Antonio Borrero” del cantón Jaramijó, de la provincia de Manabí. El objetivo de la aplicación de esta técnica en la presente investigación es tener un criterio predictivo para su posterior puesta en práctica en futura investigación que se propone realizar el autor.

Para la evaluación teórica de la validez de los juegos con fines motivacionales en la EF, se consideraron las siguientes categorías: *Factible*: si, se puede hacer, ejecutar; *Eficaz*: si, posee la capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera; *Pertinente*: si, es oportuno, adecuado, acertado, apropiado y conveniente.

Para ello fue necesario determinar el consenso de varios profesores de EF, todos con más de cinco años de experiencia. Fue guiado por un moderador calificado, el profesor con más años de experiencia en la Escuela Dr. "Antonio Borrero" del cantón Jaramijó, con el propósito de alcanzar niveles crecientes de comprensión y profundización en las cuestiones fundamentales del tema objeto de estudio.

Principales resultados del análisis realizado por el grupo de discusión

Como técnica exploratoria permitió, obtener criterios, opiniones y conocimientos sobre la temática investigada y tuvo como primacía que, a través de preguntas abiertas, los participantes pudieron extenderse ampliamente en las respuestas, aportar un gran caudal de información y profundizar en el tema de estudio.

Desde el punto de vista cualitativo las opiniones y respuestas acerca de los aspectos evaluados se expresaron en tres categorías valorativas: se establecieron las opiniones: por consenso, por mayoría y por minoría.

a) Por consenso de opiniones

Muy necesaria: la propuesta de los juegos para la motivación hacia las clases de Educación Física de los niños de tercer año de la EGBE.

Muy adecuada la propuesta de juegos para aprovechar los conocimientos sobre el desarrollo de juegos para la motivación hacia las clases de Educación Física de tercer año en la escuela Dr. Antonio Borrero del cantón Jaramijó.

b) Por mayoría de opiniones: (cuando las respuestas fueron las mismas en la mitad más uno (+ 1) de todos los participantes).

- *Muy importantes* los fundamentos teóricos que sirvieron de sustento a la propuesta de los juegos para la motivación de los niños de tercer año de la EGBE, hacia las clases de EF.

- *Muy necesarias* las habilidades a desarrollar en la dirección de la clase de Educación Física para lograr la motivación hacia estas, en los niños de tercer año.

- *Muy orientadoras* las orientaciones metodológicas para la planificación del proceso de enseñanza - aprendizaje de la EF, a partir de la utilización de juegos con enfoque motivacional, en el tercer año de la EGBE.

- Muy adecuados los indicadores para evaluar el efecto motivacional de los niños hacia la EF y las orientaciones metodológicas para la ejecución de los juegos en las clases de Educación Física.

c) Por minoría de opiniones: (cuando las respuestas fueron las mismas en la mitad menos uno (- 1) o menos de todos los participantes)

- *Muy necesaria* la relación entre la Educación Física en el tercer año de la EGBE, los juegos propuestos y el desarrollo que requieren los niños a esa edad.

En síntesis, se pudo concluir que:

Es *factible* de aplicar los juegos, que se pueden ejecutar para impactar el proceso de motivación y el desarrollo de los niños en las clases de Educación Física. Destacan su novedad en el contexto de la EFE ecuatoriana.

Es *eficaz*: posee la capacidad de potenciar el efecto que se desea o se espera en el

estado de satisfacción de los profesores y estudiantes con el proceso de motivación en las clases de Educación Física. Para ello tuvo en cuenta: las dificultades detectadas, los objetivos de la EFE para el nivel elemental y las indicaciones del Ministerio del deporte de Ecuador respecto a la EF; así como las potencialidades de los contenidos para tal efecto.

Es *pertinente*: es oportuna, adecuada, acertada, apropiada y conveniente según el criterio de los directivos de la escuela Dr. Antonio Borrero del cantón Jaramijó y los profesores de EFE, para su preparación metodológica, con vistas a lograr que motiven la participación de los niños y niñas en la EF y por consecuencia se eleve la motivación por su práctica sistemática de las actividades físicas, de esa manera se incentiva la intervención activa y el desarrollo sicomotriz de los niños en la EF de la EGBE.

CONCLUSIONES

La propuesta de juegos y sus orientaciones metodológicas ofrecen una concepción para la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física; que orienta la planificación, ejecución y evaluación de ese proceso, en horario docente y

extradocente de la EF; motiva la participación de los niños y niñas y por consecuencia, eleva la motivación por su práctica sistemática e incentiva la participación activa y el desarrollo sicomotriz de los niños en la EF de la EGBE; además permite evaluar el desarrollo físico- motor y psicoeducativo de los niños.

La evaluación de pertinencia de los juegos propuestos para la motivación en la clase de Educación Física de tercer año, realizada a través del grupo de discusión, mostró por consenso y por mayoría, a partir de sus potencialidades y objetividad, sus ventajas en la solución de la insuficiente preparación metodológica de los profesores de EFE para lograr tal propósito; y la posibilidad de utilizarlos en otros ámbitos educativos de Ecuador a partir de los diagnósticos realizados en cada contexto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional de Ecuador. (2010). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*. Ecuador.
- Asamblea Nacional de Ecuador (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013 - 2017*. Ecuador.
- Asamblea Nacional de Ecuador (2014). Programa Nacional de Actividad Física Escolar: Aprendiendo en educación. En *Prácticas y discursos educativos* (Ediciones Madrid)
- Cedeño Mendoza, C. R. (2016). *Metodología para sistematizar la utilización de los juegos tradicionales en la clase de Educación Física*. (Tesis de maestría) Universidad de Holguín, Cuba.
- Cervelló, E. M., Jiménez, R., Santos-Rosa, F. J., & García, T. (2005). El clima motivacional en las clases de Educación Física: una aproximación práctica desde la Teoría de Metas de Logro. *Apunts: Educación física y deportes*, (81), 21–28.
- Córdova Martínez, C. (2002). *Consideraciones sobre metodología de la investigación*. Holguín, Cuba: Centro de Estudio sobre Cultura e Identidad.
- Cumbre Mundial sobre la Educación Física. (1999).
- Ministerio de Educación (2014). *Programa Nacional de Actividad Física Escolar: Aprendiendo en Movimiento*. Ecuador.

López, A. (2006). El proceso de enseñanza – aprendizaje en la Educación Física. La Habana: Editorial Deportes.

López, A., González, M. A., y Guterman, T. (2005). Motivación profesional y calidad de las clases de educación física. Informe final de investigación. *Revista Digital EFdeportes.com* 10 (82). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>

Macías Cedeño, J. J. (2016). *Estrategia para elevar la motivación en las clases de Educación Física*. (Tesis de maestría). Universidad de Holguín.

Mendoza, L. (2001). *La Dinámica de la Motivación en el proceso docente educativo*. Tesis de doctorado. Universidad de Oriente, Santiago de Cuba.

Unesco. (2015). Educación Física de Calidad. Guía para los responsables políticos. En *Guía para los responsables políticos*.

Watson, H. et al. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. La Habana: Editorial Deportes.

Recibido: 17092016

Aprobado: 25012017

Datos de los autores:

Roque Leopoldo Benítez- Vélez

Licenciado en Educación Física

roquebenitez667@gmail.com

Universidad Laica Eloy Alfaro, Manabí

Rita María Pérez- Ramírez

Profesora Titular

Doctora en Ciencias de la Cultura Física

rperezr@fcf.uho.edu.cu

Universidad de Holguín. Facultad de Cultura Física “Manuel Fajardo”