



Actividad Física y Ciencias

Revista electrónica arbitrada, Vol. 13, N° 1, 2021



Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Venezuela

Instituto Pedagógico "Rafael Alberto Escobar Lara" - Maracay



Actividad Física y Ciencias

Revista electrónica arbitrada, Vol. 13, N° 1, 2021



Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Venezuela

Instituto Pedagógico "Rafael Alberto Escobar Lara" - Maracay



Actividad Física y Ciencias

Revista del Centro de Investigación

“Estudios en Educación Física, Salud, Deporte, Recreación y Danza” **EDUFISADRED**

ISSN: 2244-7318

Año 2021, vol. 13, N°1

Directora-Editora

Grisell Bolívar M.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara” – Maracay, Venezuela

Doctorado en Ciencias de la Educación

Consejo Editorial

Dra. Natasha Valentina Uribe (Universidad Autónoma de Chile)

Dr. Armando Álvarez Lugo (Universidad de Carabobo, Venezuela)

Dra. Rosa Elena Rodríguez Medina (Universidad Autónoma de Nueva León, México)

Dra. María Arana (Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Rafael Arias Blanco”, Venezuela)

PhD. Elizabeth Pike (University of Hertfordshire, Reino Unido)

PhD. Rosa López de D'Amico (Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela)

Dra. Marta Cañizares Hernández (Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, Cuba)

Dr. Jerónimo García-Fernández (Universidad de Sevilla, España)

Dr. Miguel Ángel Cornejo Améstica (Universidad de Concepción, Chile)

Dra. María Dolores González Rivera (Universidad de Alcalá, España)

Dra. Maria José Carvalho (Universidade do Porto, Portugal)

PhD. Walter King Yan HO (University of Macau, China)

Coordinación Técnica Editorial

Ing. Diana Fuentes

Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Instituto Pedagógico “Rafael Alberto Escobar Lara” – Maracay, Venezuela

<http://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias>

Foto de la Portada: Atletas Olímpicos y Paralímpicos venezolanos

Los contenidos de los artículos son responsabilidad de los autores

y no del Comité Editorial de Actividad Física y Ciencias

Se autoriza la reproducción total o parcial del contenido de la revista, siempre y cuando se cite la fuente.

La Revista “Actividad Física y Ciencias” está indexada y registrada en:



Academia.edu





Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

ÍNDICE

Presentación	7-8
Editorial:	
Venezuela en los Juegos Olímpicos y Paralímpicos Tokio 2020	
<i>Grisell Bolívar M.</i>	9-11
Artículos de investigación	
Atletismo para niños y niñas a través del juego en subsistema educación primaria	
Athletics for boys and girls through play in subsystem primary education	
<i>Manuela Pires y Scarlet Kiriloff</i>	14-38
Programa de intervención cognitivo- conductual para el manejo de la frustración en la biomecánica de bateo de los prospectos peloteros de la academia ACH Academy	
Cognitive-behavioral intervention program for the management of frustration in batting biomechanics of ach academy academy players	
<i>Elivet Hernández, Génesis Rodríguez, Luis Pereira, Iriannys Arellano, Asdrúbal, Castillo y Alessandro D'Amico</i>	39-57
Bases Legales para la concientización sobre control antidopaje en deportistas de alto rendimiento a médicos venezolanos	
Legal Bases for awareness of anti-doping control in high-performance athletes to venezuelan doctors	
<i>Alezka, Escobar Peña</i>	58-69
Estrategias lúdicas y su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza	
Playful strategies and their didactic application in the reconstruction of concepts applicable to teaching	
	70-88

<i>José Arrieta y Senit Sabaye</i>	
La Recreación entre “necesidad” y “capacidad”	
Recreation Between “needs” and “capabilities”	
<i>Julia, Cristina Gerlero</i>	89-106
La hermenéutica su aplicación e interpretación en el contexto de la educación física	
Hermeneutics its application and interpretation in the context of educational physical	
<i>Marlene, Medina</i>	107-125
Las Tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje: ortografía en el aula mediante juegos	
The Tic in the learning and teaching process: orthography in the classroom through games	
<i>María Villacob y Lauris Salcedo</i>	126-145
Actividades deportivas de calle como medio para la paz y la convivencia comunitaria	
Street sports activities as a means for peace and community coexistence	
<i>Juan Gil Lugo</i>	146-164
Normas de publicación de la revista “ <i>Actividad física y Ciencias</i> ”	
Publication rules of the journal "Physical Activity and Sciences"	
<i>Grisell Bolívar M.</i>	165-167



Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

PRESENTACIÓN

Con este nuevo número de “Actividad Física y Ciencias” iniciamos el año 2021, en la cual, la situación con la pandemia de la Covid-19 sigue afectado todas las actividades en cuanto a las funciones investigativas. No obstante, nos ha obligado a reinventarnos, para el cabal funcionamiento de la Revista y así poder cumplir con su objetivo de seguir generando espacios para la investigación, intercambio, discusión y divulgación de trabajos académicos en los campos de estudio en Educación Física, Salud, Deporte, Recreación y Danza.

En este sentido, la apertura del presente número es responsabilidad de Manuela Pires y Scarlet Kiriloff con la investigación titulada “Atletismo para niños y niñas a través del juego en subsistema educación primaria”, cuyo propósito fue objetivo proponer una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa Paso de Mujica del Municipio Francisco de Miranda del Estado Guárico”.

En el campo de estudios científicos de índole psicológico los investigadores Elivet Hernández, Génesis Rodríguez, Luis Pereira, Iriannys Arellano, Asdrúbal Castillo y Alessandro D’Amico. Desarrollaron el artículo “Programa de intervención cognitivo- conductual para el manejo de la frustración en la biomecánica de bateo de los prospectos peloteros de la Academia ACH Academy” cuya finalidad de educar y orientar a los prospectos peloteros en el manejo de la frustración, con el propósito de inculcar en ellos herramientas que le permitan sobre ponerse ante las situaciones negativas que se presentan en el campo, y así cumplir con el objetivo de mejorar y optimizar la biomecánica de bateo de los peloteros de la academia “ACH Academy”.

En otra temática, la Dra. Alezca Escobar presento la investigación titulado “Bases Legales para la concientización sobre control antidopaje en deportistas de alto rendimiento a médicos venezolanos” cuyo objetivo fue aportar estrategias que permitan maximizar la conexión entre las entidades nacionales: la del deporte y la de salud, para favorecer el conocimiento del control antidopaje en toda la comunidad médica venezolana.

En cuanto, a José Arrieta y Senit Sabaye realizaron el estudio de las “Estrategias lúdicas y su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza” Tuvo como propósito promover didácticas que permitan la resignificación de la enseñanza y aprendizaje para lograr la formación integral de los estudiantes, con herramientas o estrategias pedagógicas como el juego, las artes escénicas, la pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas.

En el ámbito de la recreación, la Dra. Julia, Cristina Gerlero presenta una investigación titulada “La Recreación entre “necesidad” y “capacidad” El artículo tiene el propósito de identificar si las categorías propias de nuestro campo de estudios: tiempo libre, recreación y ocio, fueron consideradas como necesidades, o incluso como necesidades básicas, al tiempo que apreciar el lugar que ocuparon en las discusiones de las diferentes propuestas teóricas sobre el desarrollo.

Por otro lado, la Dra. Marlene realizó una investigación documental sobre “La hermenéutica su aplicación e interpretación en el contexto de la educación física” que tuvo como propósito analizar la Hermenéutica y su aplicación e interpretación en el contexto de la educación física.

En el ámbito tecnológico, se presenta el artículo realizado por los investigadores María Villacob y Lauris Salcedo cuyo título fue “Las Tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje: ortografía en el aula mediante juegos. Cuyo objetivo fue mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas.

Para completar esta edición,

Por último, agradecemos nuevamente la importante gestión del docente-investigador de la Universidad del Atlántico Feliciano Burgos Mancilla, factor decisivo en nuestra continua aparición durante 2019.

Equipo Editorial
Revista Electrónica “Actividad Física y Ciencias”



Revista Actividad Física y Ciencias

Año 2021, vol. 13, N° 1

Editorial:

Venezuela en los Juegos Olímpicos y Paralímpicos Tokio 2020

Grisell Bolívar M.

Juegos Olímpicos Tokio 2020

EN Julio del 2021 se realizaron en Japón los Juegos Olímpicos Tokio 2020, país altamente organizado que demostró su alto nivel de tecnología y disciplina. La celebración de este magno evento se desarrolló en una realidad histórica que impacto a toda la humanidad, como es la pandemia covid- 19. Unas olimpiadas que causaron impacto en todas las generaciones y serán siempre recordadas en la historia de los juegos olímpicos.

En ese sentido, la delegación venezolana estuvo conformada por 43 atletas, distribuidos en 14 disciplinas deportivas. Venezuela a pesar de las dificultades económicas, registró el mejor desempeño de su historia, con una medalla de oro y tres de plata. Es de destacar, la participación de la plusmarquista Yulimar Rojas, que rompió el récord mundial en el triple salto, obteniendo la medalla de oro. Así como también, las medallas de platas obtenidas por Daniel Dhers, en la categoría BMX estilo libre, Julio Mayora Halterofilia en la categoría de los 73 kg y Keydomar Vallenilla Halterofilia en la categoría de (96 kg). Además de seis (6) diplomas olímpicos de los atletas Antonio Díaz y Claudymar Garcés, en Karate; Anriquelis Barrios en Judo; Yusleidy Figueroa y Naryury Pérez, en Halterofilia y por último, Robeilys Peinado, en salto con pértiga.

En ese sentido, la obtención de la medalla de oro por Yulimar Rojas permitió a Venezuela obtener la posición 46 del medallero de Tokio. Así se convirtió en la primera mujer venezolana, en el olimpismo moderno, en subir a lo más alto del podio. Además, se une al grupo de atletas

élite en obtener el oro olímpico, emulando a figuras como el boxeador Francisco 'Morochito' Rodríguez, en México-1968; el taekowndista Arlindo Gouveia, en Barcelona-1992 y el esgrimista Rubén Limardo, en Londres-2012.

Juegos Paralímpicos Tokio 2020

En los Juegos Paralímpicos vieron acción 4400 atletas, que compitieron en 22 disciplinas, donde fueron aceptadas diez (10) discapacidades en total para cada deporte en los procesos de clasificación, entre ellas se tienen: el deterioro de la fuerza muscular, el deterioro en el rango de movimiento pasivo (movimiento pasivo de las articulaciones), la discapacidad en las extremidades, diferencia de longitud en las piernas, baja estatura (longitud reducida en huesos de brazos, piernas o tronco), la tensión muscular (causada por parálisis cerebral, lesión cerebral o ACV), falta de coordinación en los movimientos, movimientos involuntarios, discapacidad visual y discapacidad intelectual (debe estar presente antes de los 18 años).

En ese sentido, la delegación criolla la encabezaron Lisbeli Vera y Abraham Ortega, los cuales fueron los abanderados en la ceremonia de apertura de los juegos, en el estadio Olímpico de Tokio 2020. El contingente criollo conformado por 26 atletas tuvo presencia en las disciplinas deportivas de atletismo, natación, potencia o levantamiento de pesas, judo, ciclismo y tenis de mesa. Obteniendo Venezuela en estos juegos 7 medallas: tres de oros, dos de platas y dos de bronce, para ocupar con ello el puesto 38 en el medallero. Además de 17 diplomas paralímpicos. En comparación con los Juegos Paralímpicos Río 2016, donde Venezuela obtuvo seis medallas, con tres platas, tres bronce y 23 diplomas paralímpicos.

Es de señalar, que las medallas de oro fueron alcanzadas por la paratleta Lisbeli Vera en las carreras de 100 y 200 metros planos en la categoría T47, y por Linda Pérez en la prueba de 100 metros en la categoría T11. Vera también fue ganadora de una medalla de plata en la carrera de 400m en la categoría T47, mientras que el paratleta Luis Felipe Rodríguez obtuvo medalla de plata en la carrera de 400 metros planos en la categoría T20. Por otro lado, Alejandra Pérez conquistó la medalla de bronce en los 400 metros planos de la categoría T12 y Clara Fuentes en el levantamiento de potencia con 97 kilogramos.

Estos resultados en Tokio 2020 demuestran que el combinado criollo tuvo una excelente actuación, ya que rompieron todos los convencionalismos en cuanto a la práctica deportiva de alto rendimiento de estos atletas con diferentes discapacidades. Puesto que sus entrenadores,

utilizaron métodos de entrenamientos modernos y lograron mejorar su performance en cada disciplina deportiva en donde participaron. Con ello, se abren nuevos espacios de participación en los diferentes deportes para la masificación deportiva en Venezuela. Es necesario resaltar el esfuerzo de los atletas que participaron en este magno evento, aunque algunos no obtuvieron medallas. Solamente con haber participado, han vivido una experiencia inolvidable; y así se les eleva la autoestima para seguir sus entrenamientos rumbo a París 2024.

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

**ATLETISMO PARA NIÑOS Y NIÑAS A TRAVÉS DEL JUEGO EN SUBSISTEMA
EDUCACIÓN PRIMARIA**
**ATHLETICS FOR BOYS AND GIRLS THROUGH PLAY IN SUBSYSTEM PRIMARY
EDUCATION**

MSc. Manuela Pires Da Conceicao
[Laury2110@hotmail](mailto:Laury2110@hotmail.com)

Dra. Scarlet Mirella, Kiriloff de Aguilar
Kiriloff@yahoo.com

Recibido: 13-02-2021

Aceptado: 02-05-2021

Resumen

La investigación tiene como objetivo proponer una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa Paso de Mujica del Municipio Francisco de Miranda del Estado Guárico. La misma se ubicó en el paradigma cuantitativo y se tipificó en la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación de campo de carácter descriptivo y sustentado en una revisión bibliográfica. La población estuvo constituida por seis (5) docentes de Educación Integral y un (1) especialistas de Educación Física; en este caso se tomó toda la población, por lo que se considera una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta a través de la aplicación de un cuestionario. Una vez analizados los resultados se realizaron las conclusiones del diagnóstico; donde los docentes pudo constatar que muy pocas veces utilizan el juego como una herramienta para fortalecer el atletismo, los docentes tienen conocimiento de diferentes actividades que pueden utilizar para fomentar el atletismo, pero por desconocimiento no las usan en los estudiantes para estimular el interés por dicha disciplina deportiva, los docentes necesitan esta guía como medio de orientación para aplicar y actualizar sus conocimientos en cuanto al uso de los juegos para enseñar el atletismo en los estudiantes. En base a estos, resultados se diseñó la propuesta y las recomendaciones pertinentes.

Palabras clave: Juegos, Atletismo, Educación Física

Abstract

The research aims to propose a Guide for the learning of athletics through play for boys and girls of the Primary Education Subsystem in the Paso de Mujica Educational Unit of the Francisco de Miranda Municipality of the State of Guárico. It was located in the quantitative paradigm and was typified in the modality of feasible project, supported by a field research of a descriptive nature and supported by a bibliographic review. The population consisted of six (5) teachers of Integral Education and one (1) specialists of Physical Education; in this case the entire population was taken, so it is considered a census sample. As a data collection technique, the survey technique was used through the application of a questionnaire. Once the results were analyzed, the conclusions of the diagnosis were made; where teachers could verify that very rarely use the game as a tool to strengthen athletics, teachers have knowledge of different activities that can be used to promote athletics, but due to ignorance they do not use them in students to stimulate interest in this sports discipline, teachers need this guide as a means of guidance to apply and update their knowledge regarding the use of games to teach the athletics in students. Based on these results, the proposal and the relevant recommendations were designed.

Keywords: Games, Athletics, Physical Education

Introducción

EL juego posibilita una experiencia de revisión de vida fecunda en posibilidades, pero es solo para provocar movilización interior, porque como dice Van Deer Mersch el verdadero rostro del hombre para la eternidad, es su voluntad de ser mejor, es lo que habrá querido ser aun cuando no lo haya conseguido; De este modo, uno de los compromisos fundamentales es la enseñanza y el aprendizaje permanente de sus propios agentes de promoción. Actualmente se encuentra urgida de que los actores le otorguen, prioridad a los juegos al hecho educativo en sus diferentes niveles y modalidades, dado el papel que juega en la llamada sociedad del conocimiento y el papel decisivo que le toca asumir o los docentes, así como lo señala Pozo y Moreno (1999) “los docentes deben satisfacer las necesidades de cambio educativos que están siendo necesarias en nuestra educación actual y profundizar en la renovación de conocimiento y de las formas de enseñarlos” (p.176)

En este sentido, la palabra juego forma parte del vocabulario del niño en edad muy temprana, cuando el niño puede caminar, hablar, etc. Sus juegos adquieren actividades agradables y sirven como medio para impulsar el aprendizaje y reforzar su recién adquirido conocimiento. Por ello, Flores (2008), señala que; cuando el niño juega no admite imposiciones exteriores, en la escuela esta previsión debe estar en la mente del docente, teniendo el material adecuado y después para que despierte el interés, incitado al niño a la acción, desarrollando al máximo el espíritu creador el docente debe conocer el material adecuado para cada edad dando la impresión al niño de libertad, elección y espacio para jugar.

Seguidamente, según Solano (2003). Los juegos son parte fundamental de la identidad de un país. En Venezuela no solo sirve para consolidar sino que además ayudan a desarrollar y a fortalecer habilidades y destrezas en los niños y niñas específicamente en los grados 4to, 5to, y 6to grado del Subsistema de Educación Primaria. También el juego es necesario para su salud mental, para tener una personalidad equilibrada, para desarrollar la creatividad y para fortalecer los valores autóctonos de su localidad.

De esta manera, el juego es importante porque redunden en efectos formativos y psicomotores a través de estrategias como el acondicionamiento neuro-muscular formando grupos, columnas, filas, círculos, triángulos y rectángulos que nos permitan visualizar todas las actividades kinestésicas y motriz de cada niño y niña que ejecuten cada uno de estos movimientos. Al efecto, el juego ha asumido dentro de la estructura curricular parte del proceso de aprendizaje y es estrategia fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades y destrezas del pensamiento, las actividades de motricidad básicas como son; caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, brincar, girar son esenciales en cada actividad física deportiva y recreativa, especialmente en el atletismo podemos destacar la importancia de cada uno de estos movimiento que facilitan a los niños y a las niñas del Subsistema Educación Primaria.

De allí pues, el docente juega un papel muy importante, porque debe promover situaciones donde utilice estrategias para la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos de sus estudiantes. La finalidad de la Subsistema Educación Primaria está enmarcada a orientar el desarrollo integral de los estudiantes, propiciando actividades colectivas que les permitan participar en la transformación de los pueblos. Para ello, deben adquirir la cultura como medio para facilitar la integración consiente y solidaria en este proceso con el objetivo de obtener el conocimiento que lo identifique como parte de un pueblo y de una región.

Al efecto, el sistema educativo venezolano siempre ha asumido dentro de su estructura curricular el juego como parte del proceso de aprendizaje, es por ello que el Ministerio de Educación (1997) afirma que:

El juego es un preámbulo para el aprendizaje del respeto a las normas sociales en la vida real; Crear reglas especiales y más flexibles que las reglamentarias deportivas para facilitar la incorporación de los alumnos de menor dominio técnico (la mayoría); Prestar atención en equilibrar los grupos o equipos para evitar desventajas y disminución de la motivación; Insistir paulatinamente en la importancia de divertirse y de colaborar para el buen desarrollo del juego, a objeto de evitar actitudes que provoquen excesos, accidentes, o conflictos graves; Erradicar la costumbre de castigar al alumno que no ejecute adecuadamente y menos obligarlo a realizar ejercicios físicos forzados; Debe evitarse la exclusión de los que fallen, lleguen de último o rindan menos; ellos son los que necesitan de mayor refuerzo y oportunidades de acción; Utilizar con preferencia las formas jugadas; es decir, actividades con secuencia de acciones en forma de juego; cuidando que las mismas sean de exigencia progresiva para que la sensación de pequeños éxitos en un ambiente recreativo sean estimuladores y motivantes de la constancia y la perseverancia. (p. 21).

Igualmente, los autores Delgado, Valero y Conde, (2003) afirman que:

Dentro de la Educación Primaria se ha de abandonar la idea de que en la iniciación deportiva al atletismo ha de primar el trabajo técnico mediante propuestas analíticas, entendiendo el juego como un recurso a través del cual se ha de liberar la tensión acumulada por el trabajo rutinario y como medio para mantener una motivación mermada por una práctica atlética que ocasiona falta de interés en sus practicantes. Juego y atletismo han de ir unidos de la mano, especialmente en el tercer ciclo de la Educación Primaria, donde los juegos han de ir dando paso a los deportes por medio de los juegos reglados, mini deportes, deportes simplificados, pre deportes, etc. (pág. 43).

Las citas anteriores, plantean que el juego como alternativa metodológica para la enseñanza de los medios de la educación física en la Educación primaria. Esta alternativa permite que el niño experimente y descubra progresivamente, habilidades más eficaces para la práctica atlética que el enfoque habitual utilizado por el docente con el enfoque deportivista. En ese sentido, el docente de educación física puede implementar situaciones motrices incorporando el juego para el aprendizaje de las diferentes disciplinas deportivas en especial del atletismo, ya que, le permite orientar el fortalecimiento de conocimientos y habilidades físicas, donde se despierte en los estudiantes el sentimiento de superación. Por consiguiente, asignatura de educación física implementa este deporte como base en los niños y niñas, en los grados antes señalados en los párrafos anteriores en ello ponen en práctica destrezas como, rapidez, flexibilidad, resistencia y a la iniciación deportiva al atletismo mente sana, competitividad.

Es necesario mencionar, que el atletismo es considerado por muchos como el deporte rey, siendo una modalidad con antecedentes remotos, con muchas posibilidades y atractivos dentro del ámbito educativo; El mismo resulta ideal para afianzar las habilidades motrices básicas trabajadas en primaria (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones), incorporándolas en los grados superiores del Subsistema Educación Primaria con un carácter más específico. Además, pone en juego todas y cada una de las capacidades físicas básicas y cualidades motrices, por lo que puede utilizarse como medio para conseguir una mejora global de la forma física del alumnado de una forma más divertida y motivante.

Desde este punto de vista, la importancia que tiene el juego basados al atletismo en el nivel de Educación primaria, ya que es una fase del estudiante en la que su aprendizaje se encuentra absorbiendo conocimientos y de tal manera los pone en práctica, por esta razón es importante señalar que las enseñanzas empleadas por el docente en su clase no solo formara al niño o niña en su parte intelectual sino también en lo personal y psicológico en el aprendizaje del día a día, los docentes no escapan de la necesidad de despertar el interés y la motivación de los niños y niñas en sus clases.

Desde la perspectiva más general, en la Unidad Educativa escuela del Municipio Francisco de Miranda se ha observado y según la experiencia del investigadora, se evidencia que algunos docentes no incorporan el juego para el aprendizaje del atletismo, tal vez se deba al

desconocimiento del marco teórico conceptual o la poca motivación de algunos docentes por la enseñanza de esta disciplina deportiva. O tal vez, no le dan la importancia suficiente de los juegos en el aprendizaje de las habilidades naturales como: correr, saltar, lanzar, trepar, entre otros.

Por último, la investigación tuvo la iniciativa de tratar de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, en el cual, el rol del docente sea facilitador y orientador activo envuelto en sus propios conocimientos. Debido a que algunos docentes aún están arraigados en el proceso educativo tradicional, negando al estudiante la oportunidad de desarrollar sus potencialidades y de conocer sus expectativas con relación al aprendizaje. De allí, la importancia del docente de utilizar el juego en sus clases diarias, ya que el mismo, por ser una actividad espontánea, libre, desinhibida, desinteresada y gratuita, permite al niño y la niña idear o inventar nuevos juegos, donde el profesor los orienta y los supervisa para su aplicación. En este sentido se plantean los siguientes objetivos.

Objetivos de la Investigación

General

Elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

Específicos

- Diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes en relación al aprendizaje del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.
- Determinar la importancia del Juego en el aprendizaje para el desarrollo del atletismo en los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.
- Diseñar una guía de aprendizaje basada en el atletismo y adaptada a los juegos para el fortalecimiento del deporte en niñas y niños los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

Metodología

El Marco Metodológico de una investigación, recopila una serie de datos como lo son la metodología utilizada para la realización de la misma, los lineamientos y las características que posee. Según Arias, (2016) con respecto al Marco Metodológico de la Investigación señala que: “la metodología incluye el tipo o los tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “cómo” se realizará el estudio para responder al problema planteado”. (p 110). También el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (2016); Dice para el marco metodológico que:

Se describen métodos, técnicas y procedimientos aplicados de modo que el lector pueda tener una visión clara de los que se hizo, por qué y cómo se hizo. Además deben mencionarse las razones por las cuales se seleccionó dicha metodología, su adecuación al problema en estudio y sus limitaciones. (p.34)

Modalidad, Diseño y Tipo de Investigación

El presente estudio estuvo sustentado en el paradigma cuantitativo, de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2006), el paradigma cuantitativo se caracteriza porque: “usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (pag.5), por otro lado la investigación estará enmarcada, bajo la modalidad proyecto factible, apegado a una investigación de campo no experimental, de carácter descriptiva. Según el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (ob. cit.), el proyecto factible lo define como:

Elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p.21)

Así pues para poder lograr su elaboración se siguió los siguientes pasos establecidos en este tipo de diseño, los cuales son:

- Fase I: Diagnóstico de necesidades.
- Fase II: Factibilidad para elaborar la propuesta.
- Fase III: Planificación y diseño de la propuesta.

La presente modalidad de investigación se justifica dentro del proyecto a desarrollar, ya que plantea la necesidad de proponer una guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas del Subsistema Educación Primaria, estrategias didácticas basadas en juegos cooperativos para el desarrollo psicomotor en niños y niñas.

Igualmente el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (ob. cit.), hace referencia a que una investigación es de campo: “ya que los datos son recogidos directamente de la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicando así sus causas y efecto” (p.65) y es descriptiva, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) porque en “este tipo de estudios se identifican características del universo investigado, se observan forma de conductas, se establecen comportamientos concretos y se descubren y comprueban asociación entre las variables”. (p.56)

Población y Muestra

Población

Palella y Martins (2006), definen a la población como “el conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones... es el conjunto finito o infinito de elementos, personas o cosas pertinentes a una investigación” (p. 115).

En la presente investigación, la población objeto de estudio, estuvo constituida por seis (6) docentes que laboran en la Unidad Educativa “Paso de Orituco” Municipio Francisco de Miranda estado Guárico. Distribuido de la siguiente manera; un (01) docente de Educación Física y cinco (05) docente de aula de 4°, 5° y 6° grado Subsistema Educación Primaria.

Muestra

La muestra según, Arias (2016.), “es un subconjunto representativo y finito, que se extrae de la población accesible” (p.83). Mientras que para Hernández, Fernández y Baptista, (2006) la muestra “es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectaran datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión. Ésta debe ser representativo de la población” (p.281). En concordancia con estas conceptualizaciones y al número total finito de la población estudiada, la misma se dejó en su totalidad, lo que significa que es una muestra censal por lo pequeño de la población.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica

La información necesaria para esta investigación se recolecto a través de la aplicación de un cuestionario a los docentes. Según Carrasco y Calderero (2000), un cuestionario “...consiste en un conjunto más o menos amplio de preguntas o cuestiones que se consideran relevantes para el rasgo, característica o variables que son objeto de estudio” (p. 50). El cuestionario se diseñó en base a las variables en estudio, se realizaron con alternativas de si – no, pero se tendrá como complemento las preguntas abiertas para obtener una mayor información

El instrumento diseñado fue aplicado a los Docentes de la Unidad Educativa en estudio, el mismo está referido a las variables en estudio con escala seleccionada que se definirá en el momento en que se desarrolle la investigación.

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Validez

Según Palella y Martins (2006), define la validez como “La ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquella que realmente se quiere medir” (p. 146).

El instrumento se validó mediante el método “Juicio de expertos”, el cual consiste según Ruiz (2002) en “...seleccionar expertos, a los fines de juzgar, de manera independiente, la “bondad” de los ítems del instrumento, en términos de la relevancia o congruencia...la claridad en la

redacción y la tendenciosidad o sesgo en la formulación de los ítems” (p. 77). Por consiguiente, La validez del instrumento se determinó a través del Juicio de Expertos, quienes evaluarán la calidad de los ítems en cuanto a claridad, congruencia y pertinencia, quienes hicieron las observaciones pertinentes al instrumento, en virtud de que se ajustan a los objetivos de la investigación. Luego de la revisión, se tomó las recomendaciones de los expertos y se realizaron las modificaciones y reformulaciones señaladas por éstos, para posteriormente proceder a su aplicación.

Confiabilidad

Una de las características técnicas que determinan la utilidad de los resultados de un instrumento de medición es su grado de reproducibilidad. La confiabilidad de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.), consiste en “el grado de uniformidad con la que un instrumento recoge la información pertinente al estudio” (p. 426). Este aspecto de la exactitud con que un instrumento mide lo que se pretende medir es lo que se denomina la confiabilidad de la medida. En este sentido, el término confiabilidad es equivalente a los de estabilidad y predictibilidad. Esta es la acepción que más comúnmente se le da a este término.

En ese sentido, se determinó la confiabilidad de los instrumentos, a través de la KR_{20} (Fórmula 20 de Küder-Richardson), de la misma forma los instrumentos se les aplico a cinco (5) docentes que se seleccionaron al azar con características similares a la población en estudio y ajenos a los que intervendrán en la muestra definitiva. Con aplicación de una prueba piloto a los resultados que se obtuvieron fueron analizados con el procesamiento estadístico y a través del programa SPSS más apropiado para la investigación, lo que determino la confiabilidad de los mismos. Para la Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad se tomó como referencia la de confiabilidad escala (ver cuadro 1).

De igual manera el citado autor, sostiene que: Por lo general, un coeficiente de confiabilidad se considera aceptable cuando está por lo menos en el límite superior (0,80) de la categoría “Alta”. No obstante, no existe una regla fija para todos los casos. Todo va a depender del tipo de instrumento bajo estudio, de su propósito y del tipo de confiabilidad de que se trate (p.12).

De acuerdo con los resultados anteriores, se concluye que el instrumento en estudio tiene una confiabilidad de consistencia de 0.6735 lo que indica que el instrumento es confiable.

Cuadro 1
Escala de Confiabilidad

Intervalos	Criterios
0.0 – 0.28	Rehacer instrumento
0.29 – 0.49	Revisión de reactivos
0.50 – 0.74	Instrumento confiable
0.75 – 1	Alta confiabilidad

Nota. Datos tomados de Ruiz (2009). (p.12).

Procedimiento de la Investigación

Según Tamayo y Tamayo (2003), se refiere a la descripción de los procedimientos, etapas o fases para realizar un proceso investigativo. Las fases del presente trabajo que se desarrollaron en la forma siguiente:

- Fase 1: Se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica y documental para sustentar la fundamentación de los aspectos tratados en el estudio.
- Fase 2: Se hizo la selección de la población y muestra.
- Fase 3: se seleccionó de la técnica y el diseño del instrumento.
- Fase 4: Se validó el instrumento y se hizo el cálculo de la Confiabilidad.
- Fase 5: Se aplicó el instrumento a la población de manera directa y se realizó análisis de los resultados.
- Fase 6: Procesamiento estadístico de los datos.
- Fase 7: Procesamiento de la información recabada en la observación
- Fase 8: se realizó el análisis de los datos
- Fase 9: Elaboración de las conclusiones del Diagnóstico.
- Fase 10. Se diseñó la propuesta de acuerdo al Diagnóstico.
- Fase 11: Presentación de las recomendaciones pertinentes a la investigación

Técnicas de Análisis de Datos

Según Arias (2016), "en este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan" (p. 111). En virtud de ello se tomara en cuenta el análisis cuantitativo; que se realizara para caracterizar las situaciones y expresar la calidad de los hallazgos de la investigación, considerando las respuestas que no puedan ser expresadas cuantitativamente y el análisis interpretativo; este se efectuara en función de las variables para así evaluar los resultados en forma parcial, que facilitara la comprensión global de la información, para emitir juicios críticos y conclusiones.

Luego de recolectada la información requerida, se procedió a su tabulación, clasificación y codificación, utilizando la estadística descriptiva, a través de secuencias y porcentajes (análisis cuantitativos). En este sentido, Hernández y Otros (ob.cit.), afirman que la distribución de frecuencias es "un conjunto de puntuaciones ordenadas en sus respectivas categorías" (p. 343), lo que permitió al investigador llegar a conclusiones claras y sencillas. Finalmente los datos se representaran en cuadros y gráficos, a fin de mostrar clara y objetivamente los resultados.

Resultados y Discusión

Con base a la revisión del proceso de investigación que se llevó a cabo y los resultados arrojados a través de la aplicación de tratamientos estadísticos, para el instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa "Paso de Mujica", enfocados a la necesidad que existe de

proponer y aplicar (por parte de los docentes) una serie de actividades para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria, que permitan despertar el interés de los estudiantes en las actividades de atletismo.

A través del marco teórico referencial se pudo evidencia los juegos constituye una vía que posibilita el aprendizaje del atletismo y constatándose en el diagnóstico que existen insuficiencias notables en el desarrollo del atletismo en la Unidad Educativa señalada, dado en lo fundamental por las carencias que presentan en los ambientes de aprendizaje. No obstante, los docentes pudieran realizar adaptaciones de los juegos según las características de crecimiento de los niños y psicopedagógicas de los alumnos.

En ese sentido, se plantea que el primer objetivo específico relacionado con diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes en relación al aprendizaje del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria. Donde, en el gráfico 1 las respuestas obtenidas por la muestra, se puede evidencia que un 90% de los encuestados opinó que no consideran al atletismo en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (CSEPB). Mientras que un 10% considera que sí. Tal vez esa respuesta se deba a la falta de conocimiento de los docentes del CSEPB.

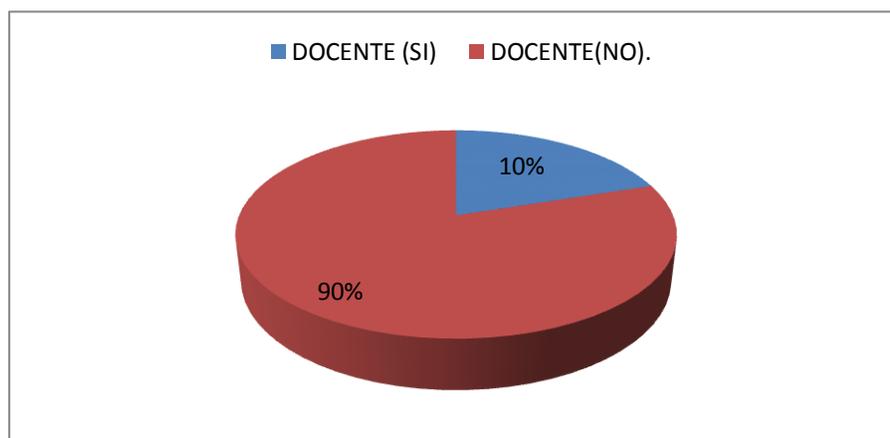


Gráfico 1. El atletismo es considerado en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana.

Atendiendo a lo observado en el gráfico 2, los docentes involucrados en la muestra manifestaron en un 80% que nunca aplican los conocimientos teóricos del atletismo en el Subsistema Educación Primaria.

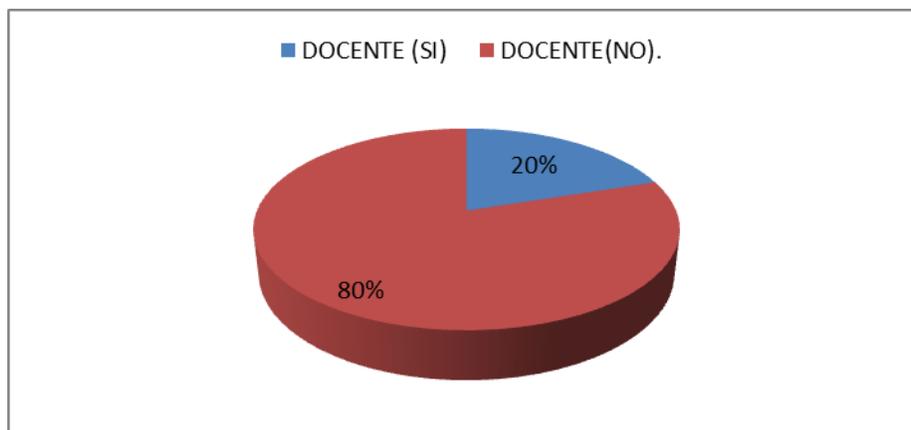


Gráfico 2. Aplica los conocimientos teóricos del Atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

En estos resultados, evidencian que hay un alto porcentaje de docentes involucrados en la muestra que manifestaron no tener conocimiento teórico del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

Seguidamente, se presenta el segundo objetivo específico, determinar la importancia del Juego en el aprendizaje para el desarrollo del atletismo en los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

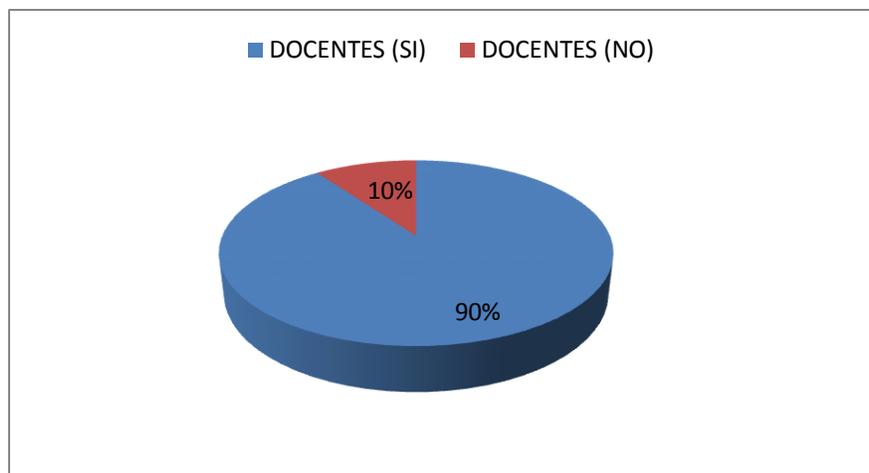


Gráfico 3. El juego es importante para el aprendizaje del atletismo en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

En estos resultados se puede evidenciar que el 90% de los docentes involucrados en la muestra manifestó que el juego es importante para el aprendizaje del atletismo. Según Piaget (1999) el juego tiene ventajas significativas como: ayuda al participante a obtener confianza en sí mismo, contribuyen a conseguir empatía con los otros, inducen a desarrollar percepciones a los demás,

permiten comprender los sentidos expectativa y la tolerancia y ayudan a la sociabilización grupal.

Con respecto, al tercer objetivo específico, Diseñar una guía de aprendizaje basada en el atletismo y adaptada a los juegos para el fortalecimiento del deporte en niñas y niños los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria. Se puede apreciar en los gráficos 4 y 5, que de acuerdo a los resultados se puede evidenciar que un alto porcentaje de la muestra encuestada necesitan una guía de enseñanza para mejora el aprendizaje del atletismo, además de orientación para aplicar y actualizar sus conocimientos en cuanto al uso de los juegos para enseñar el atletismo en los estudiantes. A pesar, que un 90% no utilizan el juego como recurso didáctico para las actividades de aprendizaje del atletismo.

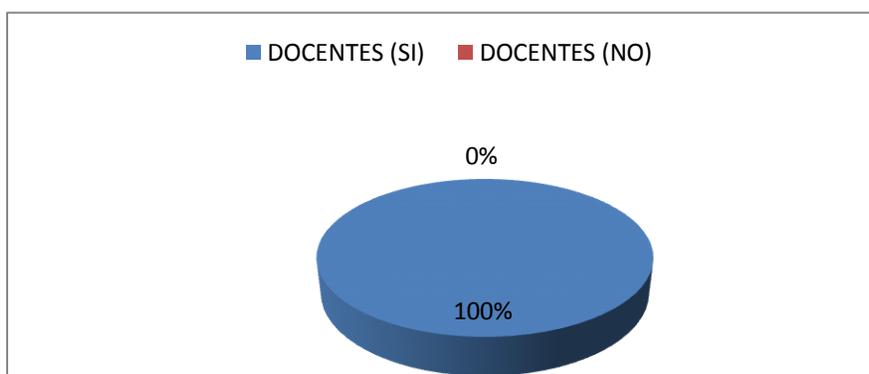


Gráfico 4. Guía de enseñanza para mejorar el aprendizaje del Atletismo

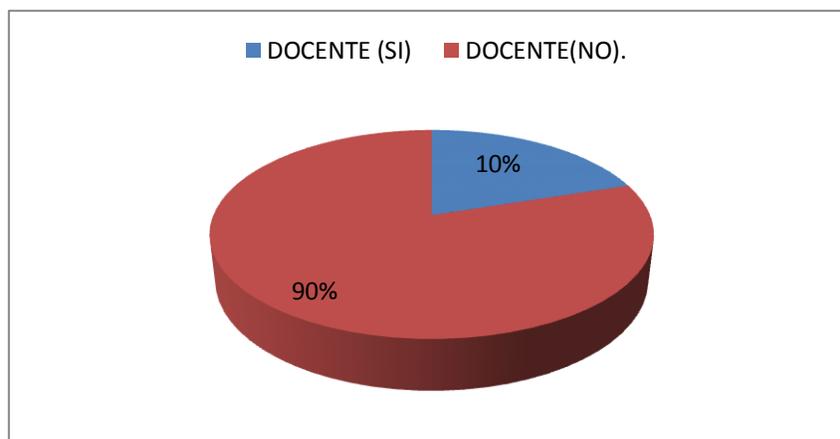


Gráfico 5. El juego como un recurso didáctico para las actividades de aprendizaje del atletismo.

LA PROPUESTA

La guía lleva como título “El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del atletismo en niñas y niños los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

Después de establecer el análisis de los datos arrojados por los instrumentos aplicados, se pudo determinar que existe la necesidad de elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para los niños y niñas de la Unidad Educativa “Paso de Orituco” del Municipio Francisco de Miranda estado Guárico. Con la implementación y puesta en marcha de esta propuesta se pretende contribuir al fortalecimiento del desempeño profesional del docente en este nivel en la parte del atletismo. Se considera que la misma es relevante, porque va a permitir el logro de la información actualizada requerida para elevar la calidad del educador, al motivar a este en la formulación y adquisición de una guía de aprendizaje del atletismo, que faciliten a los estudiantes el estímulo de participación en competencias de atletismo ya que no se sienten motivados para la práctica de esta disciplina.

Cabe destacar que, esta propuesta va dirigida hacia el aprendizaje del atletismo de forma más divertida para que los estudiantes participen activamente en las diferentes actividades a realizar, además para que se desarrolle como un ser activo, constructivo y seguro del desarrollo intelectual y, sobre todo personal como futuro participante de la sociedad que le rodea.

Desde la perspectiva más general, la práctica deportiva como elemento básico para la formación integral del individuo, ejerce una relevante influencia en todos los aspectos y dimensiones que componen al ser humano. Utiliza sus medios y estrategias de aprendizaje, actuando sobre el ente corporal, pero no atendiendo al desarrollo biológico solamente, sino que centra su finalidad en el humano total, como ser viviente integral. El movimiento corporal implica un proceso de actuación completa del individuo. No existe separación entre los aspectos físicos y psíquicos, ella constituye una sola unidad funcional, así como funcional es el desarrollo.

En consecuencia, los educadores físico deberán centrar su aprendizaje acorde con el desarrollo evolutivo del niño, puesto que es él quien está involucrado de manera determinante en su proceso de aprendizaje. El mismo construye progresivamente el conocimiento, gracias a su esquema, a las experiencias y a la interacción social que tiene en el entorno en que se desenvuelven. Por lo tanto, es importante que el docente brinde al niño situaciones auténticas de su desarrollo integral, mediante la práctica deportiva del atletismo, basada en las actividades significativas que le permitan evolucionar satisfactoriamente este proceso, sobre todo, en las primeras etapas de su desarrollo evolutivo.

Objetivos de la Propuesta

General

Elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

Específicos

- Sensibilizar al personal docente sobre la importancia de la práctica del atletismo mediante el uso de los juegos.
- Identificar conjuntamente con los docentes, las estrategias pedagógicas para la elaboración de una guía para el aprendizaje del atletismo.
- Diseñar la guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

Factibilidad

Esta propuesta tiene una alta posibilidad de ser ejecutada, ya que de acuerdo a los resultados que arrojó el cuestionario; los docentes están dispuestos y conscientes de la necesidad de adquirir este tipo de conocimientos; el cual consiste en un conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que puedan tener una institución “Paso de Orituco”; convirtiéndose en una acción dirigida la guía para el aprendizaje del atletismo a través de juegos, puede puntualizar los siguientes elementos:

Factibilidad técnica: Para el desarrollo de esta propuesta, se cuenta con el recurso humano especializado en el área de Educación Física y deportes, además del interés y disposición del personal directivo y docente de la institución en colaborar para la implementación de la propuesta, que conllevará al beneficio tanto personal como social de los docentes del plantel.

Factibilidad económica: La propuesta es factible de implementar económicamente por cuanto se cuenta con las instalaciones adecuadas para el desarrollo de las actividades planteadas, así como también se dispone de los recursos y materiales, ya que son de fácil accesibilidad.

Factibilidad social: Las condiciones para la aplicación del plan, son favorables, ante la motivación de los docentes. Asimismo, el aporte de esta propuesta para los docentes de la institución, será la elevación de la calidad de su rol pedagógico, por lo que el mismo presenta un alto porcentaje de aceptabilidad, considerando que los beneficios además de ser a nivel institucional, es factible de implementar en otras instituciones educativas.

Sugerencias para la Aplicación de la Propuesta

Para la aplicación de la propuesta, se sugiere considerar aspectos como:

- Los docentes deberán evidenciar las recomendaciones médicas de los participantes, para evitar inconvenientes de salud en el desarrollo de las actividades.
- El diseño de los juegos se realizarán conjuntamente con el colectivo de docentes.

- La divulgación de los juegos se realizarán a través de charlas y publicaciones en la cartelera informativa, con el objetivo de orientar a los alumnos y su debida selección de las actividades de su preferencia.
- los alumnos y docentes podrán observar, evaluar y reflexionar sobre la participación en los juegos y así adquirir una mejor conciencia de sus beneficios.
- Sensibilizar a los Directivos, docentes, padres y miembros de la comunidad para la participación activa en el desarrollo de la propuesta.

Didáctica para el aprendizaje del Atletismo a través del Juego

El juego, es una actividad recreativa donde el de Educación Física en todo su desarrollo debe mantener una actitud lúdica, de igual manera, no debe suspender o paralizar la actividad por pequeños errores, ni permitir No que los niños ridiculicen a sus compañeros, ya que se perdería la motivación del mismo. Sin embargo, Aguirre (2013) sugiere tomar en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtener el mejor éxito en la actividad:

1. Tenga tacto al tratar a los estudiantes. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un docente autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés siga jugando ese juego colocando otras estrategias más llamativas.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. No cambie normas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, trae confusión a lo niños.
7. No saque del juego a los estudiantes que pierden.
8. No obligue al estudiante a jugar.
9. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
10. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
11. Haga demostraciones según va explicando el juego.
12. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
13. Si hay sugerencias de parte de los estudiantes, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.

En este contexto, Colmenares (2020) recomienda tomar en cuenta aspectos metodológicos para el desarrollo del Juego en el área de Educación Física se necesita: la intencionalidad del juego, tener claro la cantidad de alumnos que estarán presentes en la clase, prever las condiciones del terreno donde se realizarán las actividades, el uso del material didáctico, ser objetivos en la aplicación de la sesión, controlar el esfuerzo de cada acción del juego que se realice y controlar la motivación utilizando siempre actividades más motivantes para mantener activos a nuestros estudiantes.

Administración de la Propuesta

La puesta en práctica de la propuesta se asume en el contexto actual de las instituciones, la misma es viable, ya que se ha diseñado tomando en consideración los aspectos teórico-metodológicos del juego y sus implicaciones en el desarrollo bio-psico-social del Subsistema Educación Primaria.

La administración de la propuesta estará circunscrita a un conjunto de estrategias basadas en los fines y principios de los valores, la cual contribuirá a mejorar las condiciones bio-psico-sociales de los niños y niñas del Subsistema Educación Primaria hacia la práctica de actividades en el área de Educación Física.

Esta propuesta la van a administrar los Profesores Especialistas de Educación Física que laboran en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

Estructura de la Propuesta

La Guía de Actividades para el aprendizaje del Atletismo a través del Juego para niños y niñas de la Educación Primaria en La Unidad Educativa “Paso de Orituco” del Municipio Francisco de Miranda Estado Guárico (ver gráfico 1).

Comprende tres (3) fases: Fase I: Sensibilización y Motivación se refiere (ver cuadro 1); Fase II Diseño de la Propuesta (ver cuadro 2) y Fase III, Evaluación y seguimiento de la Propuesta.

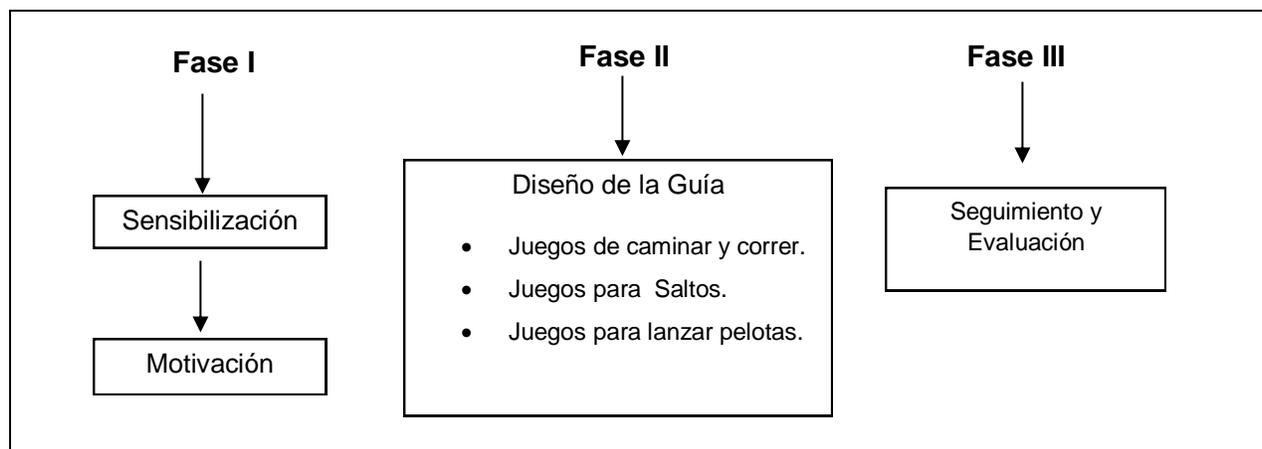


Gráfico 1. Estructura de la Propuesta.

Cuadro 1

Fase I: Sensibilización y Motivación

<i>Taller de Sensibilización y Motivación</i>	
Propósito	Sensibilizar y motivar a los docentes sobre la importancia que tiene el Atletismo en el contexto escolar.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">* Incentivar el interés de los docentes para que participen en la Propuesta Aprendizaje del Atletismo a través del Juego para niños y niñas de la segunda etapa de la Educación Primaria en la UE. Paso De Orituco Del Municipio Francisco De Miranda Estado Guárico.* Motivar a los docentes para que incorporen los juegos en su praxis pedagógica para la enseñanza del atletismo.
Contenidos Fundamentales	<ul style="list-style-type: none">* Dinámica de inicio* Presentación del Grupo* Exploración de las expectativas.* Dinámica de Grupo.* Importancia de del juego en la enseñanza del atletismo.
Actividades	<ul style="list-style-type: none">* Inicio del Taller* Presentación del Grupo a través de Dinámica Grupal.* Entrega de carpeta y material de apoyo para que cada uno escriba sus expectativas.* Intercambio de ideas.* Presentación y discusión de los tópicos que conforman la propuesta.* Análisis y discusión del material entregado en grupo.* Dinámica grupal de cierre.

Fase II: Diseño de la Guía

Los juegos que se presentan que se pueden desarrollar en cualquier contexto, son de fácil ejecución y sus normas son fáciles de cumplir, además son juegos divertidos fáciles y muy prácticos para la enseñanza del atletismo.

Caminar y Correr

Son las formas motrices más tempranamente dominadas por el niño y la niña. Ya que en el primer año de vida hace tentativas de caminar, que en un principio parecen torpes e impotentes. De ese movimiento inicial incontrolado se va desarrollando, más o menos a los 3 años cumplidos, una carrera, aunque todavía muy económica. Logra que ese movimiento sea más fluido, funcional, en fin, más armonioso y echar los cimientos para la carrera deportiva, incumbe al atletismo preparatorio en la edad preescolar y en los primeros años de la escuela primaria. Con el fin de cumplir esta tarea es necesaria. Para ello, se desarrollaron los juegos utilizando las formas básicas motrices como inicio a la formación de iniciación (ver cuadro 2).

1) Armonizar, por medio de ejercicios apropiados, la coordinación del movimiento total, mejorar la postura del tronco durante la carrera y lograr que los niños corran en línea recta sin oscilaciones laterales del centro de gravedad del cuerpo, porque la favorable postura del tronco y

de una coordinación del movimiento son las principales características de una buena técnica de carrera corta.

2) Aumentar la velocidad, porque esto no solo mejora el rendimiento de las carreras, sino que al mismo tiempo crea las condiciones para buenas performances en otras ramas del atletismo.

3) Incrementar la capacidad de reacción y concentración, con el fin de desarrollar tempranamente las cualidades necesarias para una salida rápida.

Cuadro 2

Juegos de Caminar y Correr

Juegos de Caminar y Correr	
Nombre del Juego: ¿QUIÉN ES EL QUE MÁS RÁPIDO ATRAPA?	
Objetivo	Desarrollar la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y arrancada alta.
Desarrollo	Los Estudiantes se dividirán en cuatro equipos (Rojo, Blanco, Azul y Verde), los cuales estarán disperso por el terreno. A la señal del profesor los practicantes se tratarán de atrapar unos a otros, saliendo de dos en dos o de cuatro en cuatro emulando entre si. ¿Quién es el primero en tocar a los otros jugadores? Se repite hasta que todos hagan función de atrapados y atrapadores.
Normas	Cada toque se enunciará en voz alta. Los jugadores tocados no relevan al atrapado, ni son eliminados definitivamente del juego.
Nombre del Juego: AGÁRRAME LA CINTA	
Objetivo	Desarrollar velocidad y la Agilidad.
Desarrollo	Al dar la orden del docente saldrán corriendo y tomara pelota y se colocara de último pero antes le dará la pelota al compañero.
Normas	El jugador que deje caer pelota deberá agarrarla y continuar el juego.
Nombre del Juego: LA PRESA Y EL CAZADOR	
Objetivo	Desarrollar la resistencia y la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales.
Desarrollo	Los participantes están dispersos a voluntad por el terreno, se selecciona a un participante como cazador y los demás se consideran presas. A la señal del profesor el cazador intenta dar alcance a la presa, la cual puede protegerse tocando a otro jugador, pero este no huye, sino que se convierte en cazador para perseguir al primer cazador que, a su vez, puede salvarse de la misma manera.
Normas	Los participantes deben tener en cuenta la aplicación de la técnica completa en las carreras.

Cuadro 1 (Cont.)

Juegos de Caminar y Correr	
Nombre del Juego: PERSECUCIÓN DE MESES	
Objetivo	Desarrollar la rapidez de reacción y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y la arrancada alta.
Desarrollo	En el centro del terreno se traza un círculo y dentro de este se coloca un participante, los demás se encuentran dispersos a un extremo del terreno. A la señal del profesor el participante que se encuentra dentro del círculo menciona un mes, todo jugador nacido en ese mes tiene que correr al lado opuesto del terreno evitando que el que está en el círculo lo atrape.
Normas	El jugador que haya sido atrapado releva al que se encuentra dentro del círculo.
Nombre del Juego: LA SERPIENTE CAZADORA	
Objetivo	Desarrollar la resistencia y la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales.
Desarrollo	Se organiza a los participantes en dos equipos Rojo y Azul, separados en los extremos del terreno, los cuales se alinearán a lo largo de una soga de 4 o 5 metros, a un metro de separación entre uno y otro participante que tomarán en la mano la soga. A una señal del profesor se ponen en movimiento los equipos, intentando el primer jugador de cada equipo dar alcance al jugador final del otro equipo.
Normas	Los corredores deben tener en cuenta la aplicación de la técnica de la carrera. El equipo que lo logre primero tocar el jugador final del otro equipo es considerado vencedor.
Nombre del Juego: EL CAMPEÓN CORREDOR	
Objetivo	Desarrollar la velocidad de reacción y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y transitorios en la carrera y la arrancada alta
Desarrollo	Los participantes se colocarán en filas detrás de una línea trazada en el piso, a la distancia de 10 metros se traza otra línea que hará la función de meta, los participantes serán numerados del 1 al 12. A la señal del profesor que será el anuncio de dos números, los participantes que tengan los números mencionados saldrán corriendo hasta la línea final, los cuales regresarán caminando y se colocarán en el puesto que tenían.
Normas	Los practicantes deben mantener la postura adecuada en la carrera para la ejecución correcta de la técnica y evitar lesiones. Los otros participantes no salen hasta la orden del profesor.
Nombre del Juego: LA VUELTA A LA BANDERA.	
Objetivo	Ejercitar la carrera, mejorar la rapidez de traslación, contribuyendo a la ejercitación de los pasos transitorios y la arrancada alta y la baja.
Desarrollo	Se formarán las atletas en dos hileras con igual cantidad de participantes a 15 metros de ellos se colocará una bandera frente a cada equipo. A la voz del profesor las primeras de cada hilera saldrán corriendo en línea recta darán la vuelta por detrás de la bandera y estos regresarán corriendo y se colocarán al final. Se puede realizar el juego alternando las arrancadas.
Normas	Hay que realizar la vuelta a la bandera y los alumnos no deben salir hasta que no se haya colocado el que regresa al final.

SALTOS

El niño hace sus primeras alternativas de saltar aproximadamente al cumplir los dos años. Primeramente da saltos incontrolados, sin elasticidad, con los pies juntos, desde peldaños de escaleras, cajones etc. Pero apenas un año más tarde, el niño suele dominar la secuencia motriz del salto en alto y en largo en forma elemental. De allí, pues, se diseñaron juegos para para lograr una aproximación al desarrollo de la secuencia motriz (ver cuadro 3). Perfeccionar esa forma y crear así las condiciones previas de buenos rendimientos en los saltos en largo y alto, es el objetivo del atletismo liviano en el jardín de infancia y en la escuela elemental. Sus tareas principales con respecto a la ejercitación del salto son:

1. Fortalecimiento de la musculatura del salto y de las articulaciones tibiotarsianas;
2. Coordinación del movimiento del salto;
3. Aprendizaje de una transición fluida de la carrera de impulso al salto.

Cuadro 3
Juegos para Saltos

JUEGOS PARA SALTOS	
Nombre del Juego: PERMUTA DE NÚMEROS	
Objetivo	Desarrollar la rapidez de reacción la arrancada alta y la ejecución de las habilidades de los pasos transitorios y normales
Desarrollo	Marcar el terreno un círculo en el centro de 4 metros de diámetro y en cada uno de los extremos del terreno seis círculos de 1 metro de diámetro. Colocar en el círculo del centro a un participante que tendrá la función de atrapar a los participantes que se encontrarán en el interior de los otros círculos cuando traten de permutar los círculos. A la señal del profesor que consiste en pronunciar dos números, los participantes que tengan los mismos tratarán de intercambiar los círculos, el participante que se encuentra en el círculo del centro intentará atrapar a uno de los dos participantes.
Normas	Los participantes deben tener en cuenta la aplicación de la técnica completa en las carreras. El participante que sea atrapado releva al que se encuentra en el círculo central.
Nombre del Juego: SALTAR LA CUERDA	
Objetivo	Desarrollar la coordinación y equilibrio de los músculos que intervienen en el movimiento.
Desarrollo	Los participantes se colocan en tres columnas enfrentadas a la orden del profesor van saltando sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas hasta la línea del otro extremo al llegar frente al compañero le dan la cuerda y se regresa por el mismo recorrido.
Normas	Salta sobre la cuerda alternando con los dos pies a un ritmo moderado. Mantén los tobillos y rodillas relajados para absorber el impacto. Trata de que sea un movimiento fluido, no caminar al saltar la cuerda, mantener la velocidad y el ritmo al que saltas.

Cuadro 3 (Cont.)

JUEGOS PARA SALTOS	
Nombre del Juego: CERO CONTRA POR CERO	
Objetivo	Desarrollar el salto con desplazamiento sobre el compañero inclinado
Desarrollo	Los participantes se colocan en columnas y un participante jugador se Uno de los jugadores se coloca inclinado hacia adelante con las manos en las rodillas y la barbilla inclinada al pecho. A la orden de profesor los demás jugadores deben saltar por encima diciendo frases, con los números hasta el 20. 1) la edad de Bruno, 2) Pataclós 3) al revés 4) Montesanto 5) de aquí te brinco 6) planchazo 7) Machete 8) el culo te esmocho 9) ni se mueve 9) la vieja es 10) todos a correr. Luego de saltar todos corren al poste.
Normas	Gana el equipo en el que mayor cantidad de integrantes hayan alcanzado los mejores resultados. No se debe agredir al compañero, ya que de lo contrario el jugador será sancionado el equipo con un punto menos. Quien no logre saltar al jugador o llegue de último en la carrera hacia el poste tomara la posición del participante que está inclinado. También quien
Nombre del juego: El salto del canguro.	
Objetivo	Desarrollar la saltabilidad y la coordinación de brazos y piernas.
Desarrollo	Los alumnos formados en dos equipos de igual cantidad de integrantes, cada integrante de forma alternada debe realizar de tres a cinco saltos, según lo requiera para determinar el ganador, cada equipo organiza la forma en la que saldrán sus integrantes para realizar el salto.
Normas	No puede realizar más de un balanceo con los brazos para ejecutar el salto. El salto es válido si no comete errores en la plataforma de salto.
Nombre del Juego: EL CONEJO SALTADOR	
Objetivo	Desarrollar la fuerza rápida y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y arrancada alta
Desarrollo	Se colocan varias estacas a ambos lados del terreno, a una distancia de 3 metros entre ellas, se unen con cadenetas de papel o sogas, los participantes se dividirán en dos grupos se colocarán en un extremo del terreno en filas. A la señal del profesor los practicantes saldrán uno a uno recorrerán la distancia tratarán de saltar por encima de la cadeneta, deberán tener en cuenta la coordinación de brazos y piernas a la hora de ejecutar los saltos para evitar lesiones. Se pueden realizar 3 repeticiones.
Normas	Deben realizar los saltos por encima de las cadenetas procurando no tocarlas ni romperlas. Gana el equipo que menos imprecisiones comete.

Lanzamientos

De todos los movimientos de atletismo, el lanzamiento es el menos desarrollado en el niño. Es cierto que un niño de dos años ya es capaz de arrojar un pequeño objeto sin moverse del lugar o apuntar a pocas distancias a través de un aro, pero todo el movimiento es vacilante y acompañado de muchas sincinesias. Por o tanto, también es este caso, como principales tareas de una ejecución del lanzamiento en la edad preescolar y en los primeros años de la escuela primaria, han de considerarse los siguientes objetivos:

1. El mejoramiento de la coordinación del movimiento
2. El incremento de la fuerza de lanzamiento;
3. El perfeccionamiento de la precisión.

Cuadro 4

Juegos para Lanzar Pelotas

JUEGOS PARA LANZAR PELOTAS	
Nombre del Juego: LANZA Y CORRE.	
Objetivo	Desarrollar la salida baja y ejecutar el lanzamiento.
Desarrollo	Los participantes se organizan en columnas enfrentadas aproximadamente 20 metros y se colocan detrás de una línea de salida en posición de salida baja, a la orden del profesor el primer participante lanza la pelota al compañero y luego corre y se coloca de último de la columna. El compañero agarra la pelota y realiza la misma actividad del compañero.
Normas	El participante no sale hasta no recibir la pelota.
Nombre del Juego: CORRE Y LANZA LA PELOTA.	
Objetivo	Desarrollar el lanzamiento y la salida baja y ejecutar las habilidades de los pasos normales y transitorios durante la carrera.
Desarrollo	Se colocan los participantes en dos equipos detrás de una línea de salida en posición de salida baja, a la distancia de 10 metros se coloca un aro, en el cual se colocan pelotas. A la orden del profesor el primer participante de cada equipo sale corriendo, recoge la pelota y la lanza al compañero que le sigue y este realiza la misma actividad llevando la pelota.
Normas	Gana el equipo que el participante realice que no realice el lanzamiento de la pelota.
Nombre del Juego: LANZA LA PELOTA CONTRA LA PARED	
Objetivo	Habituarse a los niños con el lanzamiento de la pelota.
Desarrollo	Los participantes se colocan en columnas una distancia de 10 metros, a la orden del profesor ejecutan el lanzamiento hacia un círculo que está señalado en la pared. El siguiente de la columna atrapa la pelota y la vuelve a lanzar a la pared.
Normas	Los niños no deben sobrepasar la línea de lanzamiento. Gana el equipo que haya pegado más veces la pelota dentro del círculo en la pared.

Cuadro 4 (Cont.)

JUEGOS PARA LANZAR PELOTAS	
Nombre del juego: PICHEO DE LA PELOTA	
Objetivo	Realizar el lanzamiento de la pelota con desplazamiento.
Desarrollo	Los alumnos se colocan en filas encontradas el primero de cada fila, a la orden del profesor realiza un paso de impulso y lanza la pelota al compañero que tiene al frente. Luego de recepcionar la pelota hace el mismo movimiento. Al realizar el lanzamiento el compañero debe ser sustituido por el siguiente alumno que ejecuta y así sucesivamente hasta que todos hayan lanzado.
Normas	No es válido el lanzamiento que se ejecute después de la línea de tiro. Gana el equipo que haya lanzado la pelota más rápido.
Nombre del juego: LANZAMIENTO DE PELOTA SENTADO	
Objetivo	Lanzamientos de fuerza para poder llegar al área estipulada.
Desarrollo	Los participantes se organizaran en columnas y el primero de cada columna tomara la posición de sentados y lanzara la pelota tratando de poner dentro de una zona determinada la pelota. luego de lanzar se ira al final de la columna y el que le sigue realizara el mismo lanzamiento
Normas	Ganará el equipo que haya sido capaz de colocar la pelota mayor número de veces en la zona designada por el profesor.

Fase III: Seguimiento y Evaluación

La evaluación de las actividades contenidas en la propuesta se realizara inmediatamente de la ejecución de las mismas, a fin de aplicar correctivos en caso que sea necesario, o por el contrario para conocer el nivel de efectividad de las mismas y darle la continuidad, lo cual conllevara al logro de los objetivos planteados en la investigación.

En esta fase permitirá analizar, sintetizar, interpretar, explicar y elaborar conclusiones; así como también revisar constantemente la propuesta para registrar los logros y las limitaciones, examinar las consecuencias y comenzar a pensar en implicaciones para las acciones futuras. Por tanto, se podrá realizar comparaciones entre lo planificado con lo realizado y analizar todos los registros.

Referencias

- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración*. Epísteme. Caracas.
- Aguirre (2013). *Vicisitudes epistemológicas de la praxis del docente de Educación Física en Contexto Universitario*. Trabajo Doctoral no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.

- Carrasco, J. y Calderero, J. (2000). *Aprendo a Investigar en Educación*. Madrid, España: Editorial Rialp. S.A.
- Colmenares, G. (2020). El Deporte Recreativo: una visión transformadora en la clase de Educación Física. Trabajo Doctoral no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.
- Flores. J. (2008), “*Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas Motrices*”. Trabajo de grado no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). “*Metodología de la Investigación*”. (3a Ed.). Mc. Graw – Hill. México.
- Ministerio de Educación. (1997) Currículo Básico Nacional. CBN. Nivel de Educación Básica. Material mimeografiado. Caracas: Autor
- Palella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. (2ª ed.). Caracas: FEDUPEL
- Ruiz, B. (2002). *Instrumentos de Investigación Educativa*. Barquisimeto. Venezuela.
- Ruiz, B. (2009). *Confiabilidad*. [Documento en línea]. Universidad Pedagógica Experimental “Libertador”, Universidad Centro Occidental “Lisandro Alvarado”. Disponible: www.carlosruizbolivar.com/ [Consultad: 2021, Diciembre 27]
- Tamayo y Tamayo (2003). *El Proceso de la Investigación Científica*. Tercera Edición. México D.F. Editorial Limusa S.A.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado (2016). *Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: FEDEUPEL.
- Valero, A. y Conde, J.L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque Ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas)*. Málaga: Aljibe.

Las autoras

MSc. Manuela Pires

Profesora en Educación Física, Magister en Educación Mención en Educación Física, Docente adscripto al Ministerio del Popular para la Educación. Ponente en eventos Nacionales e Internacionales. Investigador de la Línea de Investigación: Recreación y Tiempo Libre en el Ámbito Educativo Comunal de la Upel Maracay Venezuela.

Dra. Scarlet Mirella, Kiriloff de Aguilar

Profesora de Educación Física y Magíster en Educación Superior, posteriormente, obtuvo su titulación como Doctora en Ciencias de la Educación. Actualmente se desempeña como Coordinación de la Comisión de Acreditación de las Maestrías UPEL Maracay, fue Coordinadora del Doctorado en Educación de la UPEL Maracay.



Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N° 1

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN COGNITIVO- CONDUCTUAL PARA EL MANEJO DE LA FRUSTRACIÓN EN LA BIOMECÁNICA DE BATEO DE LOS PROSPECTOS PELOTEROS DE LA ACADEMIA ACH ACADEMY

COGNITIVE-BEHAVIORAL INTERVENTION PROGRAM FOR THE MANAGEMENT OF FRUSTRATION IN BATTING BIOMECHANICS OF ACH ACADEMY PLAYERS

Lic. Elivet Henríquez
henriquefuentes90@gmail.com

Lic. Genesis Rodríguez
genesisrgautier@gmail.com

Lic. Luis Pereira
lpereira252@gmail.com

Lic. Iriannys Arellano
iriannysarellano@gmail.com

Dr. Alessandro D'Amico
macauformula1@gmail.com

Recibido: 20-02-2021

Aceptado: 10-05-2021

Resumen

El béisbol es uno de los deportes más destacados en nuestro país, en años recientes ha dado apertura y reconocimiento al trabajo psicológico a nivel deportivo, lo cual ha permitido la realización de estudios científicos de índole psicológico, en la actualidad una de las cosas que se observa en la realización de este deporte, son los altos niveles de frustración, al que se ven expuestos los peloteros, por ende se desarrolló un programa de manejo de la frustración, con la finalidad de darle herramientas a los atletas para hacer frente a estas situaciones negativas, dando como resultado que su rendimiento no se vea afectado, habiéndose ya aplicado se pudo observar una respuesta positiva de parte de los peloteros hacia las situaciones frustrantes.

Palabras Clave: Frustración, Béisbol, Psicología, Manejo, Rendimiento.

ABSTRAC

Baseball is one of the most outstanding sports in our country, in recent years it has given openness and recognition to psychological work at the sports level, which has allowed the realization of scientific studies of a psychological nature, currently one of the things that is observed in the realization of this sport, are the high levels of frustration, to which the players are exposed, therefore a frustration management program was developed, in order to give tools to the athletes to face these negative situations, resulting in their performance not being affected, having already applied a positive response from the players towards frustrating situations could be observed.

Keywords: Frustration, Baseball, Psychology, Management, Performance.

INTRODUCCIÓN

El béisbol es uno de los deportes más destacados en nuestro país, nace gracias a la influencia de los norteamericanos a finales del siglo XIX. El primer club de Béisbol organizado fue el “Caracas B.B.C”, luego de este, comenzaron a aparecer otros clubes, convirtiéndose así en el primer deporte de Venezuela, gracias a la larga lista de triunfos obtenidos por equipos y peloteros venezolanos, el béisbol se convirtió en el sueño y la meta a alcanzar de muchos niños y adolescentes.

En Venezuela el béisbol ha cobrado gran importancia para la sociedad, entendiéndose que el deporte como en la vida, se obtienen resultados positivos en la medida en que existe constancia, disciplina y compromiso con una visión global acerca del rendimiento humano que incluye los factores físicos, técnicos y psicológicos. El deporte es entonces, otro escenario que señala la importancia del bienestar psicológico como factor fundamental en el desarrollo de nuestras vidas.

En tal sentido, la psicología asociada a la actividad deportiva de alta competición ha alcanzado un gran desarrollo por estos tiempos, incorporando a profesionales especialistas en psicología como parte de la formación integral y metodológica del entrenamiento deportivo en aras de elevar el nivel de preparación de los atletas.

Por otra parte, en el béisbol la psicología es un factor fundamental para incrementar el rendimiento de los atletas, ya que el psicólogo atiende la conducta auto-destructiva, fallas en la concentración, estados de ansiedad y frustración que presentan los atletas y afectan el rendimiento de los mismo.

Dada esta realidad, la psicología está dirigida a mejorar la actividad deportiva e inhibir la conducta que lo impide, por ello se propone un programa cognitivo-conductual para el manejo de la frustración en la biomecánica de bateo de los prospecto peloteros de la academia “ACH

Academy”, con la finalidad de lograr un rendimiento óptimo en el desarrollo de la actividad física, táctica y psicológica.

El Béisbol es un deporte que hace pocos años se compite en las olimpiadas, sin embargo, en los juegos deportivos centroamericanos, panamericanos y campeonatos mundiales, tiene mucho arraigo, además, los clásicos mundiales han incrementado el interés del mundo por éste deporte, el cual sigue creciendo día a día en los 5 continentes, también ha incrementado la cantidad de atletas interesados en ser reclutados por equipos de diferentes niveles y categorías que aspiran a llegar a representar a su país en cualquiera de estos eventos y conseguir el orgullo que acarrea una medalla en los mismos.

Muchas las condiciones y las formas para la preparación de un buen pelotero (Hanson, 2006): el biotipo del aspirante, la preparación física, técnica, táctica, estratégica, y psicológica. Podemos tener un adolescente o joven con las características requeridas y enseñarle las técnicas de las diferentes posiciones en el béisbol, entrenarlo para que logre un alto nivel de preparación física y que conozca diferentes tácticas y estrategias a desarrollar en el juego de entrenamiento, pero, si no está preparado psicológicamente para asumir situaciones diversas en el juego y dar respuestas adecuadas en cualquiera de ellas, toda las diferentes preparaciones logradas no darán los frutos esperados.

Existen diferentes métodos en la psicología para lograr el control mental, tales como la visualización, la respiración abdominal, los automandatos, etc. (Cañizares, 2008), y en dependencia de las características de los individuos, los psicólogos deportivos, en el caso de equipos de béisbol, se trabaja en completa armonía y comprensión de la situación de cada jugador con el director del equipo, después de aplicados los protocolos de diagnósticopsicológico en cada uno de los jugadores, deben seleccionar él o los métodos a seguir con cada jugador para desarrollar el control mental de los mismos y enseñarlos a utilizarlo y conservarlo.

Para que el pelotero pueda relajarse debe saber cómo hacerlo y es importante que el psicólogo del equipo o el propio entrenador lo estimule y enseñe a lograrlo, por ejemplo a través de la visualización de una situación vivida por el propio pelotero en que se sintiera con una agradable paz interior, esto sólo se logrará cuando el psicólogo o el entrenador lo orienten en repetidas ocasiones a recordar: donde, en qué condiciones ambientales, cuando, con quien o quienes, que olía, que percibía, cómo se sentía su cuerpo; y de ésta forma llevarlo a que sienta la misma sensación relajante de entonces, así el pelotero, mientras más se acostumbre a recordar cada detalle de esa situación, más rápido se representará la escena en el futuro y podrá controlar los sentimientos adversos y que le inunde el sentimiento de tranquilidad igual que en aquella ocasión.

Así también, para lograr un alto nivel de energía positiva, el psicólogo debe orientar al pelotero que visualice el momento que más le ha provocado en la vida esa sensación de fuerza y poder momentáneo, ya sea una imagen, un sonido, un sentimiento, y de igual forma entrenar esa visualización para utilizarla en el momento que precise de ese alto nivel de energía positiva temporal, que fisiológicamente provocará una descarga de adrenalina (Cañizares, 2008). Cuando el pelotero está en momentos de crisis, la visualización debe orientarse hacia la imagen de él mismo en plena forma, logrando lo posible e imposible aparentemente y entrenar ésta imagen hasta poder utilizarla siempre que la necesite en cualquier situación estresante para salir de la misma. El psicólogo y el entrenador deben enseñar a los peloteros a desechar ideas de; “no puedo”, “no lo lograré”, “es muy difícil” y entrenar para cambiarlas por ideas y formas optimistas de enfrentar las situaciones sin dejar de analizarlas.

Los gestos en el béisbol son expresivos generalmente y muchas veces acompañados de palabras inadecuadas, si entrenamos la gestualidad en diferentes situaciones y la encaminamos a “todo puede resolverse”, no sólo ganará el pelotero en amigos dentro de los diferentes equipos, sino que además, controlará con su energía positiva los resultados de sus expresiones y de su labor en el terreno. Consideramos que, si se preparan integralmente entrenadores y psicólogos para conocer y aplicar todas estas técnicas psicológicas con sus discípulos, los juegos de béisbol serán más difíciles entre equipos así preparados, pero también más sanos, más educativos y mucho mejor espectáculo para los aficionados que sigue éste deporte y a sus protagonistas.

En nuestra cultura deportiva se ha acostumbrado al jugador a tener a una persona a un lado gritando, exigiendo y presionando para que realice las actividades de rutina, que mantienen y mejoran el rendimiento. En trabajo del psicólogo deportivo, como parte del entrenamiento mental, rompe con la estructura con la que se venía trabajando.

Propósito de la investigación

Esta investigación se realizó con la finalidad de educar y orientar a los prospectos peloteros en el manejo de la frustración, con el propósito de inculcar en ellos herramientas que le permitan sobre ponerse ante las situaciones negativas que se presentan en el campo, y así cumplir con el objetivo de mejorar y optimizar la biomecánica de bateo de los peloteros de la academia “ACH Academy”.

Importancia de la Temática

Lo estudiado en esta investigación cobra gran importancia, ya que la frustración es un tema recurrente en el trabajo psicológico deportivo, debido a que los peloteros se ven constantemente expuesto a situaciones frustrantes, al enfrentarse a situaciones de máxima tensión o directamente

el fracaso, lo que genera altos niveles de ira, pérdida de la concentración y la focalización, si no se inculca un manejo correcto de las situaciones frustrantes el pelotero no alcanzará el rendimiento máximo, al igual que no podrá realizar las correcciones pertinentes, y no podrá accionar ni reaccionar ante los panoramas negativos o estresantes que le presenta el campo y el juego en cada momento.

El estudio de cómo nuestra psique afecta nuestra biomecánica, es pertinente debido a que si esta no está óptima, existe una tendencia al pensamiento de que es por falta de aptitud del pelotero para realizar de manera correcta la acción o técnica que se le exige, esta investigación permite visualizar factores que pocas veces se toman en cuenta, y terminan siendo el causante de un bajo rendimiento en la biomecánica, permitiendo al pelotero una oportunidad de mejora, sin necesidad de ser descartado de inmediato.

PERSPECTIVA TEÓRICA

La Frustración

La frustración es definida como un sentimiento estrictamente desagradable en la que una persona deposita previamente todos sus esfuerzos físicos, psíquicos, actitudes, aptitudes y tiempo en conseguir un objetivo que se había fijado y la nulidad del mismo. Esto es, lo que suele experimentarse al no haber logrado con éxito una meta. Según, Peñafiel (2009), este proceso se define como un fenómeno natural en la vida de cualquier ser humano, que surge cuando nos enfrentamos a un impedimento o bloqueo.

Analizando dichos aspectos, otros autores también definen la frustración como un estado emocional aversivo provocado por la omisión o disminución de la cantidad o calidad de un reforzador apetitivo en presencia de una expectativa de recompensas o reforzadores de mayor magnitud (Worchel, Cooper, Goethals y Olson, 2002; Mustaca y Kamenetzky, 2006).

La frustración forma parte de la vida, es algo que aprendemos y sentimos desde la más tierna infancia, primero de manera bastante inconsciente, y que manifestamos en diferentes formas, con el llanto, después con rabietas y pataletas, A edad adulta, se supone que estamos suficientemente “curados de espanto” de las continuas frustraciones que produce la vida. Reguera (2007).

Tolerancia a la Frustración

El nacimiento de la ira se origina en la frustración de las expectativas y la decepción de no conseguir lo que se quiere, matizada con tendencias catastróficas y sensaciones de pérdida de poder, lo cual se vive como una traición por parte de los demás; los seres humanos retroalimentan

sus ideas irracionales una y otra vez, porque piensan que son víctimas de actos mal intencionados por parte de las demás personas. Beck (2003).

Es una creencia irracional que se define como una incapacidad para aceptar las situaciones y a las personas como son, mediante la imposición de la creencia de que las cosas “deben” ser de una determinada manera, poco realista y objetiva, por ello el adjetivo irracional. La frustración, según Peñafiel (2009), es un fenómeno natural en la vida de cualquier ser humano, que surge cuando nos enfrentamos a un impedimento o bloqueo. Analizando dichos aspectos, otros autores también definen la frustración como un estado emocional aversivo provocado por la omisión o disminución de la cantidad o calidad de un reforzador apetitivo en presencia de una expectativa de recompensas o reforzadores de mayor magnitud (Worchel, Cooper, Goethals y Olson, Ob.cit; Mustaca y Kamenetzky, Ob.cit).

A su vez, se han sugerido dos formas principales en las que la frustración puede afectar al comportamiento manifiesto, en primer lugar, aumentando el nivel general de motivación y en segundo lugar, funcionando como una clave, estímulo interno o punto de partida de nuevas formas de respuesta (Moreno, Hernández, García y Santacreu, 2001).

En este sentido, se puede reconocer la tolerancia a la frustración, en palabras de Moreno et al. (2001), como una manera de comportarse relativamente consistente ante situaciones que se caracterizan por un bajo número de refuerzos. Es decir, la conducta considerada tolerancia a la frustración como el mantenimiento de una respuesta en una situación determinada, a pesar de la ausencia de refuerzos en la obtención de la solución que se haya podido proporcionar.

Baja Tolerancia a la Frustración

Durante el proceso de desarrollo de la personalidad, los individuos aprenden a postergar el cumplimiento o satisfacción de sus necesidades, lo que les facilita la tarea de asumir y tolerar la sensación subjetiva de la frustración. Sin embargo, existen personas con muy baja capacidad de tolerar la frustración, ameritando la satisfacción inmediata de sus necesidades, lo cual puede de alguna forma facilitar la apreciación positiva de las drogas como medio para lograr la obtención del placer inmediato. En este sentido, los individuos podrían usar el alcohol como un instrumento para enfrentar los problemas, aunque esta conducta los haga más vulnerables y con menor posibilidad de manejar otras habilidades para soportar la tensión, el fracaso y en general el malestar subjetivo, fenómeno denominado baja tolerancia a la frustración (Leal y Contreras, 1998; Peñafiel, 2009).

Se alimenta de la creencia irracional de que “es absolutamente necesario conseguir aquello que me proponga y no debo sufrir ninguna contrariedad” o “las cosas deben ser como yo quiero y serán horrible si no lo son”. Reguera (2007). “Reaccionar ante la adversidad con fuerte sentimiento de frustración denota la baja tolerancia a la frustración”. Reguera (ob. cit.).

Alta Tolerancia a la Frustración

La alta tolerancia a la frustración es sobre todo una disposición o una actitud no auto derrotista ante los problemas y los inconvenientes de la vida. Aprender a tolerar y superar las frustraciones constituye, en sí mismo, el proceso de maduración personal. Reguera (ob. cit.).

La tolerancia a las frustraciones en el deportista

Está demostrado que el fracaso constituye un importante estresor para el deportista. Según Goschek, (1983), el fracaso en la ejecución de la actividad deportiva representa en sí mismo una carga psíquica que puede considerarse estrés. En el deporte, los problemas relacionados con la frecuencia de resultados infructuosos juegan un rol fundamental.

El modo en que se vive el fracaso en el deporte, está relacionado con la autoestima general de la personalidad (frustración general) o con el incumplimiento de propósitos concretos, insertos en un proyecto de acción más abarcador (frustración parcial). En el primer caso, el fracaso tiene un grado de generalización amplio, relativo a la calidad deportiva que el sujeto se atribuye, a cualidades generales como el valor, la capacidad para triunfar en un deporte concreto. La frustración general conmociona la personalidad y puede provocar respuestas de amplio alcance para la seguridad en sí mismo y para la propia vida deportiva, las frustraciones parciales, por su parte, están relacionadas con acciones malogradas, imperfectas o insuficientes que, a juicio del deportista, comprometen la ejecución final o el éxito competitivo.

Después de un intento fallido, disminuyen las probabilidades de lograr un rendimiento máximo y quedo un saldo psicológico negativo que deviene vector de oposición al desempeño. La posibilidad de imponer una actitud optimista y persistente se hace más difícil y depende mucho de la personalidad del deportista. También pueden ocurrir frustraciones parciales dentro de una misma acción, lo que traslada el problema a un ámbito de mayor especificidad que, lamentablemente, escapa a la consideración de muchos colegas.

Acerca de las Frustraciones

De acuerdo con Vinacke, W.E. (1972), frustración “significa bloqueo de una persona en su camino hacia la meta, es un sentimiento de fastidio, desamparo, ira u otro estado debido a la incapacidad de lograr una meta”. La tolerancia a la frustración se definió entonces como una aptitud para soportar el bloqueo, haciendo referencia a las diferencias individuales en el comportamiento bajo condiciones similares.

En un inicio, Dollard y col., (1939), defendieron la tesis de una relación invariable entre frustración y agresión, considerando que todo hecho frustrante provocaba respuestas agresivas. Sin embargo, pronto reconocieron que podían existir distintos modos de reaccionar.

Miller, N.E., 1941; Maier, N.R. (1961); entre otros, apoyaron la idea de que la única reacción a la frustración no era únicamente la agresión. Se basaban en el fenómeno al que Lewin denominó “saliendo del campo”, según el cual la frustración puede inhibir la acción de respuesta y provocar en el sujeto una variante alternativa que busque la conciliación con el medio. (Dobbs, L. W., Sears, R.R., 1939).

El Bateador.

El bateador es una de las habilidades más exigentes dentro del juego de béisbol, ya que se requiere una gran coordinación de movimientos para conectar la bola, una buena vista y fortaleza muscular, necesarios para convertirse en un buen bateador. La gran variedad de formas de pararse a batear y estilo características de muchos grandes bateadores que han conocidos el juego de béisbol, tales como Babe Ruth, Mickey Mantle, Martín Dihigo, Luis Giraldo Casanova, Antonio Muñoz y Omar Linares (Hanson, 2006), hacen bastante difícil establecer una generalización referente a la técnica y forma que debe emplear un determinado bateador, sin embargo básicamente hablando cada uno de los bateadores más destacados encontraron un propio estilo de batear, después de numerosas experiencias y ajustes en la forma de pararse, en el agarre del bate, longitud del paso, etc., de acuerdo con las características físicas de cada bateador.

En el bateo interviene cierta cantidad de músculos los cuales se hacen necesario conocimientos, para su desarrollo y fortalecimiento con el objetivo de conocimientos, para su desarrollo y fortalecimiento con el objetivo de más fluidos los movimientos a la hora de conectar la bola que son los músculos de los hombros como deltoides, infraespinoso pectoral mayor extensores del codo (tríceps) son los más importantes para obtener fuerza y poder en el bateo, así como los músculos de los antebrazos como pronadores y supinadores, también de las manos como grupo de flexiones y extensores carpianos que proporcionan la impulsión final.

Selección del bate

Cada jugador debe decidir qué tipo de bate es el más apropiado para él, uno que lo sienta cómodo en sus manos y que se ajuste y lo ayude en lo posible a su estilo particular de bateo, debido a que si el bate no se ajusta su rendimiento al momento de batear no será óptimo ya que el bateador no se siente a gusto Hanson (ob. cit.).

Ejemplo de ellos, lo tenemos en que los bateadores de poder. Generalmente prefieren los bate largos con el mango fino, porque esto le permiten obtener una mayor aceleración en el swing y chocar con mayor fuerza con la bola y enviarla lo más largo posible; por otra parte los bateadores chocadores de bolas, casi siempre escogen un bate con mango grueso con el pero más balanceado y una mayor superficie en la punta para conectar mejor la pelota.

Algunos prefieren usar un bate un poco pesado porque lo pueden controlar mejor y no le tiran tan fuerte a la pelota. Resumiendo, el bateador debe escoger su bate y balancearlo para determinar si lo siente cómodo en el mango y si le gusta el peso y la forma de él; en los niveles inferiores el entrenador debe ajustar el bate al individuo tomando en consideración el tamaño de las manos y sus características físicas, en estas categorías se debe emplear bates de 74 y 84 cm. de largo y 28 y 30 onzas de peso. Al respecto Chirinos (2013) menciona que la mayoría de los jugadores emplean un agarre corto modificando y colocando las manos entre 2.5 y 5 cm de distancia del extremo del bate; otros prefieren el agarre corto de forma total y situando las manos entre 7 y 12 cm de distancia del mango del bate, son contados los bateadores que mantienen una ligera separación entre las manos de 2.5 cm o menos. Algunos bateadores de poder sostienen el bate a todo lo largo, pero se ponchan con frecuencia pues mantienen poco control sobre el mismo.

Longitud del paso

Según (Gutiérrez y López, 2016) El paso se inicia exactamente cuando la mano del lanzador llega al punto donde acostumbra a soltar la bola, la cabeza permanece inmóvil y se mantiene el balance del cuerpo. Cuando se mantiene el pie delantero para dar el paso, las caderas y las manos se llevan hacia atrás, las rodillas de las piernas delanteras se guían ligeramente hacia dentro para facilitar la rotación de las caderas hacia atrás. La pierna delantera da el paso hacia delante deslizando el pie próximo al terreno, sin que la punta del pie quede totalmente de frente al lanzador, las manos, las caderas y el peso del cuerpo se mantienen en reserva, por regla general el paso debe darse en dirección al lanzador y casi siempre en el mismo lugar.

Trabajo de las caderas

Las caderas son las que inician el movimiento por ser los músculos más fuertes pero más lentos, la acción de las caderas desempeñan una función muy importante en obtener un swing poderoso que las manos y las muñecas. Las caderas tienen la posibilidad de abrir el camino para permitir que el impulso y el poder del cuerpo vengán hacia delante a realizar el swing (Chirinos, Ob. cit).

Cuando el bateador decide tirarle a la bola se empuja desde la cadera posterior para abrir la cadera delantera, el pie posterior debe girarse como si fuera a quedar de frente al lanzador. Cuando se produce el impacto del bate con la pelota, la rodilla de la pierna delantera se mantiene rígida esto es que el bateador debe conectar la pelota contra la cadera delantera cerrada y firme, en realidad la abre ante la realización del swing, para que active como una barrera que controle el empuje que origina cuando el bateador transfiere el peso del cuerpo hacia la pierna delantera

proporcionándole de ese modo el brazo de palanca, necesario para aplicar la fuerza (Chirinos, Ob. cit.).

Swing para batear

Naturalmente, el tipo de swing que utiliza el bateador estará en dependencia de la dirección del lanzamiento, pero siempre que sea a nivel. El bateador debe tener los brazos separados y completamente extendidos cuando se producen el contacto con la pelota y se completa el movimiento, se debe chocar la bola delante de home con la parte salida del bate formando un ángulo recto, antes de romper las muñecas (Gutiérrez y López, Ob. cit.).

Muchos bateadores tiene la tendencia de abrir demasiado pronto el hombro delantero porque le tiran muy duro a la bola, esto hace que halen el cuerpo lo suficiente para que en vez de conectar la pelota con el centro del bate, lo hagan hacia la punta de este perdiendo toda la consistencia en el batazo; en otras ocasiones, cuando se voltea la cabeza el hombro delantero, por lo general, se abre también y la vista no puede seguir el lanzamiento. Es el swing la extensión del brazo delantero es de suma importancia pues es el responsable de sacar el bate en forma de látigo y dirigir el swing hacia el lanzamiento con el máximo de aceleración.

Terminación del movimiento

Una terminación completa aumenta el poder del swing y le proporciona una mayor distancia al batazo ellos es necesario que el cuerpo termine el movimiento en la misma dirección en que se batea la pelota, dejando que el bate continúe su recorrido por su propio impulso alrededor del cuerpo hasta terminar en el centro de la espalda (Chirinos, Ob. cit.). El peso de cuerpo viene hacia delante haciendo que el pie posterior realice un giro con la cadera, de manera que la hebilla de cinturón del bateador quede de frente al jardín izquierdo cuando batea sobre un lanzamiento adentro, hacia el centro cuando batea sobre un lanzamiento por el medio de home y en dirección al jardín derecho cuando conectar sobre lanzamiento a fuera.

Técnica para batear según la dirección del lanzamiento

Para batear con efectividad los lanzamientos a dentro, el bateador tiene que sacar el bate rápidamente para tratar de conectar la bola antes de que llegue al mismo plano del cuerpo del propio bateador, esto le proporciona obtener el máximo de poder en el swing y le permite que la vista enjuicie mejor el lanzamiento (Chirinos, Ob. cit.).

Para batear hacia el campo opuesto, el bateador tiene que concentrarse en mantener el peso del cuerpo hacia atrás, debe tratar de hacer contacto con la pelota después que esta haya pasado sus manos, es decir, se deja llegar la pelota para que la muñecas posen primero que la masa del bate y el batazo se dirige hacia el campo opuesto a la mano del bateador. El factor principal es realizar el

contacto con la bola sobre el home y no delante de él; si el lanzamiento es hacia la esquina de afuera el bateador debe ir hacia la bola, y si es en la esquina de adentro debe abrir rápidamente las caderas, para el peso del cuerpo al pie delantero y llevar las manos pegadas al cuerpo dejando la masa del bate atrás para conectar la bola hacia el cuerpo opuesto.

Técnica para batear los distintos lanzamientos básicos

El bateador como una regla general le está preparando para cualquier lanzamiento, así no habrá sorpresa a la hora de batear. Para batear una curva el bateador debe observar que el lanzador suelte la bola por el lado del dedo índice, en vez de soltarla por la punta de los dos primeros dedos como en los lanzamientos rápidos, la curva es un lanzamiento con menos velocidad y por esta razón es necesario que el bateador mantenga el peso del cuerpo hacia atrás sobre las piernas posterior hasta el último momento, para dejar llegar la bola y seguir el lanzamiento con el hombro delantero, de manera que pueda conectar la pelota separando bien los codo de cuerpo, es recomendable que se batee hacia donde se produzca la variación de la bola (Gutierrez y López, Ob. cit.).

Ejercicios para el bateo

- 1) Ejercicios en la máquina de lanzar.
- 2) Ejercicios en el soporte de bateo.
- 3) Bateo a corta distancia con lanzadores.
- 4) Bola bombeada con tarea.
- 5) Bateo a distancias normales con lanzadores.

Consideraciones generales acerca del bateo (Hanson, 2016):

La técnica para batear es el elemento más difícil de dominar en el juego, si le damos más importancia de lo que merece, haremos del bateo algo imposible de efectuar. Tal vez, por esta razón, se dice que los buenos bateadores nacen y no se hacen, lo cual pueda ser cierto en el sentido de que la destreza para darle a la bola con consistencia y poder demandar rapidísimos reflejos, fortaleza y movimientos coordinados; aunque se posean, en mayor o menor medida, esas condiciones naturales, el éxito o fracaso de un bateador estará determinado en gran parte por su disposición para trabajar en el perfeccionamiento de esta pericia, no solo de forma consciente, sino también inteligente. A continuación, algunos de los factores psicológicos que parecen ser esenciales en este aspecto (Hanson, 2006):

- Concentración: eliminar todos los estímulos innecesarios que puedan perturbar el estado consciente en que se encuentran en una situación determinada del juego.

- Determinación: estimar que cada turno al bate constituye un desafío personal ante el lanzador, para lo cual hay que adoptar una actitud retadora ante este.
- Inteligencia: aprender algo cada vez que se concurre a batear y saber cuándo se puede esperar un determinado lanzamiento o cómo y en qué momento proteger el home.
- Confianza: convencerse a sí mismo que pueden batearle al lanzador contrario y salir dispuesto a no dejarse pasar lanzamiento alguno que resulte válido para ellos.

Adolescencia

La adolescencia es un periodo de la vida con intensos cambios físicos, psíquicos y sociales, que van dirigiendo al niño hacia la adultez y le capacitan para la función reproductora, precedidos de cambios físicos que tienen una amplia variación de la normalidad y que establecen las diferencias y anomalías en el crecimiento y desarrollo puberales Rivero y Fierro, (2005)

De acuerdo al Fondo de las naciones Unidas para la infancia (UNICEF, 2002), se calcula que en el mundo hay 1200 millones de jóvenes de entre 10 y 19 años de edad, la mayor generación de adolescentes de la historia. En la actualidad al hablar de adolescencia es necesario considerar dos aspectos fundamentales: el fisiológico y el psicológico. Fisiológicamente hablando la adolescencia es la etapa que surge una vez terminada la niñez y la aparición de los primeros órganos sexuales secundarios, hasta dar por completo todo el desarrollo del organismo.

La transición de la niñez ofrece muchas oportunidades para el crecimiento, no solo en las dimensiones físicas sino también en la competencia cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima y la intimidad. Desde el punto de vista la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget (citado en Papalia, y Olds, 2004), se abre paso de que el adolescente pase del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. En esta etapa, los adolescentes, son capaces de imaginar posibilidades y formar y comprobar hipótesis.

Por otro lado, Papalia, y Olds (ob. cit.), resumen que Freud considera que el individuo va alcanzando la maduración sexual con el surgimiento de la pulsión sexual no incestuosa sino desplazada hacia los pares y relaciones sexuales propiamente experimentadas Finalmente, Erikson (1974), propone la crisis identidad frente a conflicto de identidad, la cual es necesaria para lograr convertirse en un adulto único con un sentido coherente del yo y un papel que sea valorado por la sociedad. Esta “crisis de identidad “muy rara vez se resuelve por completo en la adolescencia; por lo tanto, a lo largo de la vida adulta afloraran problemas concernientes a la identidad.

Enfoque Cognitivo - Conductual

El enfoque cognitivo conductual parte del supuesto de que la actividad cognitiva es la determinante del comportamiento humano, considera que el cambio conductual depende de

aspectos cognitivos, plantean que el cambio de aspectos cognitivos desadaptativos producirá los cambios conductuales deseados McCann, (2000).

La terapia cognitivo-conductual parte del modelo teórico del aprendizaje, basado en los principios del condicionamiento clásico, operante y el aprendizaje vicario. La modificación de conducta fue un término acuñado por Skinner, Solomon y Lindsley(1950). A ello se suma que a finales de 1970 comienza un proceso de integración con otros procedimientos de fuerte énfasis en lo cognitivo, fortaleciéndose la terapia cognitiva, siendo dos de sus precursores Aaron T. Beck y Albert Ellis. La terapia cognitivo-conductual utiliza el método científico para probar mediante la investigación la eficacia de sus técnicas.

La frustración o efectos paradójicos del reforzamiento McCann, (ob. cit.), contraste negativo o relatividad de los refuerzos u omisión sorpresiva de reforzadores se define en ese contexto como la respuesta del organismo (conductual, fisiológica y neural) desencadenada cuando un sujeto experimenta una devaluación sorpresiva en la calidad o cantidad de un reforzador apetitivo, en presencia de señales contextuales o temporales previamente asociadas con un reforzador de mayor magnitud La mayoría de las teorías consideran que la frustración se asocia con respuestas conductuales, emocionales, psicofisiológicas y neurales similares o idénticas a la presentación de estímulos aversivos o su anticipación, por lo que se la considera un modelo de estrés y dolor.

Según McCann (ob. cit.), la omisión o disminución sorpresiva de un reforzador positivo provoca activación o potenciación de cualquier comportamiento que le sigue inmediatamente al evento frustrante, llamado efecto de frustración (EF). Condicionamiento de las respuestas anticipatorias de la frustración primaria, llamada frustración secundaria o condicionada. Las respuestas que provoca son de conflicto y ansiedad, debido a que los estímulos están asociados con dos tipos de respuestas: apetitivas y aversivas.

MARCO METODOLÓGICO

Toda investigación se fundamenta en un marco metodológico, en el cual se define el uso de métodos, técnicas, instrumentos, estrategias y procedimientos a utilizar en el estudio que se desarrolla, lograr los objetivos que orientan la realización de la investigación; o comprobar las hipótesis, de ser el caso. ¿Qué se hará?; ¿Cómo se hará?; ¿Por qué se hará?; ¿Qué restricciones pudieran presentar los procedimientos a usar para recabar, analizar y procesar los datos? y ¿Qué obstáculos pueden confrontarse? Por ende, el marco metodológico expresa cómo se realizará la

investigación, muestra el tipo y diseño de la investigación, población, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, validez, confiabilidad y las técnicas para el análisis de datos.

Modalidad de la Investigación

La modalidad de la investigación se puede ver como la herramienta de todo investigador para establecer la condición necesaria para la creación del conocimiento científico, así como las vías de acceso y de producción del mismo. Se hace énfasis en que la descripción que se efectúe debe incluir la información necesaria para evaluar la metodología seleccionada y la confiabilidad de los resultados, así como también para permitir la réplica del estudio. Por lo tanto los criterios de calidad son la validez, confiabilidad, objetividad, entre otros.

La modalidad de la investigación seleccionada para el trabajo fue la de campo, apoyada en la investigación de tipo documental basada en el paradigma socio-crítico (Arias, 2016).

El autor coinciden que, por medio de este tipo de investigación se toman los datos directamente del lugar en el cual ocurren los hechos, tomando en cuenta lo antes mencionado los autores obtuvieron los hechos directamente de la academia de béisbol “ACH Academy” ubicada en el campo de la urbanización “Fundación Mendoza” Maracay Estado Aragua, en la cual se realiza la función de psicólogo y en donde se efectuaron los estudios prácticos para el diplomado.

Diseño de la Investigación

Por su parte, según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (2016) nos dice que: “La investigación documental depende fundamentalmente de la información que se recoge o consulta en un documento, es decir al que se pueda acudir como fuente o referencia en cualquier momento o lugar sin que se altere su naturaleza o sentido, para que aporte información o rinda cuenta de una realidad o acontecimiento.

La fuente documental puede ser documentos escritos, como libros, periódicos, revistas, actas notariales, tratados, encuestas y conferencias escritas entre otros, documentos fílmicos, tales como: películas, diapositivas, documentos grabados, entre otros.

Por otra parte UPEL (ob. cit.) se entiende por investigación documental: El estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza con apoyo principalmente en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales y electrónicos, la originalidad del estudio se refleja en el enfoque crítico, conceptualizado, reflexiones, conclusiones, recomendaciones y en general, en el pensamiento del autor.

El trabajo de investigación se encuentra basado en el paradigma socio-crítico el cual según Martínez (2004) visto desde el ámbito de la investigación, un paradigma es un cuerpo de creencias, presupuestos, reglas y procedimientos que definen como hay que hacer ciencia; son los

modelos de acción para la búsqueda del conocimiento. Los paradigmas, de hecho, se convierten en patrones, modelos o reglas a seguir por los investigadores de un campo de acción determinado. Tomando en cuenta las descripciones antes nombradas y habiendo especificado el lugar en el cual se realizó el estudio, hay que mencionar el tipo de población y la muestra. Siendo la población según Tamayo y Tamayo, (1997), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. A su vez la muestra según Tamayo y Tamayo (ob. cit.) afirma que es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico.

Dicho esto, la población es de 25 prospectos a pelotero profesional masculinos de 8 a 17 años de edad, los cuales se forman en “ACH Academy” la cual es una academia de béisbol ubicada en la urbanización “Fundación Mendoza” en Maracay Estado Aragua, la muestra utilizada para nuestro estudio es de 3 prospectos masculinos de 15 a 16 años de edad los cuales juegan 2 de ellos como Cácher y 1 Infielder.

Procedimiento de la Investigación

La propuesta para este trabajo de investigación es un programa de intervención cognitivo conductual para el manejo de la frustración en la biomecánica de bateo de los prospectos peloteros de la Academia “ACH Academy” Tal programa está basado en 12 semanas para la realización del objetivo.

- La observación libre: Anguera (2007), la define como la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”.
- Sesiones psicoterapéuticas individuales: estas se realizaron en intervalos de 20 min por sesión en el área de las gradas, siendo esta una de las áreas más cómodas para los prospectos, en estas sesiones se establecieron los motivos generadores de frustración en los atletas mediante charlas socráticas.
- Reestructuración cognitiva: La reestructuración cognitiva es una estrategia general de las terapias cognitivo-conductuales, destinada a modificar el modo de interpretación y valoración subjetiva, mediante el diálogo socrático, la modelación y la práctica de hábitos cognitivos nuevos. La Terapia Racional-Emotiva Conductual de Albert Ellis y la Terapia Cognitiva de Aaron T. Beck son modelos de abordaje clínico, donde la reestructuración cognitiva figura de modo prominente (McCann, 2000). Esta técnica se realizó desde la semana 4 a la semana 11,

eliminando y cambiando pensamientos rumiantes no necesarios en los prospectos, dándoles una nueva visión y postura sobre diversos temas referentes al béisbol.

- Anclaje: es una de las técnicas de PNL que ayudan a situarse en un estado emocional en concreto. El anclaje se utilizó con los prospectos para establecer los sentimientos de gratificación y logro cada vez que estos realizaban un “hit”, utilizando palabras positivas y de aliento en conjunto con palmadas en el hombro cada vez que los atletas ingresaban al “dugout”.
- Ejercicios de respiración para la relajación (respiración profunda): es aquel tipo de respiración pausada y diafragmática utilizada para bajar niveles de frustración, ansiedad y estrés, este tipo de técnica se utiliza en los prospectos luego de cada entrenamiento o en situaciones específicas de estrés durante las prácticas en la academia.
- Charla motivacional: este tipo de charlas se aplicaron en las semanas 3, 7 y 11, durante la semana 3 se trató sobre la diferencia de la “actitud y aptitud” y como estas influyen en el desempeño de los prospectos.
- Visualización y establecimiento de metas: proceso intencionado, conscientemente elegido es decir, actúa como un mensaje al inconsciente, la imaginación se definiría como una respuesta espontánea del inconsciente, son los mensajes que acceden del inconsciente al consciente de forma similar a los sueños, fue necesario dentro del programa para así establecer cuáles serían las metas semanales para los prospectos y a su vez enfrentarlos a situaciones generadoras de frustración para darles las técnicas necesarias para superarlas (García Torrent, 2020).

RESULTADOS

Habiendo terminado con la implementación del programa de intervención en “ACH Academy” y tomando él cuenta todo lo antes mencionado se pudo observar en los prospectos una mejoría notable en cuanto a la biomecánica de bateo y al aumento en la tolerancia a la frustración, eliminando así comportamientos como arrojar los bates, el uso inapropiado del vocabulario dentro del campo, elevados niveles de ira y frustración y la ejecución errónea de la biomecánica de bateo.

HALLAZGOS

En el caso de la reestructuración cognitiva se logró eliminar los pensamientos rumiantes como “no lo logro porque soy malo” “no voy a lograr firmar” “no entiendo porque no mejoro si hago todo como me dicen” cambiándolos por “soy bueno en lo que hago y soy capaz de lograrlo” “estoy cada vez más cerca de la firma” “si no lo logro a la primera puedo seguir intentándolo” viendo así una mejor disposición y actitud ante los eventos generadores de frustración.



Cuadro 1
Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES PROGRAMADAS	Lcda. Arellano Iriannys, Lcdo. Pereira Luis, Lcda. Henríquez Elivet y Lcda. Rodríguez Génesis. 2019											
	SEMANAS											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	23/09 al 27/09	30/09 al 04/10	07/10 al 11/10	14/10 al 18/10	21/10 al 25/10	28/10 al 01/11	04/11 al 08/11	11/11 al 15/11	18/11 al 22/11	25/11 al 29/11	02/12 al 06/12	09/12 al 13/12
presentación de los participantes a los instructores y prospectos de la academia												
Proceso de observación libre												
Selección de la muestra e Identificación del problema a tratar												
Sesiones individuales a los prospectos, aplicando la escucha activa												
Anclaje positivo												
Reestructuración cognitiva, eliminación de pensamientos rumiantes												
Ejercicio de respiración para la relajación (respiración profunda)												
Charlas motivacionales												
Visualización y establecimiento de metas												

Mediante los ejercicios de respiración se pudo notar en los prospectos como luego de realizarlos se encontraban más calmados, relajados y dispuestos a encontrar una mejor solución a las dificultades a las cuales se estaban exponiendo y aplicando la visualización estos pudieron verse en diferentes situaciones y así aprender a resolver y sobrellevar las dificultades que puedan encontrarse durante su formación como peloteros profesionales.

Al implementar las charlas informativas y explicarle a los prospectos los diversos temas que se trataron, estos pudieron tener un conocimiento más amplio de lo que les estaba sucediendo y que estaba ocasionando las fallas en su ejecución de bateo y a su vez como diferenciar y entender como la actitud ante los eventos generadores de frustración pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso en el ámbito deportivo y competitivo del béisbol.

Durante las sesiones individuales se trabajaron las técnicas ya antes mencionadas a excepción de las charlas informativas, en estas sesiones se trataron los temas de manera particular desde el punto de vista y la necesidad de cada prospecto, llegando a tener un mayor compromiso durante la implementación del programa de intervención y un mejor rapport con los prospectos.

REFERENCIAS

- Anguera, M. T. (2003). “Metodología de la observación en las ciencias humanas”.
- Arias, Fidiás G. (2016). “El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica”. Recuperado de <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>.
- Cisneros, M. (2015), Caracterización de los efectos del enojo en lanzadores de béisbol categoría 13-15 años, Cuba. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210607>
- Chirino, C. (2013), “Guía De Estrategias Didácticas Para Mejorar Las Técnicas De Bateo”, Santa Ana de Coro. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/182345143/Tesis-Carlos-Corregida-Autoguardado>
- C.M. Reyes, (Marzo de 2013), “El bateo. Su técnica y metodología”, EFDeportes.com, N° 178, Marzo de 2013. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd178/el-bateo-su-tecnica-y-metodologia.htm>
- Da Costa, F. (2012). Entrenamiento Mental en el Béisbol”. fernandodacostacarrillo.blogspot.com. Recuperado de <https://fernandodacostacarrillo.blogspot.com/2012/04/entrenamiento-mental-en-el-beisbol.html?fbclid=IwAR1t7jy0gaYnxiNscvTCGi-T3-9NHKeG0ZeXC6aLHLYzDcwYgalYsPpj0fU>
- Erikson, E. (1974). Identidad, juventud y crisis. Buenos Aires: Paidós.

- Hanson, T. (2006). Using sport psychology to improve baseball performance. En EnDasil, J. (Ed.). *The Sport Psychologist's Handbook: A Guide for Sport-Specific Performance Enhancement*. London, England: John Wiley&Sons, Ltd.
- García Torrent, V. (2020). La visualización creativa para alcanzar metas. Recuperado de <http://diarioepoca.com/1066537/la-visualizacion-creativa-para-alcanzar-metas/>
- González, L. (Febrero de 2002). "La tolerancia a las frustraciones en el deportista", EFDeportes.com, (N° 45). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd45/stress.htm>.
- Kimel, D. y Wiener, I. (1998). "La adolescencia: una transición en el desarrollo". Barcelona, España. Primera edición.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- McCann, S. C. (2000). *Doing Sport Psychology At The Really Big Show*. In Andersen, M. (Ed.). *Doing Sport Psychology*. Champaign, Illinois, United States of America: Human Kinetics.

Los autores

Lcda. Elivet Henriquez

Licenciada en Psicología- Universidad Arturo Michelena
Diplomado en Psicología del Deporte - Centro de Atención Psicológica Insight.

Lcda. Génesis Rodríguez

Licenciada en Psicología- Universidad Arturo Michelena
Diplomado en Psicología del Deporte - Centro de Atención Psicológica Insight.

Lcdo. Luis Pereira

Licenciada en Psicología- Universidad Bicentennial de Aragua
Diplomado en Psicología del Deporte - Centro de Atención Psicológica Insight.

Lcda. Iriannys Arellano

Licenciada en Psicología- Universidad Bicentennial de Aragua
Diplomado en Psicología del Deporte - Centro de Atención Psicológica Insight.

Dr. Alessandro D'Amico

Licenciado en Psicología. Máster en Psicología Deportiva. Doctor en Ciencias del Deporte y de la Actividad Física.



BASES LEGALES PARA LA CONCIENTIZACIÓN SOBRE CONTROL ANTIDOPAJE EN DEPORTISTAS DE ALTO RENDIMIENTO A MÉDICOS VENEZOLANOS

LEGAL BASES FOR AWARENESS OF ANTI-DOPING CONTROL IN HIGH-PERFORMANCE ATHLETES TO VENEZUELAN DOCTORS

Alezka Escobar Peña
alezkaescobar1@gmail.com

Recibido: 28-08-2021

Aceptado: 12-05-2021

RESUMEN

El control antidopaje en atletas de alto rendimiento, se rige por códigos elaborados por organizaciones internacionales como la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) que deben ser cumplidos por los organismos deportivos de cada país. En Venezuela la asistencia médica en el deporte ocurre de acuerdo a su ley nacional, con una deficiencia del manejo antidopaje debido a que en la práctica, se observa que solamente el personal médico presente en instituciones deportivas es el que conoce el control antidopaje, por lo que existe riesgo de incumplir dichas normas al asistir a los atletas en espacios distintos al deporte. Se presenta un trabajo monográfico sobre los estatutos que regulan el antidopaje a nivel mundial y nacional, y la descripción de la práctica médica no vinculada al deporte. El objetivo es aportar estrategias que permitan maximizar la conexión entre las entidades nacionales: la del deporte y la de salud, para favorecer el conocimiento del control antidopaje en toda la comunidad médica venezolana. Se concluye que debido a la normativa de la AMA, Venezuela creó la comisión nacional que regula su cumplimiento, sin embargo, para velar por su total acatamiento, es necesario establecer medidas que incluyan la ley del ejercicio profesional médico, así como, los aspectos pedagógicos y los de comunicación e información, desde dichas entidades.

Palabras clave: control antidopaje, ley médica, antidopaje venezolano.

ABSTRACT

Anti-doping control in high performance athletes is governed by codes developed by international organizations such as the World Anti-Doping Agency (AMA) that must be complied with by the sporting agencies of each country. In Venezuela, medical care in sports occurs according to its national law, with a deficiency of anti-doping management because in practice, it is observed that only the medical personnel present in sports institutions is the one

who knows anti-doping control, so that there is a risk of violating such rules by assisting athletes in spaces other than sport. Monographic work is presented on the statutes that regulate anti-doping worldwide and national, and the description of medical practice not linked to sport. The objective is to provide strategies that allow maximizing the connection between national entities: sports and health, to promote knowledge of anti-doping control throughout the Venezuelan medical community. It is concluded that due to the AMA regulations, Venezuela created the National Commission that regulates its compliance, however, to ensure its full compliance, it is necessary to establish measures that include the law of professional medical exercise, as well as the pedagogical aspects and communication and information, from such entities.

Keywords: doping control, medical law, Venezuelan anti-doping.

Introducción

La línea de investigación para el estudio realizado sobre la utilización del tiempo libre y de ocio en relación con el rendimiento académico del estudiante universitario, se enmarcó en el paradigma p La práctica médica en el deporte de alto rendimiento forma parte de la atención integral y multidisciplinaria, encargada de mantener y/o restaurar las condiciones saludables de los atletas. Esto amerita la profundización en el conocimiento científico, así como la constante actualización de los criterios diagnósticos y terapéuticos, para revertir todas las condiciones de enfermedad que los aleja de su actividad deportiva.

Estos preceptos se traducen en el respeto a la individualidad, por lo que al describir el procedimiento de atención de salud en el deporte, se entiende el motivo por el cuál las medidas terapéuticas, especialmente los tratamientos farmacológicos, son planteados conformes a la condición de los atletas, es decir, por ser sujetos que se adaptan a distintos procesos de preparación física y psicológica, dentro de parámetros similares para todos los participantes, enmarcados a su vez en reglamentos para cada deporte y para cada evento de competencia.

Uno de los espacios de atención del equipo de salud es el control antidopaje en el deporte, que aunque está conformado por un personal determinado e instruido en el área, el resto del equipo de apoyo debe poseer conocimientos sobre el mismo.

Así, el manejo de los fármacos de acuerdo al Código mundial antidopaje, se encuentra estrictamente reglamentado desde su organización mundial, la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), con efecto de ley hacia los comités olímpicos y las federaciones deportivas de cada nación. Sin embargo, en nuestro país se observa en la práctica, deficiencia en el manejo del control antidopaje por un gran sector de los médicos cirujanos y médicos especialistas venezolanos, siendo este solamente del dominio de aquellos facultativos que tienen o han tenido experiencia en el ejercicio médico dentro del entorno del deporte de alta competencia, lo que contribuye a cometer infracción de dicho código, al indicar medicamentos que contienen sustancias prohibidas en el deporte; siempre que un atleta de alto rendimiento sea evaluado y

medicado por facultativos que desconozcan la lista de sustancias prohibidas y/o los pasos legales al ser necesario su uso, arriesga en diferentes magnitudes, la carrera deportiva de los practicantes.

Partiendo de estas consideraciones, en el presente artículo se presenta un estudio monográfico, de una visión aproximada, partiendo de la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios (Fidias 2012) y del desarrollo amplio y profundo sobre el tema gracias a la inmersión en el contexto de la autora (Hernández y col. 2014), a fin de describir las bases legales del control antidopaje a nivel mundial y nacional, reseñar la ley de la atención médica venezolana, detallar la normativa que asegura la atención sanitaria a los deportistas de alto rendimiento, y expresar la ocurrencia de la asistencia sanitaria cotidiana de los atletas en espacios distintos a los centros deportivos, desde la vivencia del ejercicio médico de la autora (tanto en el área deportiva, como fuera del mismo), con el objetivo de aportar estrategias que ayuden a establecer medidas de enlaces entre las instituciones nacionales deportivas y médicas, a quienes va dirigida esta disertación, que favorezcan el conocimiento de las leyes de control antidopaje por parte de toda la comunidad galena venezolana.

Contexto Normativo de las Sustancias Prohibidas en el Deporte

Bases Legales Internacionales del Control Antidopaje en Deportistas de Alto Rendimiento

En diferentes períodos de la historia, es conocido el uso de productos con efectos dopantes, pues desde los juegos olímpicos antiguos se reporta el uso de sustancias con funciones desde, estimulantes (cafeína, estrocnina, efedrina, cocaína, siendo aún reconocidos públicamente a partir de la primera mitad del siglo XX) hasta anabolizantes, betabloqueantes, diuréticos, entre otros (a finales de dicho siglo); desafortunadamente esto ha provocado múltiples casos de trastornos de salud e incluso el fallecimiento de atletas en eventos competitivos. (Fontera 2008, y López 2009).

Por tal motivo, distintas organizaciones deportivas y sanitarias han expuesto la necesidad de regular el uso de fármacos prohibidos, considerando el dopaje en el deporte como la administración o uso de sustancias extrañas al cuerpo o fisiológicas con el fin de aumentar el rendimiento para competir, entendiendo que dichas sustancias previamente han sido prohibidas por el Movimiento Olímpico, y que al usarlas se infringen las normas de las organizaciones deportivas regidoras del tema, además de ser productos peligrosos para la salud, expresados así por el Comité de Educación Extraescolar del Consejo de Europa, la Conferencia mundial sobre el dopaje y por la Carta europea contra el dopaje de los años 1963, 1984 y 1999 respectivamente (Benítez I., 2015).

Sin embargo, el Comité Olímpico Internacional (COI) en los Juegos Olímpicos de 1968, fue la organización que tomó las primeras acciones formales del control antidopaje, en la que implementó de manera oficial su misión de lograr mayor rectitud y honestidad en las competencias, además de velar por un estado de salud óptimo de los atletas, basado en los intentos previos de otras organizaciones deportivas.

Posteriormente en febrero de 1999, el COI impulsó la Conferencia Mundial sobre el Dopaje en el Deporte como una estrategia con efecto integral. Se formuló la Declaración de Lausana sobre el dopaje en el deporte, que advierte, entre otros elementos, que “las prácticas de dopaje contravienen la ética deportiva y médica”, además de definir que la lucha contra el inadecuado uso de productos dopantes debe ser interés del Movimiento Olímpico, gobiernos, agrupaciones no gubernamentales, deportistas y personal de apoyo.

En el mismo año, noviembre de 1999, se creó la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) (World Anti-Doping Agency), la cual describe en su correspondiente página web, que se ocupa de “investigaciones científicas, educación, desarrollo del control antidopaje y monitoreo del Código Mundial Antidopaje, el cual es el documento central que contempla las políticas, normas y reglamentos antidopaje dentro de las organizaciones deportivas y entre las autoridades públicas del mundo”, en conjunto con el COI.

De esta manera, estas dos organizaciones dirigen las acciones de vigilancia y sanciones por medio del Código Mundial Antidopaje, formulado por la AMA, donde contempla lo siguiente, “El dopaje se define como la ocurrencia de una o más de las violaciones de las reglas antidopaje establecidas en el Artículo 2.1 al Artículo 2.10 de estas Reglas”. Dicho artículo 2 correspondiente a las violaciones de las reglas antidopaje, detallan las posibles eventualidades:

- 2.1 Presencia de una sustancia prohibida o de sus metabolitos o marcadores en la muestra de un deportista.
- 2.2 Uso o no por parte de un deportista y/o atleta de una sustancia prohibida o de un método prohibido.
- 2.3 Evitar, rechazar o incumplir la obligación de someterse a la recogida de muestras.
- 2.4 Incumplimiento de las obligaciones relativas a la localización/paradero del deportista.
- 2.5 Falsificación o intento de falsificación de cualquier parte del proceso de control del dopaje.
- 2.6 Posesión de una sustancia prohibida o un método prohibido.
- 2.7 Tráfico o intento de tráfico de cualquier sustancia prohibida o método prohibido.
- 2.8 Administración o intento de administración de una sustancia prohibida o método prohibido en competición o fuera de competencia.
- 2.9 Complicidad.
- 2.10 Asociación prohibida.

Como sustancias prohibidas, la AMA dispone tres grupos de fármacos, clasificados de esta manera: prohibidos en todo momento, prohibidos en competición y prohibidos en deportes particulares; determina además en sus estatutos, los métodos de dopaje, en tres procedimientos: manipulación sanguínea, manipulación química y física, y dopaje genético, descrito en el cuadro 1.

Cuadro 1.

Clases de drogas y métodos prohibidos por el comité olímpico internacional

CLASES		MÉTODOS
Prohibidos en todo momento.	1. Agentes anabólicos 2. Hormonas peptídicas, factores de crecimiento, sustancias afines y miméticos 3. Agonistas Beta-2 4. Moduladores hormonales y metabólicos 5. Diuréticos y agentes enmascaradores	1. Manipulación de la sangre y de componentes sanguíneos 2. Manipulación química y física 3. Dopaje genético y celular
Prohibidos en competición	6. Estimulantes 7. Narcóticos 8. Cannabinoides 9. Glucocorticoides	
Prohibidos en deportes particulares	10. Betabloqueantes	

Datos tomados de: <https://www.wada-ama.org/en/content/what-is-prohibited>

Cabe considerar asimismo, otras definiciones relacionadas con las causas del consumo o uso de las mencionadas sustancia, como las representadas por Cabrera (2013) en el Doping Terapéutico: relativo al tratamiento de una condición médica a través de agentes o métodos correctivos; o que proporcionen o ayuden a la cura. Doping intencional: Significa el doping en las condiciones que están establecidas, o que puede ser razonablemente presumido, que cualquier participante actuó en condiciones o circunstancias de evidentes.

Existen además, otras organizaciones junto al COI y la AMA, que se han sumado al objetivo de realizar competencias deportivas de manera justa y limpia. Así lo demuestra la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) a través de sus declaraciones de la Conferencia Internacional de Ministros y Altos Funcionarios Encargados de la Educación Física y el Deporte (MINEPS), especialmente desde su segunda publicación en el año 1988; donde el tema de la protección de los valores éticos del deporte, incluyendo el dopaje, ha sido debatido en sus cuatro últimas declaraciones.

Ahora bien, en las condiciones de salud o patologías donde sea necesaria la administración de fármacos prohibidos, existe la documentación específica y obligatoria, denominada Autorización de uso terapéutico (AUT), que amerita ser aprobada por el comité de su mismo nombre, basado

en el historial médico. Esta solicita, entre otros datos, la información sobre la sustancia utilizada y la causa. Esta autorización debe cumplir con todas las normas del Código de antidopaje, ya que al ser necesario iniciar una investigación por sospecha de uso de fármacos prohibidos, dicho documento permitiría exonerar al atleta de sanciones puesto que se justifica el motivo de la indicación médica, según detalla Cabrera (Ob. cit.).

Bases Legales Venezolanas para la Atención Médica a Atletas de Alto Rendimiento

Las acciones del personal médico en el ámbito deportivo, al igual que en la población general, se rige bajo leyes que poseen la potestad de determinar la manera en que dichos profesionales evalúan, diagnostican y deciden terapéuticas dentro de una amplia gama de bases científicas, debido a que las orientaciones preventivas y curativas corresponden a la necesidad de cada atleta, en sus diferentes niveles de preparación y en períodos de competencia.

En la Ley del ejercicio de la medicina del año 2011 está descrito en el artículo 3 referente a las disposiciones generales, sobre el personal permitido para dicho servicio: “Los y las profesionales legalmente autorizados y autorizadas para el ejercicio de la medicina son los Doctores y Doctoras en Ciencias Médicas, los Médicos Cirujanos, Médicas Cirujanas, Médicos Integrales Comunitarios y Médicas Integrales Comunitarias.”.

Ciertas características del actuar médico son de obligatoriedad, como el conocer las actualizaciones periódicas de criterios de evaluación y programas de tratamiento, ya que la Medicina es una ciencia biológica en constante transformación, así se refleja en el capítulo II del ejercicio de la profesión en su artículo 13: “Para la prestación idónea de sus servicios profesionales, el médico o médica debe encontrarse en condiciones psíquicas y somáticas satisfactorias, así como mantenerse informado o informada de los avances del conocimiento médico.” Dicha norma se refuerza por el artículo 2 del Código de deontología, aprobado en el año 2004, respecto a uno de los deberes del médico: “considerar como una de sus obligaciones fundamentales el procurar estar informado de los avances del conocimiento médico. La actitud contraria no es ética, ya que limita en alto grado su capacidad para suministrar al paciente la ayuda requerida.”.

Por otra parte, en las ordenanzas de nuestro país existe la Ley orgánica de deporte, actividad física y educación física, aprobada en el 2011, la cual se refiere a los derechos de los atletas “El acceso a la preparación técnica de alto nivel, lo cual incluye como mínimo la dotación de equipos e implementos deportivos, asistencia médica y nutricional, así como asesoría legal gratuita”, continuando además con el siguiente mandato “Contar con centros de ciencias aplicadas al deporte que le garanticen una mejor preparación física, psicológica y médica”

Además en la sección de disposiciones transitorias de dicha ley, se amplía aún más la acción de previsión sanitaria de los deportistas: “Los órganos y entes encargados de la planificación y ejecución de las políticas de seguridad social, deben incluir a los atletas activos y atletas activas y en condición de retiro, en los mecanismos de protección previstos en la Ley Orgánica del Sistema

de Seguridad Social, en coordinación con el Ministerio del Poder Popular con Competencia en Materia de Deporte, Actividad Física y Educación Física”.

Es necesario señalar que en las legislaciones anteriores, ya se contemplaba la creación de los servicios de salud y asistencia social para los atletas, debido a la responsabilidad del Instituto Nacional del Deporte del resguardo del estado de salud adecuado, a los integrantes de las preselecciones y selecciones nacionales, en todos los niveles de atención, con fin preventivo y curativo, como lo expresan dichos estatutos de los años 1979 y 1995.

En la ley del 2011 referente al deporte, se puntualiza la actividad del Comité Olímpico Venezolano e incluye al Comité Paralímpico Venezolano, descritos en los Artículos 49 al 52, este elemento normativo permite el cumplimiento de los objetivos del COI en nuestra nación.

Es de relevancia señalar que en la revisión de los mencionados estatutos, no existe un apartado en la ordenanza de salud, dirigida de manera particular hacia la asistencia deportiva.

Leyes de Control Antidopaje Internacional, de Uso en Venezuela

Las regulaciones venezolanas sobre el antidopaje dan valor a las normativas del COI y la AMA, que como se ha expuesto, son organizaciones que poseen potestad de legislación y mandato de carácter mundial.

En la reforma de la Ley del deporte, actividad física y educación física del 2011, se plasmó entre la lista de deberes de los y las atletas: “Respetar las normas nacionales e internacionales antidopaje y someterse a los controles respectivos, acatar las normas de protección de riesgos sobre su salud, competir con transparencia, justicia, honestidad y respeto por los demás”; extendiéndose la responsabilidad a los acompañantes de los atletas a través del Artículo 18: “Son deberes de los entrenadores, entrenadoras, jueces, juezas, árbitros o árbitras” ítem 3 “Respetar las normas nacionales e internacionales antidopaje y someterse a los controles respectivos así como acatar las normas de protección de riesgos sobre su salud”; donde se incluyó en el Título VI de la Protección al Deportista, al Atleta y al Deporte el Artículo 88 que expresa “Con la finalidad de ejercer una efectiva defensa del deporte y los deportistas, se crean las siguientes comisiones nacionales: número 4 “Antidopaje y sustancias nocivas a la salud”.

En este orden de ideas, se hace mención a la gaceta oficial del año 2017 que refiere las normas de la Comisión nacional antidopaje y sustancias nocivas a la salud; en esta se toman las ordenanzas decididas por la AMA en conjunto con el COI sobre el control antidopaje, por lo que la comisión venezolana considera al dopaje con el mismo fundamento que expone el Código antidopaje de la AMA, es decir, “la comisión de una o varias infracciones de las normas”, en la que despliega los diez numerales de posibles infracciones anteriormente descritos, donde los ítems 6, 9 y 10 (posesión de una sustancia prohibida o un método prohibido, administración o intento de administración de una sustancia prohibida o método prohibido en competición o fuera

de competencia, y complicidad, respectivamente), incluyen la responsabilidad y la concientización tanto del atleta como de otras personas, entre ellas el personal médico.

Contexto de la Realidad en la Práctica Médica

Desde lo reseñado se quiere significar que en diferentes instancias se encuentra detallada la normativa sobre el actuar del personal encargado de los deportistas de alto rendimiento, sin embargo, en la práctica médica cotidiana ocurre la asistencia de atletas integrantes de selecciones estatales y nacionales (adscritos a asociaciones y federaciones deportivas) en centros de salud ajenos a las instituciones deportivas, especialmente en servicios privados, donde el personal médico (incluyendo especialistas) desconocen las reglamentaciones del control antidopaje.

De esta manera, según las indicaciones farmacológicas, pueden exponerse, eventualmente a la administración de medicamentos considerados prohibidos, y que ocurra el dopaje, que aunque no sea de forma intencional, va contra las normas de preparación deportiva justa.

Por lo tanto se arriesgan a ser sometidos a un proceso de investigación en la que posiblemente se tomen sanciones en perjuicio de sus trayectorias deportivas, según el reglamento de la AMA.

Esta debilidad se presenta por la falta de instrucción básica a los médicos sobre la existencia de las leyes de la AMA, el COI, y la UNESCO, ya que este conocimiento se obtienen una vez que los galenos se incorporan al equipo de salud del ámbito deportivo, es decir, los que ejercen en las instituciones deportivas nacionales y centros asistenciales especializados en el deporte, o en su defecto, Médicos magisters en control médico del entrenamiento o Médicos del deporte, en el caso de estos dos últimos, reciben la instrucción del tema como parte de su formación académica; en otras palabras, no es del conocimiento de la totalidad de los galenos la existencia del control antidopaje.

La atención en centros distintos a las instituciones deportivas puede ocurrir debido a diferentes circunstancias, en etapas no preparativas, preparativas y eventualmente en períodos competitivos. Motivos como la lejanía de domicilio, eventualidades de urgencia o emergencia médica, distanciamiento temporal del control de salud en las instituciones deportivas, preferencia de asistencia a unidades no relacionadas al área deportiva, entre otros, favorece la posibilidad de la indicación o administración de medicamentos prohibidos; según la etapa del entrenamiento o competencia, pudieran verse envueltos en el incumplimiento de las leyes de control antidopaje al no realizar la notificación correspondiente (a través de la AUT).

Se hace necesario aplicar el siguiente fundamento, al existir normas inherentes a las terapéuticas médicas creadas desde organismos internacionales, y que además deben ser legisladas y cumplidas por las instituciones nacionales, entonces los Médicos cirujanos venezolanos deben estar al tanto de las mismas con acceso prioritario de esa información, ya sea a través de la literatura, los medios electrónicos virtuales y/o la comunicación personal con los especialistas en Medicina del deporte o Médicos de equipo que laboren en las centros deportivos públicos.

Sumada a la falta de información en la instrucción médica básica, también hay una carencia del enlace entre los entes reguladores deportivos y los entes legisladores de salud a nivel nacional, que permita la difusión de la temática presentada, la cual forma parte del carácter integral de la preparación de los atletas de alto rendimiento, la unión entre preparación deportiva y el estado de salud.

REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

De todos los aspectos señalados, queda resaltado que el dopaje debe evitarse en todas las circunstancias, porque se considera en contra de las reglamentaciones anteriormente expuestas, le resta validez a los eventos deportivos, ya que muestra a los atletas como individuos deshonorosos y de poca credibilidad, aunado a que pueden producir trastornos de salud severos con secuelas irreversibles.

Así pues, la atención médica de los atletas de alto rendimiento no escapa de las normativas provenientes de organizaciones internacionales, que a su vez están dirigidas a las federaciones deportivas de cada país, debido a la necesidad de controlar la terapéutica (farmacológica y no farmacológica) que reciben al presentar condiciones que alteran su estado de salud, pero que al utilizar sustancias prohibidas de manera intencional o no, pueden presentar efectos que los coloquen en ventaja en cuanto a la obtención de mejoras de resultados y rendimiento en las competencias deportivas.

El compromiso expresado en el Código antidopaje de la AMA, apoyado por el COI, obliga a la actualización de los conocimientos de manera frecuente, pues los científicos del área, deciden modificar las directrices, una vez determinado el perjuicio por continuar la administración de sustancias o de la aplicación de procedimientos que tengan la capacidad de incrementar el rendimiento físico natural en los atletas elites.

De tal manera, las consideraciones ya expuestas realzan la importancia del por qué la institución deportiva nacional estructura el equipo profesional que atiende la salud de los atletas, instruidos en la dinámica y ordenanzas del COI y la AMA; conocimiento que debe ser aportado por la directiva de la institución; esto permite a los médicos adaptar su servicio a los reglamentos del deporte de alto rendimiento sin corromper su acción bajo la Ley del ejercicio de la Medicina; también se recalca la relevancia de educar a cada atleta sobre las normas anti-dopaje y sus sanciones, haciendo énfasis en su obligación de evitar el incumplimiento de las mismas, aunado a la responsabilidad individual que adquieren al decidir evaluarse con profesionales de la medicina ajenos al ámbito deportivo; deben entonces informarles a estos galenos, su condición de deportistas sometidos a una formación estricta, por lo que no deben poner en peligro su intervención en eventos competitivos.

Las siguientes medidas podrían ayudar a expandir el conocimiento de las reglamentaciones del COI y de las normas antidopaje en Venezuela:

- Pronunciamento oficial del Instituto Nacional de Deporte hacia la Federación Médica Venezolana, con atención a los Colegios de Médicos como conformantes de dicha federación, para dar conocimiento sobre su campo de acción en materia de atención de salud y de la existencia de la normativa de la AMA, el COI, la Ley orgánica de deporte, actividad física y educación física y la Comisión nacional antidopaje y sustancias nocivas a la salud.
- Inclusión en el Pensum de la asignatura Farmacología de Pregrado de las escuelas de Medicina de las Universidades de Venezuela, y en los cursos de Pos-grados médicos, el tema de las sustancias prohibidas en el deporte por la AMA, incluyéndolo además en las contraindicaciones absolutas y relativas de las farmacopeas.
- Incorporación en el código deontológico médico de Venezuela, la prohibición de colaborar, intencionalmente o no, con el dopaje en el deporte.
- Elaboración de documento de identificación personal a los atletas que notifique su condición de prohibición de ciertos medicamentos, en casos de atención en espacios de emergencia médica, por lo que los galenos deben corroborar las indicaciones antes de decidir tratamientos.
- Conocimiento y uso de aplicaciones para dispositivos móviles por parte del personal galeno, autorizadas por instituciones internacionales que rigen la normativa deportiva, que aporten información sobre los medicamentos en uso. Estos métodos facilitarían la consulta frecuente de la mencionada lista y sus modificaciones.
- Mantener el cumplimiento del sistema de notificación de los grupos localizables, para hacer seguimiento, entre otros aspectos, de la condición de salud de los atletas que conforman los grupos élite de cada federación deportiva.
- Mantener el sistema educativo dirigido a todo el personal deportivo, que contemple el manejo de las normativas y actualizaciones del control antidopaje.

Evaluando las disposiciones legales y la ejecución de las mismas, se concluye que el control antidopaje se basa en estatutos de orden mundial, necesarios para la preparación y competencias de alto rendimiento de manera justa, honrada y el juego limpio, por medio de la prohibición de uso de sustancias y métodos que incrementan las capacidades psico-biológicas para obtener ventaja ante sus rivales, además, de dar un aspecto protector de la salud de los atletas; por lo que Venezuela, gracias a la ordenanza institucional deportiva nacional, ha asumido las normativas del COI y la AMA, por tal motivo, elaboró la Comisión nacional antidopaje y sustancias nocivas a la salud.

Sin embargo, existe desconocimiento por parte de la comunidad médica ajena al ámbito deportivo, debido a la deficiencia de información entre el organismo deportivo nacional y el organismo sanitario, en la que se exponga la necesidad del cumplimiento del código antidopaje, aunado a la no presencia del tema en los contenidos instructivos de medicina, esto conlleva a que

solamente los facultativos que conocen de estas reglamentaciones son los que ejercen en el área deportiva, como lo demuestra la práctica médica.

ACCIONES FUTURAS

Existen estrategias que pueden colaborar a la difusión de la temática expuesta a toda la comunidad médica nacional, con participación de las dos áreas en cuestión, basados en los reglamentos ya existentes, considerando en todo momento las leyes del ejercicio y del código deontológico médico.

Es necesario entonces que se generen propuestas desde cada área de acción, de manera conjunta entre directivos nacionales de instituciones deportivas, personal de salud (especialmente médicos y farmaceutas) y atletas, además de exponer las inquietudes y debilidades, con el fin de buscar soluciones y favorecer la uniformidad en las actividades del equipo multidisciplinario, de esta manera puede lograrse un punto de encuentro en la misión de todas las organizaciones; por ende, la ejecución de las medidas tomadas se cumplirán sin antagonismos, ya que existirá la comprensión adecuada de las normas y objetivos de trabajo por todo el personal encargado de la atención al atleta de alto rendimiento, así se evitará que, en circunstancias que lo amerite, los talentos deportivos soliciten la valoración médica fuera del área deportiva con entera seguridad, factor que ayudará a disminuir el riesgo de indicación de medicamentos descritos como dopaje.

REFERENCIAS

- Agencia Mundial Anti-dopaje (2019). [Página Web en línea]. Disponible: <http://www.wada-ama.org/> [Consulta: 2020, marzo 17]
- Arias F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6a ed.). Caracas: Episteme.
- Benítez I. (2015). Tratamiento jurídico penal y procesal del dopaje en el deporte. Colección ensayos penales. [Libro en línea]. Editorial Dickinson S.L. Disponible: https://books.google.co.ve/books?id=DYhQDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=dopaje+y+sustancias+prohibidas&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi_h5va0d_vAhWjc98KHch_D4kQ6AEwAXoECAUQAg#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2021, Marzo 27]
- Cabrera V. (2013) *Dopaje y drogas*. Ciudad de La Habana: Editorial Deportes.
- Código de Deontología Médica (2004). CXL reunión extraordinaria de la Asamblea de la Federación Médica Venezolana. [Transcripción en línea] Disponible: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/32938/5ta_sesion_codigoetica.pdf;jsessionid=9F71F78D70A5FE68AA97FFF4CB3181E5?sequence=8 [Consulta: 2021, Marzo 28]
- Comisión nacional antidopaje y sustancias nocivas a la salud. (Decreto Nro. 6309) (2016). *Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela*, 40.920. (Extraordinario), Junio 23, 2017.

- Comité olímpico internacional. (2019). [Página Web en línea]. Disponible: <http://www.olympic.org/about-ioc-olympic-movement> [Consulta: 2020, marzo 20]
- Declaración de Lausana sobre dopaje en el deporte. (1999). [Documento en línea] Disponible: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/lausanne_declaration_on_doping_in_sport.pdf [Consulta: 2021, abril 1]
- Frontera W., Herring S., Micheli L. y Silver J. (2008). Medicina deportiva clínica. Tratamiento médico y rehabilitación. Editorial Elsevier. [Libro en línea] Disponible: https://books.google.co.ve/books?id=iJOFfqOZ_p0C&printsec=frontcover&dq=medicina+deportiva+clinica&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjJguX1yOnvAhUuVTABHbbdCq4Q6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=medicina%20deportiva%20clinica&f=false [Consulta: 2021, Marzo 28]
- Hernández R., Fernández C. y Batista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6a ed.) México DF: McGraw-Hill.
- Ley del Deporte. (1979). *Gaceta Oficial de la República de Venezuela*, 2.492 (Extraordinario), Agosto 02, 1982.
- Ley del Deporte (1995) *Gaceta Oficial de la República de Venezuela*, N° 4.937 (Extraordinario). Julio 14, 1995.
- Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física. (2011). [Documento en línea] Disponible: <http://www.uds.edu.ve/WEB/pdf/Ley%20Deporte.pdf> [Consulta: 2021, enero 19]
- Ley de Reforma del Ejercicio de la Medicina. (2011) *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela* N° 39.823. Diciembre 19, 2011.
- Lopez P. (2009). Evolución historico del doping en el deporte. *Revista Efdeportes* [Revista en línea] Disponible: <https://www.efdeportes.com/efd130/evolucion-historica-del-doping-en-el-deporte.htm#:~:text=La%20Comisi%C3%B3n%20M%C3%A9dica%20del%20COI,Juegos%20de%20M%C3%A9xico%20en%201968.&text=Los%20gobiernos%20y%20las%20organizaciones,de%201960%20y%20durante%201970.> [Consulta: 2021, marzo 29].

La autora

Alezka, Escobar Peña

Médico Cirujano Universidad de Carabobo Sede Aragua. Maracay 2005.

Médico Cirujano especialista en Medicina Física y Rehabilitación. Instituto Nacional de Rehabilitación “J.J. Arvelo”. Caracas 2010.

Doctorante en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Maracay.

Miembro activo del Centro de investigación EDUFISADRED

Representante de EDUFISADRED en la Red de Discapacidad del Foro Latinoamericano de MERCOSUR

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA EN LA RECONSTRUCCIÓN DE CONCEPTOS APLICABLES A LA ENSEÑANZA

PLAYFUL STRATEGIES AND THEIR DIDACTIC APPLICATION IN THE RECONSTRUCTION OF CONCEPTS APPLICABLE TO TEACHING

Lic. José Gregorio, Arrieta Serrano
arrietaserrano@gmail.com

Lic. Senit Maria, Sabaye Ponton
senitmaria19@hotmail.com

Recibido: 29-03-2021

Aceptado: 20-06-2021

Resumen

Este artículo está basado en el análisis de la investigación realizada en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar con estudiantes del grado séptimo, en la cual se aplicó la metodología de investigación/intervención con el enfoque sistémico/complejo. El propósito de ésta, es promover didácticas que permitan la resignificación de la enseñanza y aprendizaje para lograr la formación integral de los estudiantes, con herramientas o estrategias pedagógicas como el juego, las artes escénicas, la pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas. Cabe señalar que la metodología es de Investigación/intervención, con enfoque sistémico-complejo, cuyo desarrollo llego a la conclusión de que la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje debe generar en el estudiante una motivación a potencializar sus talentos y habilidades que le permitan descubrir su vocación para un cambio de su entorno sociocultural, y no como una simple trasmisión de contenidos académicos, al aprovechar la estandarización y el contexto a través de la resignificación de estrategias didácticas, entre ellas las estrategias lúdicas que logren una formación integral en el estudiante, conceptualizándolas considerando las particularidades propias de su contexto y desde la perspectiva del ejercicio de la interdisciplinariedad para transpolar lo pedagógico a cualquier área del conocimiento, en este caso puntual, en la enseñanzas de las ciencias.

Palabras claves: Didáctica, estrategias lúdicas, investigación/intervención, formación integral, sistémico/complejo, reconstrucción de conceptos-contextos, interdisciplinariedad.

Abstract

This article is based on the analysis of the research carried out at the Educational Institution CASD Simón Bolívar de Valledupar with seventh grade students, in which the research / intervention methodology was applied with the systemic / complex approach. The purpose of this is to promote didactics that allow the resignification of teaching and learning to achieve the integral formation of students, with pedagogical tools or strategies such as games, performing arts, painting and reading, which are transformed into playful-pedagogical strategies. It should be noted that the methodology is Research / intervention, with a systemic-complex approach, whose development came to the conclusion that the teaching of the areas of Social Sciences, Natural Sciences and Language should generate in the student a motivation to enhance their talents and skills that allow them to discover their vocation for a change in their sociocultural environment, and not as a simple transmission of academic content, by taking advantage of standardization and context through the re-meaning of didactic strategies, including playful strategies that achieve a comprehensive training in the student, conceptualizing them considering the particularities of their context and from the perspective of the exercise of interdisciplinarity to transpolate the pedagogical to any area of knowledge, in this specific case, in the teaching of science.

Keywords: Didactics, recreational strategies, research / intervention, comprehensive, systemic / complex training, reconstruction of concepts-contexts, interdisciplinarity.

Introducción

La intención del presente trabajo investigativo se corresponde con la máxima aspiración de adentrarse en la práctica educativa, relacionado a la constante revisión y reconstrucción de conceptos y estrategias que permiten alcanzar la profesionalización de los procesos de enseñanza, el enfoque debe ser la determinación de los recursos y estrategias didácticas lúdicas para el desarrollo y formación integral de los estudiantes, con el fin de motivarlos en los procesos de aprendizaje, aportar al desarrollo de la formación integral y las habilidades del pensamiento, mediante la implementación de estrategias didácticas lúdicas.

La relevancia de la implementación de estrategias didáctica lúdicas para desarrollar el proceso continuo, permanente y participativo de enseñanza aprendizaje que busca ampliar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano, primeramente, la actividad rectora en edades de juego, uno que genera aprendizajes. Los años de infancia y adolescencia son una etapa fundamental en el curso de vida de los individuos, en la que se establecen las bases para el desarrollo cognoscitivo, emocional y social (Morrison, 2005); es por ello, que las experiencias que se tengan en esta etapa serán primordiales para el encause de su vida a futuro. Por esta razón, las prácticas pedagógicas que se favorezcan deben ser planeadas y orientadas, satisfaciendo, por ende, las necesidades educativas; en efecto, los diversos aprendizajes que se adquieren durante esta etapa dejan una huella perdurable.

Este artículo permite conocer e identificar las diferentes y estrategias pedagógicas lúdicas que los docentes pueden efectuar en el aula de clase; detallando factores como: su transcendencia, principalmente a la transformación social, avances y a los intereses ajustados a los estudiantes, desarrollados en la investigación: *La Resignificación de las Estrategias Didácticas para la formación integral en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar*. Estos mismos factores son los que le han exigido a la educación implementar metodologías que motiven el trabajo del estudiante, dentro del aula y extensible de ser aplicado fuera de ella, esto con el objetivo de beneficiar los métodos de enseñanza y promover aprendizajes significativos, que se traduzcan en el alcance del máximo potencial y desarrollo integral de los estudiantes.

Dejando claramente establecido que lo didáctico que puede ser de gran influencia motivacional en el ámbito educativo, viéndose esto se reflejado en los resultados académicos del alumnado cuando están motivados por todas estas herramientas pedagógicas de naturaleza lúdica e innovadoras, cuyo fin último es despertar su interés, promover el aprendizaje significativo y facilitar la adquisición del conocimiento con un proceso más dinámico, con un alto nivel de involucramiento de los estudiantes. Es decir, si el uso eficiente de dichas estrategias es eficiente y eficaz con un sentido investigativo, práctico y transformador.

Lo anterior es relevante, si el objetivo es adaptarse al nivel de los estudiantes actuales, aprovechando el desarrollo que ha tenido la sociedad moderna, la inserción de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje como herramientas pedagógicas, como algo ineludible. Por ello es imperativo que los educadores se muestren de acuerdo con el hecho de que los estudiantes poseen conocimientos previos a los que están por adquirir, incluso que puede establecer barreras y/o condicionantes, y aunque, en algunos casos no es científico, brindan las bases para permitir la inserción del nuevo aprendizaje en su estructura mental y cognitiva.

Propósito de la Investigación

Promover estrategias lúdicas cuya aplicación didáctica permita la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza.

Derivación Gradual de Propósitos

- Considerar la inclusión de acciones y estrategias que logren aprovechar las habilidades y destrezas, las potencialidades cognitivas de la población de estudiantes.
- Indagar de pre-saberes incluyendo los procesos dentro de las aulas de clase
- Desarrollar estrategias lúdicas para su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza

Justificación de la Investigación

A tal efecto se hace necesario desarrollar esta investigación sobre la base de considerar la inclusión de acciones y estrategias que logran aprovechar las habilidades y destrezas, las potencialidades cognitivas de la población de estudiantes, por lo que jugó un papel fundamental el indagar de pre-saberes a partir del de cuestionarios con preguntas básicas sobre el tema que se va a abordar, a través de preguntas no solo del tema sino incluyendo los procesos dentro de las aulas de clase. En consecuencia, se preparó el contexto para el nuevo conocimiento y su enlace con el existente.

Antecedentes Investigativos

Cabe señalar, que algunos docentes ponen en práctica orientaciones pedagógicas generales, careciendo de opciones claras y expresas que les permitan dar atención a la diversidad de capacidades cognitivas y de razonamiento que poseen los alumnos, tal como lo expresa Camargo (2011) en su artículo Dimensiones interactiva, discursiva y didáctica del estilo de enseñanza. En el caso específico de la enseñanza de las Ciencias Naturales, el reto fue identificar diferentes estilos de enseñanza de los profesores de esa área, comportamiento comunicativo observado, contextos de los grupos y establecer la relación de estos con logro cognitivo, lo cual se logró asumiendo un enfoque observacional-descriptivo que identifico de aspectos interactivo-discursivos de los profesores y estableció asociaciones. Como resultado, los autores lograron enunciar nuevas dimensiones de estilo de enseñanza que dan cuenta de la actividad comunicativa del profesor de Ciencias en el aula: interactivas, discursivas y didácticas.

Sin escapar, como toda propuesta educativa, de centrarse en las necesidades del estudiante, en desarrollar el máximo de destrezas y habilidades, que lo lleven a una realización como ser en proceso de aprendizaje y de allí alcanzar mejor calidad de vida, con una educación ética y política, creativa e innovadora, en aras de un mejor ciudadano que renueve su entorno social.

Todo bajo la concepción de la premisa de que el estudiante, como un ser conformado por diversas dimensiones, preexistentes pero que deben ser desarrolladas y ejercidas en razón de dar lo mejor de sí mismo, en libre uso de su libertad.

Eso fue Justamente lo que se evidencio en los escenarios de intervención descritos en la tesis, estudiantes felices aprendiendo y desarrollando al mismo tiempo dimensiones como la comunicativa, la sociopolítica y la ética en medio de su libertad. En este orden de ideas, se destaca las dimensiones del ser a desarrollar en pro de la formación integral en los estudiantes (ver gráfico 1).

Se destaca, entonces una relación estrecha entre la sapiencia del docente, su estilo de transmitir el conocimiento con las dimensiones mencionadas. Indiscutiblemente, lo más adecuado es que el docente ponga en práctica estrategias didácticas lúdicas de acuerdo a la disciplina que imparte, dentro del contexto social, el nivel de enseñanza y las necesidades particulares individuales de cada alumno y que, adicionalmente, pueda hacerlas parte de cada momento del proceso educativo. Esto influye directamente en los resultados alcanzados y por ende en la calidad de la enseñanza y aprendizaje.

Desde esta perspectiva, son muchas las estrategias lúdicas que se pueden utilizar para maximizar los resultados y aprovechar para la reconstrucción del conocimiento mediante la redefinición de los conceptos, impregnándolos de la adecuación necesaria para quedar a la medida del área o tema a impartir. Un ejemplo vivencial fue la inclusión del blog educativo (descrito detalladamente en el capítulo cinco de la tesis). Si bien es cierto que los blogs educativos son útiles y que han brindado variados usos en la enseñanza de las ciencias de la educación, no es menos cierto que la pretensión de la investigación planteada de ir más allá de una sola realidad académica. Un claro ejemplo de lo anterior, ha sido que su uso ha incentivado a la unión familiar mediante actividades que requieren la participación de los padres y a otros miembros de la comunidad educativa, fomentando como valor agregado un valor fundamental como es el trabajo en equipo y el respeto por el aporte y participación de cada uno.

Del mismo modo, a través de la realización de procesos de actividades, haciendo uso activo del blog como un medio para estimular la adquisición de conocimiento, se ha propiciado una formación integral de quienes participan, debido a que en él se pueden desarrollar algunas de las dimensiones de los seres humanos que le permiten vivir en convivencia y ser útiles a la sociedad.

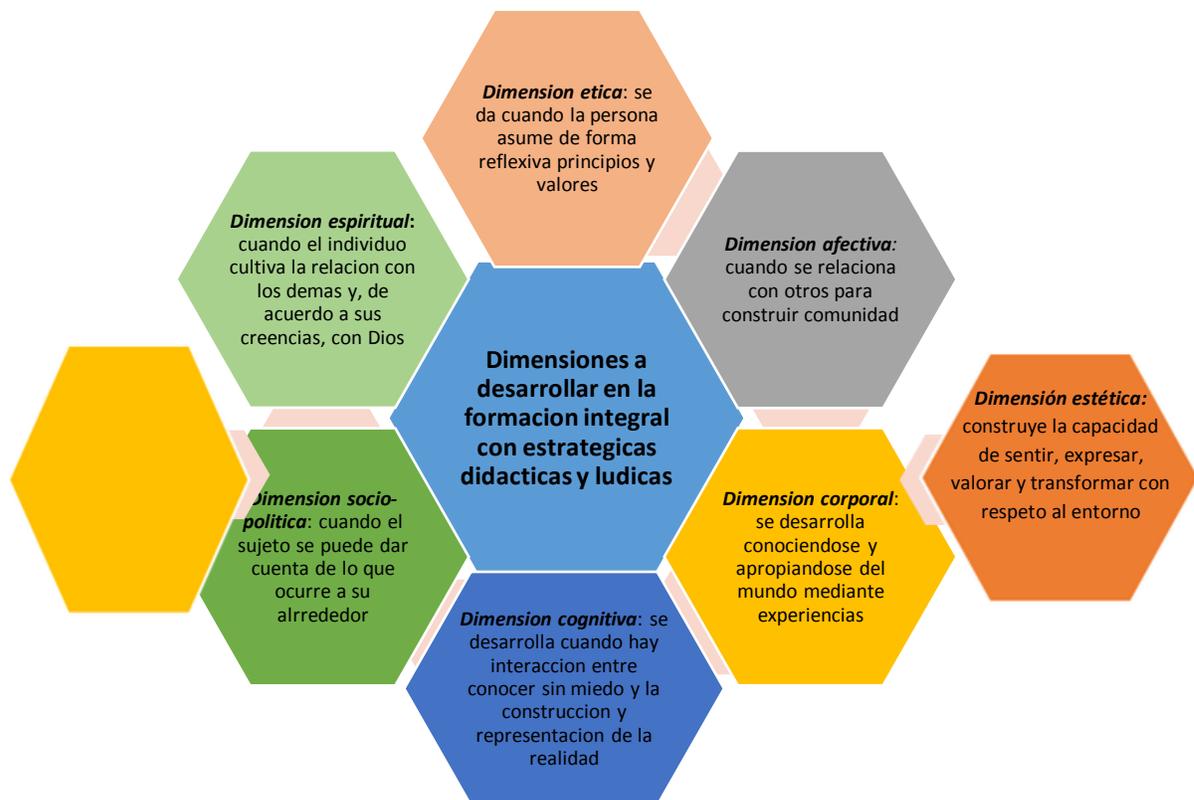


Gráfico 1. Dimensiones del ser a desarrollar en pro de la formación integral en los estudiantes.

Referentes teóricos

Por otra parte, al enfoque de la investigación fue sistémico/complejo, es decir, la visión que conduce a analizar las situaciones complejas de manera más holística; ambos criterios nacen ante la debilidad del método científico para estudiar situaciones humanas, sociales y ambientales, donde resulta imposible dividir el todo en sus partes. Este enfoque, en la educación, está basado en nociones psicopedagógicas como la categorización y la razón de la asignatura a impartir y del proceso didáctico lúdico aplicable, y alcanza un sistema de saberes y habilidades. Como afirma Morín (2001):

El paradigma de la complejidad proviene del conjunto de nuevos conceptos, nuevas visiones, de nuevos descubrimientos y de nuevas reflexiones que van a conectarse y reunirse. Se fundamenta en los principios de distinción, conjunción e implicación que nos permiten unir la causa y el efecto, este último volverá a la causa por retroacción. (p. 239)

En concordancia con lo anterior, este modelo es consecuencia de una nueva forma de percibir la realidad, se basa en reflexiones sobre el ser y el actuar de las personas en la sociedad, y aunque no son ideas nuevas, ya desde la antigüedad greco-romana se pretendió instituir las leyes a las que están sujetas la formación de un sistema de conocimiento. Al respecto, muchos autores han hecho uso de este enfoque para aprender los elementos que consienten diversos procesos. Por ejemplo: la elaboración de un sistema educativo con el uso de herramientas lúdicas y su estructuración de los procesos implícitos en el ejercicio docente en la escuela, aplicando un sentido indiscutible de originalidad y proyectando hacia el futuro.

En relación con este tema, en el siglo XX se produjo un gran desarrollo de las ideas del enfoque sistémico/complejo al mejorarse y aplicarse en más y diferentes áreas de la producción, los servicios, así como las investigaciones científicas y el avance tecnológico influyen directamente en la manera de idear conocimientos sociales, psicológicos y pedagógicos. En el proceso docente- alumno durante la enseñanza-aprendizaje, el enfoque sistémico/complejo incentiva su perfeccionamiento, al corregir haciendo y considerando las características propias del ámbito del aula, así como su organización, planeación y dirección.

En el sentido más estricto, podemos conceptualizar el enfoque sistémico complejo como el conjunto de factores afines entre sí, que componen un determinado proceso de formación integral, no sobreentendido en los elementos que componen que conforman el todo, es decir, que el modo de abordar los objetos y fenómenos no puede ser aislado, sino que tienen que verse como parte de un todo. Desde el punto educativo, la escuela hace parte de un sistema muy complejo, y simultáneamente, pertenece a un sistema en el que hacen vida activa diversos individuos, entre ellos estudiantes, profesores, padre de familia, tutores o responsables y comunidad en general.

Lo anterior sirve de fundamento para concebir nuevas propuestas educativa , como lo es el tema que nos ocupa, la redefinición de conceptos aplicables a la enseñanza, particularmente de las ciencias, con uso de estrategias lúdicas y su aplicación didáctica acorde con los temas a impartir, donde la adquisición y enseñanza de conocimiento se afronte integralmente y no de forma fragmentada, de una manera dinámica, divertida, que capte de la atención de los estudiantes y que no descuide los aprendizajes relevantes de tema.

Es decir, el conocimiento que se transmite debe fomentar la toma de consciencia, la obligación de pensar, y de aceptar que somos tan sólo una parte componente de un sistema más general (complicado, y en continua interacción), donde la educación con la práctica de herramientas lúdicas, puede ser el medio práctico para que los participantes cultiven la capacidad de percibir otros sistemas igual de complejos. Es importante señalar, las propiedades principales que lo caracterizan y que deben considerarse al aplicar este enfoque en la investigación:

- Los componentes: los elementos que constituyen el sistema. Por ejemplo: en el proceso docente-educativo, los componentes no personales son: el objetivo, el contenido, el método, el medio, la forma y la evaluación de la enseñanza.
- La estructura: abarca las relaciones establecidas los elementos del sistema, con un orden lógico de los mismos. Por ejemplo: en educación, la relación docente-alumno en función de las herramientas lúdicas y el tema a enseñar.
- Las funciones, entendiéndolas como las acciones que puede practicarse dentro del sistema.
- La integración que se refiere a los elementos que garantizan la estabilidad del sistema, confirmado mediante los medios de evaluación que además permitan la retroalimentación y la comprobación necesaria de toda estructura sistémica, como lo son: revisar si la exclusión de un elemento desarregla el sistema, si el conjunto fortifica la función de los elementos aislados y finalmente si el rendimiento es realmente superior, es decir, que el resultado no solo satisfaga, sino sobrepase las expectativas.

Se puede afirmar entonces, que el enfoque sistémico complejo en la reconstrucción de los conceptos aplicables al uso de estrategias didácticas lúdicas, es consistente en reunir los objetos y fenómenos según determinados rasgos o principios y ordenar las materias de acuerdo con las herramientas apropiadas, permitiendo una enseñanza armónica en estrecha relación con una diversidad de estrategias pedagógicas lúdicas, además de influir en la interiorización de contenidos, cumplen con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, que garanticen, el principal objetivo, el cual es un desarrollo integral en el estudiante.

Es por ello, que los docentes, quienes son los responsables de facilitar y promover el desarrollo de las habilidades, son los que escogerán o diseñarán las herramientas necesarias para comprender y hacer comprender la aplicación práctica de las mismas en torno al tema a desarrollar. En pro de mejorar el quehacer pedagógico del docente (Pérez, 2012), adaptar o crear

estrategias para mejorar la práctica educativa, al ejercerse de manera consciente donde se facilite el aprendizaje, el progreso y la apreciación del resultado alcanzado; así al preparar una clase o una actividad con procesos pedagógicos que evidencie el proceso evaluativo ponderando la apropiación del contenido.

Es por eso que es imperativo saber y practicar las herramientas pedagógicas lúdicas eficaz y eficientemente, dejando la forma tradicional y rutinaria y tradicional; la metodología se debe dar de una manera adecuada, conociendo las temáticas, la realidad escolar, y propiciando un contexto que favorezca el máximo aprendizaje. *Las herramientas lúdicas son para el docente las estrategias que transmitirán el conocimiento de los temas de una manera reveladora y entretenida, al usarlos adecuadamente.*

Para saber conocer si es la forma más adecuada, el uso de las herramientas lúdicas pedagógicas escogidas o diseñadas, se debe planear la clase de una manera consiente, predominando el pensamiento creativo, innovador, cómodo y comprometida, garantizando un ambiente que estimule y desarrolle las habilidades del estudiante dándoles libertad de experimentar, equivocarse y corregir y fijar el conocimiento.

El aplicar la sistematización en el ámbito educativo, tiene gran importancia en el estudio, porque favorece el proceso de pensamiento y reafirma el conocimiento adquirido, de modo que los alumnos recuerden bien las materias y los contenidos. Para que esto se desarrolle con eficacia y dé los resultados esperados, es vital someterse a tres pautas: identificar los principios en función de los cuales se realizara la sistematización, precisar los elementos aislados y basándose en un solo rasgo o principio determinado.

Es importante destacar que la mayoría de los docentes guardan estrecha relación en sus saberes, motivado al valor que les dan a las actividades que permiten enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. La variedad de didácticas lúdicas de las que pueden hacer uso, ayuda a fijar aprendizajes significativos permitiéndole al estudiante la relacionarse con el objeto de estudio. En este caso, la tarea fundamental de la Didáctica lúdica consiste en orientar el proceso docente-educativo sobre bases de métodos científicos de naturaleza sistémica, con criterios lógicos y pedagógicos que logren el máximo de efectividad en el aprovechamiento de los conocimientos, adquisición de habilidades y desarrollo de opiniones en los alumnos, a fin de capacitarlos para que puedan desempeñarse exitosamente en su proceso académico, prepararlos para la vida y el desempeño laboral.

De este modo, el sistema educativo satisface la responsabilidad de formar ciudadanos útiles, pensantes, capaces de resolver problemas y modificar situaciones en correspondencia con los valores que predominan en la sociedad, así como en respuesta a los requerimientos sociales, formativos y económicos de la sociedad.

En otro orden de ideas, la organización del proceso docente-educativo puede descansar, en parte, en las leyes didácticas lúdicas que enuncian las relaciones de este proceso con la realidad social y las interacciones entre sus elementos (objetivo, contenido, método, medio, forma y evaluación). Destaca entre ellos, el objetivo de enseñanza, que rige el carácter del proceso y lo orienta de acuerdo con los intereses pretendidos, subordinando los demás elementos. Las

integraciones de todos estos elementos constituyen varios subsistemas que representan distintos niveles como son, entre otros la carrera, disciplina, materia, contenido, métodos y labores docentes. Por lo tanto, en cada uno de estas unidades organizativas están presentes todos los elementos que lo caracterizan.

Se incorporan, por ende, a los procesos pedagógicos el uso de estrategias lúdicas que deben ser utilizados al momento de impartir la clase, teniendo presente los contextos, contenido y edad. No se puede obviar que los procesos metacognitivos funcionan de manera análoga a otros procesos cognoscitivos, como son la memoria, la atención, el lenguaje, y a la vez son coherentes con diversas áreas del conocimiento, como matemáticas, lecto-escritura y el diagnóstico y resolución de problemas y situaciones diversas.

Con la finalidad de conseguir un óptimo resultado cuando se imparte una clase o en cualquier actividad que suponga una acción de enseñanza, se deben conocer e incorporar los elementos pedagógicos como las estrategias lúdicas que permitirán que el docente ratifique la importancia que tiene utilizarlas que favorecen el aprendizaje, apartando la arbitrariedad que normalmente se utiliza al interior de las clases con métodos más tradicionales.

Abordaje Epistémico Metodológico

En este sentido, en el trabajo de investigación antes mencionada se definieron escenarios reflexivos utilizados en la Institución durante la intervención (metodología utilizada) como fueron el grupo focal y se aplicó una entrevista no estandarizada, denominada por Arias, (2016), como entrevista no estructurada, la refiere como basada en un diálogo o conversación cara a cara que no dispone de una guía de preguntas elaborada previamente, sin embargo se orienta por un objetivo previamente establecido, lo que permite definir el tema de la entrevista. (Pág. 74). Por su parte Rojas de Escalona la describe como una técnica basa que permite una acción comunicativa basada en la confianza y la libertad para expresarse, sin censuras de ningún tipo por parte del investigador, quien puso especial cuidado en sus expresiones orales y/o gestuales.(Pág. 91)

En esta fase los docentes fueron orientados por los docentes investigadores. Esto permitió la interacción dialógica entre observadores y observados, esta metodología proporcionó información acerca de la realidad de los estudiantes, con la exactitud requerida para la investigación, sus vivencias dentro y fuera del escolar y una visión de su contexto familiar. Esto permitió observar situaciones que influyen positiva o negativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que a su vez da la oportunidad de seleccionar o crear herramientas lúdicas totalmente convenientes al grupo a enseñar respondiendo a sus necesidades de incentivos adecuados para aprovechar su proceso de aprendizaje.

La razón de señalar lo anterior, es que permite significar que el proceso de enseñanza aprendizaje se debe adaptar a cada estudiante, aun cuando el trabajo se diseñe para grupos, en la medida de lo posible, respetando sus propios ritmos. Para lograr esto, los docentes deben adquirir competencias didácticas, entiendo estas como la habilidad de enseñar a otro a aprender de por vida, enseñar a pensar, definitivamente esto permitirá que el alumnado adquiera aprendizajes significativos que les ayudaran no solo en su desarrollo académico sino también en su vida diaria.

Como se ha descrito, dada las transformaciones en el orden sociocultural que se vive en la actualidad, la educación se encuentra frente a un gran reto, consistente con los cambios que la actual realidad nos exige, entre otras cosas, la pandemia de covid que ha obligado a reinventar la forma de hacer las cosas, a fin de crear nuevos modelos pedagógicos que propicien una enseñanza desarrollante, innovadora que desafíe la creatividad de los estudiantes en todas las materias, en los diferentes niveles. Exponiendo que elementos son relevantes en un momento específico, que propicien el desarrollo, a la par, de la actitud creativa del docente, la destreza en la utilización de las estrategias didácticas lúdicas en las aulas de clase, creando un ambiente de intercambio como un valor formativo.

Por ello, el proceso enseñanza – aprendizaje debe realizarse con criterio lógico y pedagógico, lo que significa que el contenido de cualquier área del saber tiene una lógica interna propia y el criterio pedagógico señala que dicha lógica se debe adecuar a la lógica del aprendizaje, en la que hay que marcar diferencia entre la lógica de la asignatura y la propio del proceso didáctico. Esto se refiere a la repartición progresiva y con secuencia ordenada del conocimiento que conforma el contenido programático de la asignatura y que constituyen los fundamentos de la ciencia.

Esto se encuentra estrechamente vinculada, con la necesidad de una labor conjunta entre el docente y los estudiantes, en la que está presente la asimilación real contenido de estudio, que debe ser lo más activo, maximizado e independiente posible. Se hace indispensable, para el correcto desarrollo del estudio y el trabajo independiente, el estructurar, con lógica, la actividad intelectual del estudiante, lo cual se logra ayudando a los estudiantes a adquirir determinadas habilidades, que lo prepararán para la vida y los capacitarán para ser más eficientes en su trabajo futuro.

Lo anterior, de la mano con la metodología aplicada en la investigación/intervención, como lo expresan Gómez y Taracena (2014), al señalar que la intervención socioeducativa conduce a la toma de conciencia crítica de los fenómenos sociales y de la relación del actor, sea educando o educador, con su entorno; lo que implica una posición de implicación, pertenencia e interés en los problemas propios y desde ahí poder ingeniar formas de acción grupales y/o individuales, lo cual hace factible la creación de conocimiento pertinente para la población objeto del trabajo de investigación. Por consiguiente, los autores abordaron categorías de didáctica general, didácticas específicas como las estratégicas lúdicas y la formación integral, sin dejar de señalar en que consistió la de intervención educativa en su papel como componente de cambio, conduciendo indiscutiblemente a la toma de conciencia de los fenómenos sociales y de la relación con el educando o educador y su entorno.

Los fundamentos a partir de los cuales que se construye la metodología de la investigación analizada son: mejorar profesionalmente a los docentes, con capacitación actualizada, sin interrumpir su continuidad de clases; practicar las ideas propuestas de cambio en el contexto particular de la población objeto de estudio, y garantizar la transmisión de aprendizajes de los estudiantes.

El ciclo de intervenciones comenzó con entrevistas a los docentes (actores escolares que mostraron interés en participar). El objetivo fue asegurar la participación voluntaria de los docentes, para asegurar la total ausencia de la influencia de factores condicionantes, garantizando el espíritu formador y la actitud abierta a la incorporación de cambios a las estrategias hasta el momento aplicadas, durante este proceso se hace el diagnóstico cognitivo a los niños a cargo de los docentes participantes, acorde con la oferta de apoyo para lograr mejoras en determinados aprendizajes, se establecieron acuerdos y compromisos entre los docentes y los docentes investigadores formadores, para lograr intervenir y obtener los cambios deseados.

En esta etapa de la investigación, el diagnóstico preciso de los cambios requeridos y ajustados al contexto del grado ocurre desde el momento en el que el docente participa en las actividades pedagógicas en el aula, en la implementación de las estrategias didácticas y realiza evaluaciones a los estudiantes que evidencien los conocimientos previos, los aprendizajes esperados y los convenidos entre una actividad de intervención a otro. Juega en esto un papel fundamental la observación del proceso de enseñanza y aprendizaje que sucede en el aula y el examen de los resultados de las evaluaciones realizadas antes y durante, que enfatizan los elementos necesarios de ser abordados en cada momento.

Para la documentación de la observación de las actividades pedagógicas se establecen escalas que ayudan a identificar con más precisión los aspectos que hay que modificar, cuyos contenidos definen las estrategias utilizadas, los ajustes que son necesarios implementar para que el proceso de intervención evolucione adecuadamente. El diagnóstico y las evaluaciones son primordiales para identificar los cambios a implementar en cada etapa del progreso del quehacer pedagógico, permitiendo un seguimiento preciso de los compromisos establecidos para cada período, identificando y evidenciando las dificultades encontradas y progresos que se presentan en la ejecución de las actividades de intervención preestablecidas.

Un aspecto importante es la práctica vivencial de cada evento de intervención, que promueven los cambios, llevándose a cabo experiencias de enseñanza-aprendizaje y considerando la relación docente-alumno en el aula, lo que implica: actividades con o sin materiales didácticos lúdicos manejables, evaluación de los aprendizajes logrados por los estudiantes sesión a sesión para establecer comparativos y abstracción de los beneficios y las dificultades observadas durante las actividades.

En virtud de esto, las intervenciones se planifican en fases, diferenciadas según el nivel de participación del docente, tales como iniciación: donde se realiza la acción pedagógica, se da forma para evidenciar en la práctica el cambio esperado; el docente evalúa la acción y luego

intercambia opiniones y reflexiones con el investigador, para que de manera conjunta se identifiquen y describan los cambios específicos abordados; de cooperación: donde docente e investigador ejecutan en conjunto la acción pedagógica diseñada y que supone la herramienta pedagógica lúdica a implementar; ambos coevalúan los resultados y la manera de mejorarlos; y finalmente de independencia: donde el docente, en función de su experiencia previa y considerando en sumas los cambios introducidos y los resultados alcanzados, propone, ejecuta y cualifica la actividad pedagógica, emite reflexiones e impulsa sus consideraciones del proceso en autonomía.

En resumen, al inicio las evaluaciones las diseña, las aplica y las corrige el investigador, luego el docente interviene equitativamente en el proceso y finalmente asumiéndolas en su totalidad. Es importante señalar que las evaluaciones son una acción pedagógica, que reflejan la intención de la enseñanza, y que de manera implícita demarca las capacidades que se busca desarrollar en los estudiantes, las que tengan significativa repercusión tanto en docentes como alumnos, porque proyecta la imagen de la calidad de los aprendizajes esperados en función de las situaciones que plantea y de los resultados.

La verdadera reflexión del docente, en virtud de lo anterior, es aquella que produce una motivación para el alcance de la meta acordada, principalmente para que haya un sentido de pertenencia con las mejoras implementadas por el docente. Cuando no sucede, resulta ser una adaptación del docente a la presencia del investigador o interventor, que hace insostenibles los cambios en el tiempo. Por estas razones, la reflexión, el reto afrontado y los medios utilizados son el núcleo del proceso de transformación del docente. Aquí la función del investigador o interventor es indispensable, ya que es quien encauzara la reconstrucción de nuevo conceptos, posibilitando a mediano y largo plazo el equilibrio o no durante las actividades de intervención, comunicando e influyendo en el desarrollo de la confianza del docente.

Una herramienta ideal para la intervención que permita la extracción de información necesaria para la reconstrucción de conceptos, puede realizarse con dinámicas de juego que generen el debate de conocimiento entre grupos de niños de diferentes grados. Este es una acción que además de aportar material para la reflexión de la intervención, se instituye en una gran inspiración casual tanto para los docentes como para los estudiantes, lo cual los impulsa a alcanzar las metas de enseñanza - aprendizaje. En la investigación analizada, el juego-debate se ejecuta al final del ciclo de acciones de intervención y participan todos los actores involucrados en el proceso con el objetivo del reconocimiento y compromiso de trabajo que se deben reconsiderar las veces que sea necesario, hasta aplicar y recrear estrategias didácticas lúdicas, modelizadas o discutidas que respondan a los requerimientos particulares de la materia y del contexto de cada grupo, con el fin de transformar los elementos deficientes del proceso de enseñanza y aprendizaje y consolidar un sentido diferente de la dinámica del aula para que sea funcional y genere los resultados esperados. De modo que el docente sea capaz de realizar las acciones pedagógicas autónomamente, y de adaptar las herramientas lúdicas por su cuenta, aplicando por sí solo lo aprendido para el logro del cambio necesario. Sin que esto signifique que eventualmente pueda requerir y buscar ayuda, ya que la actualización constante le permitirá

seguir mejorando en un proceso de profesionalización que es continuo dada la demanda que producen un sistema cambiante como lo es el ámbito educativo. Para finalizar, es importante las reuniones de intercambio entre docentes ya que les permitirá conocer puntos de vista diferentes que amplíen su visión y creatividad a la hora de diagnosticar, crear, implementar y evaluar.

En respuesta a esto, es fundamental la apropiación e integración al contexto, que sienta las bases para el éxito en la transformación del ejercicio y práctica educativa, la cual se medirá en función de que el docente se apropie del nuevo sentido del proceso de enseñanza - aprendizaje, trabajando en la relación docente- alumno. La investigación logra que ocurran los procesos de reproducción, construcción y desarrollo de estrategias lúdicas y su aplicación didáctica en la reconstrucción de conceptos aplicables a la enseñanza, así como la recreación de las mismas como generadoras de cambio puestas en práctica, dependiendo la apropiación y la re-contextualización especialmente de las motivaciones de los docentes y del contexto.

En este sentido, la metodología de Investigación/intervención propone la exposición y la discusión de las experiencias vividas por el docente protagonista y de los estudiantes como sujetos donde operan los cambios de modos de aprendizaje. Promoviendo igualmente el encuentro y el intercambio con otros docentes para la comparación de circunstancias métodos y resultados, ello mueve y refuerza la conciencia de las potencialidades de los educadores y el significado del esfuerzo al alternar, recrear y reconvertir continuamente sus habilidades y competencias en pro de su profesionalización y el logro del fin último que es la generación de aprendizajes permanentes en sus grupos.

No obstante, los medios utilizados para garantizar la apropiación y la re-contextualización pueden ser en un comienzo desalentadores al tener poco progreso e impulso dentro de los diversos contextos escolares, porque no es sencillo alcanzar las transformaciones necesarias y unificar que la escuela como un todo canalice una visión conjunta imperativa para mejorar como debe y se espera, y esto termina por no convencer a sus actores para genere un ambiente constante que proyecte los cambios actuales ni sienta las base para los cambios por venir, que requerirán de la habilidad de adaptación. Aquellas pocas escuelas que sí propician y haga sostenibles los cambios en el tiempo, tienen en común una autoridad que apoya el desarrollo intelectual global de toda su población. Por ello, se propone que una autoridad de la escuela participe del ciclo de intervenciones y se forme como asesor pedagógico, lo cual podría tener un mayor impacto para sostener la apropiación de los cambios.

Conclusiones

Concluyentemente, el aula es el espacio de práctica reconstruir y reelaborar las estrategias lúdicas de enseñanza para alcanzar aprendizajes significativos, evidenciado constantemente por investigadores, que indistinto de área o materia, utilizan la metodología de intervención en la realidad de cada aula, sin embargo, si dichas intervenciones no generan un efecto multiplicador y motivacional al resto de la escuela, y por ende no si no influye en todos los docentes

movilizándolos a replicar de manera autónoma en sus respectivas materias y aulas, el contexto se mantendrá pasivo terminando por desechar todo esfuerzo de innovación.

Lograr el efecto deseado se alcanzará solo con la aceptación voluntaria motivada por una convicción general de que las propuestas de adaptación y reconstrucción conceptual, así como la práctica de las maneras de introducir los cambios, de utilizar las herramientas lúdicas que sean las apropiadas, y por ello, se reproducen sin imposiciones. Sin embargo, nuestra tradición escolar de imposiciones sin comprensión ni compromiso, ha hecho que se popularice la ficción de cambio, que termina por falsear los caminos posibles que acarrearán a las transformaciones necesarias.

Finalmente, no se puede dejar de destacar que uno de los aportes significativos de la investigación de la que parte el presente artículo, es la interdisciplinariedad en la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje a partir de los diferentes guiones implementados. En el entendido de que la interdisciplinariedad es, en la educación, una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas, entendida como el diálogo y la colaboración de éstas para lograr la meta de un nuevo conocimiento (Van del Linde, 2007). Puede entonces definirse como la voluntad de averiguar, reunir y generar entre varias disciplinas, con el objetivo de obtener conocimiento acerca de un tema con característica de estudio nuevo, que sea diferente a los que con anterioridad ya hayan sido delimitados disciplinaria o multidisciplinariamente.

También puede entenderse como la fusión disciplinar, dentro de la cual convergen la cooperación entre diversas disciplinas, resultando en interacciones reales y nutridas; es decir, generación de valor agregado en los intercambios, con una visión más amplia, producto de las múltiples ópticas desde la que es analizado o estudiado un tema y, por consiguiente, un enriquecimiento mutuo de las diversas disciplinas.

De ese modo, se logra una transformación de conceptos, metodologías de investigación y de enseñanza-aprendizaje que elabore de marcos conceptuales más generales, pero de aplicación específica, en los cuales las diferentes disciplinas involucradas son adaptadas y pasan a depender unas de otras. Es por esta razón, que la interdisciplinariedad cobra sentido en la investigación, en el entendido de que permite la flexibilización de conceptos y estrategias lúdicas y su maleabilidad en la práctica, ampliando los marcos de referencia de la realidad a transformar, a partir de la permeabilidad y convergencia entre las verdades de cada uno de los saberes involucrados.

Un ejemplo de esto, fue la implementación de la “Asamblea Ambiental” que se desarrolló a través del juego de roles, permitiendo que los estudiantes representaran en actitud analítica los conflictos existentes en sus respectivos grupos; aprendiendo a asumir los roles de otro y desarrollar empatía y aprendiendo a ser observadores de la conducta social en sus contextos. Esta actividad, además, tiene una relación con el área de lenguaje por el desarrollo de la competencia comunicativa, investigativa y argumentativa de la temática, en este caso de Ciencias Naturales, con la utilización en contexto de conceptos de medio ambiente, recursos naturales, biodiversidad y contaminación; desarrollando las dimensiones mencionadas del ser humano, mediante

didácticas lúdicas aplicadas, reflejadas, por ejemplo, cuando se implementa la dimensión comunicativa en la producción escrita; la dimensión ética en una aplicación no cuestionable, como la producción original del contenido, en el trabajo en equipo al garantizar la participación igualitaria y cooperativa de todos los participantes, con respeto por las opiniones de los demás y la solidaridad; y la dimensión estética en el desarrollo de la creatividad al presentar su actividad.

De esta manera, se produce una transformación en la práctica pedagógica ya que el docente busca explotar con cada estrategia, las diferentes potencialidades de sus estudiantes, considerando con verdadero interés sus necesidades e intereses. Igualmente, el proceso de enseñanza - aprendizaje se impregna de dinamismo y aceptación, dando paso a que el estudiante sea un participante voluntario y activo.

Durante el desarrollo de la actividad “Asamblea Ambiental”, se evidenciaron cambios reveladores en cada uno de los docentes investigadores, como la manifestación de interés más en el desarrollo del estudiante que solo en el conocimiento. Es decir, ahora podían ver al estudiante como un individuo lleno de capacidades y diferentes formas de apropiarse del conocimiento, creando un ambiente de confianza y seguridad en el espacio educativo utilizado para la clase, que incentiva la interacción con el estudiante para lograr un aprendizaje eficiente y eficaz.

REFLEXIONES

Con la reflexión de los autores de la investigación, se puede concluir que, incluyendo nuevos modos al aplicar estrategias didácticas lúdicas, y en el mejor de los casos no solo adaptarlas, sino producir nuevas, se contribuye a una la formación integral significativa y perdurable en el tiempo. Además, esta propuesta investigativa puede aplicarse en otras áreas del conocimiento como ética, matemáticas e inglés, considerando las particularidades propias de cada asignatura, y en los diversos niveles o grados académicos, debido a que las estrategias didácticas lúdicas implementadas, se pueden modificar o adaptar a cualquier temática incentivando el desarrollo de las dimensiones cognitiva, espiritual, ética, comunicativa, afectiva, estética, sociopolítica y corporal.

Generalmente, se cae en la consideración de que la acción de enseñar es ventajosa para todo aquel que tenga algo que enseñar, si esto es cierto, entonces, todo profesional dedicado y con vocación, que conozca un área específica del saber, una disciplina académica o un oficio, se presumiría apto para enseñar. Bajo esta premisa, el uso de la didáctica lúdica quedaría relegada a un segundo plano en los procesos de enseñanza- aprendizaje, pues esta parte de la pedagogía como una herramienta para orientar el desempeño del educador, lo que es un proceso difícil, considerando que el aula de clases es heterogénea, por los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes que confluyen en un mismo espacio.

Por este motivo, actualmente, podemos encontrar diversos modelos didácticos lúdicos que dan una orientación clara sobre la forma cómo interactúan con el conocimiento a impartir,

colocando en consideración elemento que no deben obviarse, tales como: quién aprende (sus particularidades y contexto); cómo y quién enseña y las habilidades y destrezas con las que cuenta para ellos; cómo, cuándo y en qué situaciones enseña y con qué recursos preexistentes, adaptados o producidos originalmente para la situación en específico.

Esto se hace más alcanzable, si el docente hace propios los elementos necesarios que utilice para hacer del proceso de enseñanza - aprendizaje, una actividad extraordinaria, dinámica y agradable, que le permita al estudiante desarrollar habilidades para la reflexión y la convivencia armónica con los demás seres que le rodean, esto es una formación integral.

En el campo didáctico lúdico, el aporte producidos a partir de la investigación “*Resignificación de estrategias didácticas para la formación integral en la escuela en la Institución Educativa CASD Simón Bolívar de Valledupar*”, promueve didácticas, entre ellas lúdicas, que permitan la reconstrucción de las prácticas de la enseñanza y el aprendizaje que mejoren realmente a la formación integral en los estudiantes, para la organización y asimilación de información, el desarrollo de la creatividad; el aprovechamiento de los recursos tecnológicos; el desarrollo de habilidades cognitivas y argumentativas, la interdisciplinariedad entre las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje; el incentivo a participación activa de los estudiantes, la promoción del pensamiento crítico-reflexivo y de ciudadanía, el fortalecimiento del desempeño académico y a la formación integral en todas sus dimensiones.

Esto es labor cotidiana del docente, no implica el uso de estrategias lúdicas de enseñanza de forma mecánica a la práctica educativa, por el contrario, las descarta. Esta investigación enfatizó la contextualización considerando características, necesidades, intereses estudiantiles, entorno, que son decisivas en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Ahora bien, la investigación asumió como una reflexión constante en la capacitación del quehacer docente desde lo didáctico, en busca de una praxis oportuna a las necesidades del estudiante actual, considerando lo relevante que es para la sociedad moderna la competencia en la formación integral del estudiante. Esto constituye el primer paso a la redefinición y reconstrucción del ejercicio de estrategias didácticas y lúdicas del docente.

En la práctica, el quehacer docente ha experimentado una transformación positiva y continuara enfrentando transformaciones decisorias y relevantes, ya que, además de adaptarse a los contenidos programáticos, la practica debe orientarse a transformar el aula de clase en un lugar perenne de investigación, que de ser aprovechado, resignificaría las estrategias didácticas lúdicas, como respuesta clara y oportuna a las necesidades e intereses de los estudiantes, y al mismo tiempo, desarrollan en ellos un pensamiento crítico-reflexivo.

Es en los procesos y trabajos de investigación donde se concibe un mejor sentido al quehacer docente y esto señala el camino a la renovación y transformación didáctica, haciendo surgir mejores y motivados docentes, por eso, es necesario implementar nuevas prácticas pedagógicas que fortalezcan los procesos de formación integral en la escuela, teniendo en cuenta los avances científicos, tecnológicos, y socioculturales de cada generación.

Se concluye que la investigación en el aula enfatizada en el estudiante, permite el conjunto de las didácticas, de manera que el docente pueda iniciar con una investigación sobre sus

estudiantes, es decir, manifestar sus intereses, talentos, ventajas competitivas de cada uno, factores favorables y áreas de oportunidad que incidirán en el aprendizaje del estudiante, a través de saber observarlo, como un ser humano con talentos e intereses, a la vez como un ser tanto de contenidos académicos, como de desarrollo de las dimensiones de formación integral.

Sin dejar de lado los elementos decisivos que influyen en el quehacer docente, tales como un docente investigador, un estudiante motivado, un verdadero diagnóstico sobre el proceso enseñanza - aprendizaje, la pertinencia de las didácticas de la enseñanza, de manera que, la enseñanza en el aula adquiera posibilidades reales de un acompañamiento docente más eficaz, eficiente y significativo donde se puede indagar e identificar y resolver los conflictos emocionales, psicológicos y académicos del estudiante en su vida escolar y romper el paradigma que afirma que esto no es posible con grupos grandes por el aula.

Cuando el quehacer docente es fundamentado solo al alcance del contenido programático y no considera al estudiante como un ser humano compuesto por diferentes dimensiones, se hace palpable la urgente necesidad de una educación enfocada en el ser. Por lo cual, las estrategias didácticas y lúdicas empleadas por el educador no solo deben satisfacer los estándares y ejes temáticos sino también, llenar las expectativas de los estudiantes donde éstos aprendan con una constante motivación.

Esta investigación demuestra que la enseñanza de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Lenguaje deben generar en el estudiante una motivación a potencializar sus talentos y habilidades que le permitan descubrir su orientación y vocación para transformar su entorno social, académico y cultural, incluso a nivel personal y no como una simple recepción de contenidos académicos que queden en letra muerta; aprovechando la estandarización y el contexto a través de la reconstrucción y conceptualización propia de estrategias didácticas y lúdicas que logren una formación integral en el estudiante.

La enseñanza, con una didáctica adecuada, será propensa a aumentar las opciones para y por los de los estudiantes de obtener y generar respuestas certeras, oportunas y adecuadas a los conflictos y tensiones que experimentarán en los diversos escenarios en el que se desenvolverán. Unas didácticas lúdicas que nazcan de la investigación de las necesidades e intereses en el marco de las dimensiones que componen al estudiante y que responda al desarrollo de éstas mismas, abre las puertas a la humanización de la actividad docente.

Referencias

- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Editorial Episteme. 5ta edición. Venezuela.
- Adúriz-Bravo, A., e Izquierdo, A. (2002). Acerca de la didáctica de las ciencias por disciplina autónoma. [Revista en Línea] *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 1(3), pp.130-140. Disponible: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen1/REEC_1_3_1.pdf [Consulta: 2021, Febrero 7]

- Bolívar, A. y Bolívar, M. (2011). La didáctica en el núcleo del mejoramiento de los aprendizajes. [Revista en Línea] *Revista Perspectiva Educativa*, 50(2), pp. 3-26. Disponible: <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/38/18> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Camargo, A. (2011) Dimensiones interactiva, discursiva y didáctica del estilo de enseñanza. El caso de las Ciencias Naturales. [Revista en Línea] *Revista Colombiana de Educación*, 60, pp. 173-177. Disponible: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a12.pdf> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Camilloni, A. (1997). *De herencias, deudas y legados. Una introducción a las corrientes actuales de la didáctica*. En M.C. Delgadillo. (Ed.), *Corrientes didácticas contemporáneas* (pp. 17-39). [Libro en Línea] Buenos Aires, Argentina: Paidós. Disponible en: <https://lcalorconsaco.files.wordpress.com/2014/08/camilloni-corrientes-didacticas-contemporaneas-cap-1-2.pdf> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Campanario, J., y Otero, J. (2000). Más allá de las ideas previas como dificultades de aprendizaje: las pautas de pensamiento, las concepciones epistemológicas y las estrategias meta cognitivas de los alumnos de ciencias. *Enseñanza de las ciencias*: [Revista en Línea] *Revista de investigación y experiencias didácticas*, (18)2, pp. 155-169. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/21652/21486> [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Guerra, Y., Mórtigo, A., y Berdugo, N. (2011) Formación integral importancia de formar pensando en todas las dimensiones del ser. [Revista en Línea] *Revista Educación y Desarrollo Social*, 8(1), pp. 48-69. Disponible en: <http://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/585/345>. [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Gómez, E. y Taracena, E. (2014). La intervención-investigación en el terreno socioeducativo [Artículo en línea]. Disponible: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2014000200001. [Consulta: 2021, agosto, 15]
- Gómez y Gómez. Artículo La intervención-investigación en el terreno socioeducativo. [Revista en Línea] *Sináptica* no.43 Tlaquepaque jul./dic. 2014. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-09X2014000200001 [Consulta: 2021, Febrero 7]
- Morín, E. (2001). La Epistemología de la Complejidad. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90924279016>. [Consulta: 2020, septiembre, 19].
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Editorial Pearson
- Pérez, S. (2012). *Didáctica de la Expresión Musical en Educación Infantil*. Valencia: Editorial Psylicom.
- Porlán, R. (1998). Pasado, presente y futuro de la didáctica de las ciencias. [Revista en Línea] *Enseñanza de las Ciencias*, 16(1), pp. 175-185. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/83243/108226> [Consulta: 2021, Febrero 7]

- Rojas de Escalona, B (2014). La investigación cualitativa, fundamentos y praxis. Caracas: FEDUPEL.
- Van del Linde, G. (2007, Jul-Dic). ¿Por qué es importante la interdisciplinariedad en la educación superior? Cuadernos de Pedagogía Universitaria, Año 4. No. 8. 11-13. Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Rep. Dominicana
- VUAD-USTA. (2015). Lineamientos de Investigación Unidad de Investigación Vicerrectoría de Universidad Abierta y a Distancia. Bogotá D.C.: Universidad Santo Tomás.
- Devalle, A. (1996): La residencia de docentes: una alternativa de profesionalización, Proyecto D.A.R. Buenos Aires, Aique Grupo Editor.
- Herrera, M.; Regnault, B.; López, M.; Barrot, B., y Lassiter, E. (2000): Los maestros en Venezuela: diseño de carrera e incentivo institucionales. Informe final. Caracas, UCAB.
- Talavera M. L. (1994): Cómo se inician los maestros en su profesión. Bolivia, Ediciones Aguirre/CEBIAE.

Los autores

José Gregorio, Arrieta Serrano

Licenciado en Ciencias Naturales y Educación ambiental de la Universidad del Magdalena, especialista en formulación, gestión y evaluación de proyectos de desarrollo de la Universidad Cooperativa de Colombia (UCC), magister en Didáctica de la Universidad Santo Tomas. Con experiencia laboral en los niveles de básica, secundaria y universitario.

Senit Maria, Sabaye Ponton

Licenciada En Educación Básica de la Universidad de Pamplona
Especialista en Administración de la Informática Educativa de la UDES
Docente de Básica Primaria en Valledupar- Colombia.

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

LA RECREACIÓN ENTRE “NECESIDAD” Y “CAPACIDAD” RECREATION BETWEEN “NEEDS” AND “CAPABILITIES”

Dra. Julia Cristina Gerlero
juliagerlero@gmail.com

Recibido: 08-03-2021

Aceptado: 03-07-2021

Resumen

El presente artículo forma parte del Proyecto de Investigación denominado “Derecho a la Recreación: ¿sólo una cuestión declarativa? Construcciones entre normas y prácticas”. Se trata del primer momento de la indagación, el análisis crítico de las propuestas teóricas que enmarcan el conocimiento sobre *necesidades* en los procesos de desarrollo de la segunda mitad del siglo XX. El artículo tiene el propósito de identificar si las categorías propias de nuestro campo de estudios: tiempo libre, recreación y ocio, fueron consideradas como necesidades, o incluso como necesidades básicas, al tiempo que apreciar el lugar que ocuparon en las discusiones de las diferentes propuestas teóricas sobre el desarrollo. Las conclusiones indican que tales categorías son consideradas tanto necesidad como satisfactor una vez que se abandona la idea del desarrollo fundada en satisfactores materiales de necesidades fisiológicas; el ocio y la recreación se reconocen como necesidad individual y social; hacia los años 1980, ante el relativo abandono de la perspectiva de necesidades se impone la noción de capacidades, en la que la recreación se sugiere mejor representada.

Palabras clave: necesidad- tiempo libre- recreación- desarrollo- capacidades

Abstract

This article is part of the Research Project called “Right to Recreation: just a declarative question? Constructions between norms and practices”. It is the first moment of the inquiry, which consists in a critical analysis of the theoretical proposals that frame our understanding concerning needs in the development processes of the second half of the 20th century. The purpose of the article is to identify whether the categories of our field of studies: free time, recreation and leisure, were considered as needs, or even as basic needs, while at the same time appreciating the place that they occupied in the discussions of the different theoretical proposals concerning development. The conclusions indicate that such categories are considered both as

needs and as satisfactors once the idea of development based on material satisfiers of physiological needs is abandoned; leisure and recreation are recognized as individual and social needs; towards the 1980s, given the relative abandonment of the perspective of needs, the notion of capabilities prevails in which recreation is better represented.

Keywords: need – free time – recreation – development – capabilities

Introducción

Las nociones a cerca de las necesidades básicas acuñadas a lo largo del siglo XX, se generaron al ritmo de las dinámicas socio históricas y a la luz de las tensiones en torno al par <crecimiento - desarrollo>. Fue en la década del '30 cuando en nuestra región, se manifestó el interés por el desarrollo de las naciones de la mano de Prebisch (1948). El economista argentino reconoce formalmente la necesidad de impulsar una perspectiva particular que considere el desarrollo de los países más pobres, al evaluar la ineficacia de las recetas de la economía convencional, por lo que orienta su trabajo a sentar las bases para un desarrollo latinoamericano.

En el marco de las distintas concepciones sobre el desarrollo que se dieron en el siglo pasado, es dónde se tramitan las definiciones de las *necesidades* y las *necesidades básicas* del ser humano. Las mismas pretendieron ser una referencia empírica que aportara indicios para cualificar el desarrollo. De allí que las discusiones, desacuerdos y demandas en distintas direcciones se hicieran escuchar ya en la década de los 70, tanto hacia el interior de los organismos internacionales como en los intercambios entre académicos de las ciencias sociales y humanas dedicados al tema. Claramente, trataban una problemática muy sensible como era el pretender definir mínimos aceptables en las condiciones de vida de bastas poblaciones del planeta. Con las necesidades básicas se pretendía así mismo poder plantear objetivos políticos, por tanto se buscaba definir las objetivamente y con carácter universal. Pero, una vez alcanzada la idea de desarrollo centrada en el ser humano y sus potencialidades, se pone en tensión el esquema más reducido de necesidades básicas y se abren las puertas a la caracterización de nuevas necesidades.

En consecuencia, podemos afirmar que es recién a partir de las reflexiones críticas al desarrollo, dónde podemos encontrar el reconocimiento de categorías propias de nuestro campo de estudios, valoradas como necesidad. Introducirnos en la discusión es pertinente en tanto esta mirada retrospectiva a formulaciones teóricas sobre las necesidades, nos permite identificar qué lugar se le otorgó al tiempo libre, la recreación, el ocio y el juego en los procesos de desarrollo. Tal identificación resulta relevante para comprender el rol que se le adjudica en la actualidad a nuestras categorías de análisis, tanto con respecto a las políticas públicas como en su consideración en perspectiva de derechos, desde la que entendemos más plausible pensar a la recreación en Latinoamérica. El presente artículo se enmarca en la investigación en curso “Derecho a la Recreación: ¿sólo una cuestión declarativa? Construcciones entre normas y

prácticas”¹, y responde al objetivo de identificar si las categorías propias de nuestro campo de estudios: tiempo libre, recreación y ocio fueron reconocidas oportunamente como necesidades y/o necesidades básicas, al tiempo que apreciar el lugar que les cupo a tales categorías en la discusión sobre el desarrollo de las naciones, en la segunda mitad del siglo XX. Se trata del primer momento de la mencionada investigación en curso, en el que mediante un análisis cualitativo documental, se realizó la revisión crítica de un corpus de textos teóricos que tratan las categorías “necesidad” y “necesidades básicas”.

A tal fin el artículo presenta inicialmente la problemática en torno al concepto “necesidad”, aspecto que facilitará la comprensión de parte del desarrollo posterior; en segundo lugar propone el análisis de las diversas versiones de necesidades básicas producidas fundamentalmente en la década de los años 70, hasta identificar la mención al tiempo libre como indicador de calidad de vida; a continuación y en función de las modificaciones en la concepción del desarrollo se analizan las nuevas propuestas de necesidades, en las que vemos incorporadas referencias al ocio, el juego y la recreación; posteriormente se incorpora al análisis la perspectiva de *capacidades humanas* –entendida aquí como deriva del concepto de necesidad- y se plantean las conclusiones ubicando a la recreación como característica humana fundamental.

Problemática del Concepto Necesidad

La problemática en torno al concepto necesidad se puede expresar inicialmente en torno a ciertas presunciones de las cuales el término nunca se desprende, las que originan a su vez problemáticas subsidiarias. Estas presunciones se instalan en el núcleo mismo de definición del concepto. Por un lado, la co-existencia de un ámbito referencial negativo –la carencia-, a su vez, la convención más difícil de superar; junto a otro ámbito referencial positivo –de aspiración y posibilidad (Ballester Brage, 1999).

La necesidad como carencia indica el reconocimiento de una falta, e implica que la permanencia en ese estado ocasionará lesiones al sujeto. De esta concepción, deriva entonces otro problema. En tanto se considera la necesidad como carencia, y se verifica la intención de intervenir para subsanar tal carencia se plantean los problemas relativos a “cuanto” de esa necesidad es adecuado cubrir o satisfacer. En el contexto social, esos límites pasan a ser una cuestión política. La carencia aparece a su vez articulándose con el “qué” será reconocido como necesidad. Aquí los planteos se mueven entre reconocer como necesidad aquello que expresa el propio sujeto o lo que enuncia el profesional, o el Estado. Simultáneamente la representación que se configura a partir de las búsquedas de definición de “qué” y “cuánto” es indispensable para la satisfacción material de las necesidades.

Estos dos últimos aspectos trajeron aparejadas las discusiones acerca de la definición de las necesidades básicas. Simultáneamente, constituyen una cuestión central, en el marco de la

¹ Proyecto de Investigación aprobado por la Secretaría de Ciencia y Técnica, Universidad Nacional del Comahue-Neuquén, Argentina.

filosofía política, donde se dirime el enfrentamiento en la definición de las mismas, entre relativistas y universalistas (Zimmerling, 1999). Paralelamente la importancia del concepto se ubica en el orden de justificar la acción, aspecto relevante en aquellas necesidades que fundan los Derechos Humanos (Heler, Casas y Gallego, 2010). De otro lado, se advierte, que el sentido “positivo” de la necesidad -el que se refiere a la potencialidad que desencadena la satisfacción de la misma-, indica el interés del sujeto por impulsar la realización de sus verdaderas aspiraciones (Ballester Brage, 1999).

Otro aspecto que comporta el problema, es la cuestión en torno a las necesidades falsas y verdaderas, problemática que ofrece diferentes lecturas. Las necesidades que tradicionalmente han alcanzado el status de verdaderas, han sido mayormente, aquellas originadas en un desequilibrio homeostático, es decir, las necesidades cuyo origen es orgánico y de cuya satisfacción depende la supervivencia del organismo. Las mismas, alcanzan el status de verdaderas, por la urgencia de la demanda de satisfacción, así como por las consecuencias objetivas y evidentemente nocivas de su insatisfacción. Sin embargo, la mera satisfacción de estas necesidades que nos garantizan la vida como organismos vivos, supone considerar sujetos en términos exclusivamente animal. Aceptada la existencia de necesidades de otro orden, ya sea psicológico, social o histórico, las discusiones en cuánto a cuáles necesidades son falsas y cuales son verdaderas, se agudizaron notablemente.

El debate entre necesidades falsas y verdaderas, se dio fundamentalmente en el seno de las críticas al capitalismo. Las necesidades serán verdaderas y ficticias, correspondiendo las primeras a la propia naturaleza del hombre y las segundas al orden social. Las necesidades verdaderas son aquellas en las que no media ningún aparato inductor para que tales necesidades sucedan; las necesidades ficticias expresan una conciencia alienada originada en la sociedad industrial (Marcuse, 1968).

En otro sentido, y en el marco de las necesidades sociopolíticas, como las denomina Heller (1996), esta distinción entre necesidades verdaderas y falsas remite a la cuestión del reconocimiento de las necesidades, puesto que habilita a los grupos de intelectuales a definir cuáles son las necesidades verdaderas y cuáles las falsas. Pero partiendo de aceptar que todas las necesidades son reales en tanto son enunciadas por sujetos reales, todas las necesidades han de ser reconocidas como verdaderas “con la excepción de aquellas cuya satisfacción implique necesariamente el uso de otra persona como mero medio. Las necesidades de instrumentalización de los otros pueden ser reales, pero no son verdaderas ni se las debe reconocer como tales” (Heller, 1996, p. 110). Baste la cita para ejemplificar las derivaciones que se originan con cada pronunciación que se hace en torno al tema de las necesidades, con implicancias complejas en cada uno de los distintos ámbitos desde los que se puede analizar a las mismas.

Desde el punto de vista del sujeto, al reconocerse la satisfacción de la necesidad como un proceso en el tiempo, a través del que se transforma la carencia en satisfacción, cabe identificar otra problemática que alude a las representaciones que actúan, a partir de las prácticas comunes a su entorno social. El contraste entre un presente de carencia y un futuro de satisfacción de esa

carencia asociado al deseo, dispara múltiples significaciones hacia ese momento que suele distorsionar, por su carácter ilusorio, la evaluación de la satisfacción concreta, de la necesidad. Se percibe aquí la problemática en torno a la “proporcionalidad” en la satisfacción de la necesidad, puesto que la carencia es “nada”, y la satisfacción se presenta como el “todo”. Pero ¿cuál es la justa medida de la satisfacción?, y ¿quién la establece?

Otra parte del problema del término necesidad, se sitúa en los satisfactores, aquellos elementos, situaciones o estados que confluyen para colmar la carencia. Se los describe como problema, en tanto no siempre son identificados como satisfactores, sino que quedan indiferenciados con la necesidad. Algunos desarrollos teóricos, aportan en este sentido (Max-Neef, 1998). Lo fundamental aquí, es diferenciar entre la necesidad y su satisfactor.

La problemática en torno al concepto necesidad se puede sintetizar como sigue:

- Imposibilidad de definición en abstracto; co-existencia de un ámbito referencia negativo, - carencia –, con un ámbito referencia positivo: aspiración y posibilidad.
- Reconocimiento y proporcionalidad de la necesidad: “qué” y “cuánto”.
- Adjudicación de la necesidad: “quién” (individuo, estado, organizaciones civiles o mixtas)
- Necesidades falsas y verdaderas; diferenciación necesidad - satisfactor.
- Universalidad vs. relativismo para la definición de necesidades básicas.
- Según se podrá observar en el desarrollo de este artículo, los problemas que acarrea el concepto necesidad incidirán en forma variada, en el propio ámbito de los estudios de la recreación y el ocio.

La Necesidad en el Marco del Desarrollo

La idea de propulsar el desarrollo de los países pobres, aparece centrada en la perspectiva económica. Más específicamente, es en los años 40 cuando la economía del desarrollo plantea que el crecimiento económico centrado en la producción de bienes y servicios, contribuiría a erradicar la pobreza. La creencia predominante, que se configura en torno a esta disciplina, es que un mayor desarrollo de la economía, una consolidada actividad económica, daría como resultado el bienestar de las personas, mediante el acceso a más y más bienes y servicios.

Al tiempo que estas ideas se consolidan en los países desarrollados, se plasman en políticas denominadas “de desarrollo” en auxilio de los países más desfavorecidos. Este ejercicio de la elaboración de políticas para el desarrollo, que no logran suprimir la pobreza, descubre la ineficacia del crecimiento entendido casi con exclusividad en su aspecto económico. En consecuencia, tal concepción se modifica, hasta llegar a comprender a las necesidades del hombre, como el foco en el que debieran centrarse los esfuerzos del desarrollo, con la expectativa de minimizar, al menos, las desigualdades.

Así se llega a la década del 70, etapa en la cual el concepto necesidad, demanda mayor atención de investigadores y académicos, por su implicancia reconocida en el desarrollo y el bienestar. La necesidad se presenta como un concepto complejo implicado directamente en el

plano político. La idea de crecimiento económico asociada ahora al desarrollo con énfasis en su aspecto social, descubre la problemática entorno a la distribución de los recursos. Esta situación que no logra alcanzar un consenso para establecer lineamientos en torno a la distribución de los mismos, es el impulso para la definición de “necesidades básicas”.

Si bien la definición de “necesidades básicas” aparece formulada en 1974 en “La Declaración de Cocoyoc”², se trata de premisas ya establecidas por Organismos Internacionales que buscaban subsanar los fracasos de los intentos de desarrollo que cubrieron los años 50 y 60. Cocoyoc discute los “límites internos” al desarrollo, que involucra las necesidades fundamentales de las personas, como alimento, alojamiento, salud y derechos humanos. Y los “límites externos” que atienden a la integridad física del planeta, destacando la inevitable interdependencia entre ambos. De este modo, las necesidades mínimas, que debería cubrir la sociedad para alcanzar el desarrollo, se definen inicialmente como: alimentación; vivienda; vestimenta; salud y educación. Por otro lado se generan propuestas, que plantean algún rango de variación en torno a las enunciaciones iniciales. Para el caso, Hicks y Streeten (1979) proponen seis necesidades básicas: salud; educación; alimento y nutrición; agua; servicios sanitarios y vivienda.

De acuerdo con estas primeras aproximaciones se reconoce que las necesidades mínimas, o “necesidades básicas” en el marco del desarrollo, están definidas en función de las situaciones de pobreza. Las necesidades básicas, “se pueden interpretar en términos de cantidades mínimas especificadas de cosas como alimentos, vestido, abrigo, agua y saneamiento que son necesarias para impedir el mal estado de salud, la malnutrición y males semejantes” (Streeten, 1986, p. 33).

Como vemos, los primeros listados de necesidades básicas en el marco de las políticas del desarrollo, consideran a la necesidad como una carencia, como falta fundamentalmente de bienes de expresión material. No existe referencia alguna en torno a otro orden de necesidades del hombre, menos aún de la necesidad de recreación.

El verdadero logro de la definición de las necesidades básicas, se encuentra sin lugar a dudas en el plano político, ya que con base en estas definiciones, se alcanza un acuerdo entre las naciones, para establecer las prioridades del desarrollo. Las necesidades básicas, constituyen el fin del desarrollo, de manera que permitía fácilmente, plantear los objetivos en la definición de las políticas (Pérez de Armiño, 2006). Así, es el concepto necesidad, el que puede movilizar el apoyo político, y también es capaz de integrar el pensamiento y la acción en diferentes campos – ambiente, urbanización, consumo, comercio internacional, etc. Una vez que se parte del supuesto que el propósito final del desarrollo es satisfacer las necesidades básicas de los individuos, se puede entender que toda una serie de problemas técnicos y aparentemente discordes están conectados y son susceptibles de solucionarse (Streeten, 1986). Así es, como, comienza a expandirse el uso del concepto, y generalizarse su comprensión, volviéndose útil a diferentes tipos de evaluaciones de la vida social.

² Aprobada en el Simposio Pnuma/Unctad, celebrado en Cocoyoc –México- del 8 al 12 de Octubre de 1974.

Entre tanto, prosiguen tratamientos teóricos de diferente magnitud, que bien, cuestionan y reformulan, amplían o hacen una aplicación del concepto, en diferentes campos. En estas propuestas, y más próximamente en las que trabajan la definición de indicadores, se observa una aproximación al reconocimiento de la necesidad de recreación. Pero como veremos, este primer reconocimiento, está anclado en otro concepto, el de calidad de vida, para los países desarrollados.

La Definición de las Necesidades Básicas, en su relación con el Tiempo Libre

La década del 70 dio lugar a diferentes tratamientos del concepto necesidad, ya sea en términos teóricos o bien como definición de formas de hacer operativo su tratamiento, en la identificación de tipologías e indicadores. Uno de los investigadores que trabajó en esta última dirección –si intentamos seguir un orden cronológico-, fue Bradshaw (1972). El mismo, realizó una clasificación de las necesidades que facilita fundamentalmente la operacionalización del concepto y en consecuencia, la definición de indicadores, problema que se descubre acuciante, a la hora de evaluar tanto las políticas públicas en las diferentes naciones que adoptan el enfoque de necesidades, como las intervenciones para el desarrollo en los países pobres.

Sintéticamente, para Bradshaw, las necesidades pueden clasificarse en: normativas; expresadas; percibidas; y comparativas. Las necesidades normativas son aquellas que se establecen a partir de la definición de expertos, quienes fijan niveles teóricos de satisfacción deseable o estándares, así como los niveles de servicios necesarios para alcanzarlos; necesidades expresadas son las denominadas más comúnmente “demanda”, aquellas que las personas reconocen y explicitan concretamente; necesidades percibidas o experimentadas, son las basadas en la percepción de cada persona o grupo de personas sobre determinada carencia, constituyen por tanto, una apreciación subjetiva, condicionada por factores psicológicos y psicosociales particulares; por último las necesidades comparativas surgen del contraste de datos de dos poblaciones o grupos, y son una construcción del investigador. Pensado para la intervención, el esquema de Bradshaw permite al planificador reconocer que tipo de necesidad se trata, lo que le facilita en consecuencia delinear más precisamente la acción. La clasificación de necesidades de Bradshaw, ha sido utilizada en diferentes ámbitos, fundamentalmente el de la política pública, y entre los que se destaca el ámbito recreativo.

Retomando el planteo de las necesidades básicas, pero en el mismo sentido del investigador anterior, es decir, intentando llevar el concepto al plano de su utilización en la investigación empírica, Hicks y Streeten (1979) proponen –como señaláramos en párrafos anteriores, seis necesidades básicas y presentan –uno o más indicadores por necesidad- que expresan las representaciones del grado de satisfacción de la necesidad que se puede encontrar en una sociedad. De este modo, la salud como necesidad, se puede medir en función de la esperanza de vida al nacer; la educación mediante la tasa de alfabetización y la tasa de escolarización en educación primaria de la población comprendida entre cinco y catorce años-; las necesidades de

alimento y nutrición obteniendo el promedio diario de calorías por habitante o porcentaje respecto a unos requerimientos mínimos-; la necesidad de agua a través de la tasa de mortalidad infantil por 1.000 nacidos vivos y porcentaje de la población con acceso al agua potable-; los servicios sanitarios mediante la tasa de mortalidad infantil y porcentaje de la población con acceso a los servicios sanitarios; y para la necesidad de vivienda, los autores manifiestan no haber encontrado ningún indicador satisfactorio (Hicks y Streeten 1979).

Observamos una vez más que –para esa época- ni en términos de necesidad, ni de indicador, encontramos alguna referencia al ocio, al tiempo libre o la recreación. Es decir que dentro de las primeras formulaciones de las necesidades básicas no se consideró a este fenómeno, o a alguna de sus manifestaciones.

Pero la dinámica de las propias sociedades, los múltiples factores que otorgan complejidad a las mismas, y sobre todo las diferencias de recursos para la subsistencia de las poblaciones, abren considerablemente la posibilidad de reflexión sobre las necesidades, de modo que las reformulaciones teóricas fueron constantes. Es así como para el año 1973, en el ámbito de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico –OCDE-, se publica la lista de “Preocupaciones Sociales” comunes a la mayor parte de los países miembros –Europa y América del Norte-. Estas preocupaciones surgen en razón que la sola consideración de las necesidades básicas no permitía a estas naciones establecer parámetros lo suficientemente claros, con relación a la definición de la calidad de vida de sus habitantes.

De este modo, la lista OCDE, se concibe como un intento de ampliar los contenidos de las encuestas de hogares que permitieran evaluar más certeramente las necesidades básicas, en tales contextos. Así es como se constata, que entre otras preocupaciones sociales fundamentales se menciona al “tiempo libre”. La mención al mismo se enmarca en “la posibilidad real del individuo de elegir el empleo de su tiempo”, en cuanto a: flexibilidad del horario laboral; posibilidades de empleo del ocio y calidad de su utilización; tiempo disponible para el cultivo personal, las relaciones familiares y las actividades de participación social (OCDE, 1973).

Si las necesidades básicas permitían medir el grado de desarrollo en los países subdesarrollados por ser los mínimos indispensables para garantizar la vida humana, se vuelve un concepto insuficiente para medir la calidad de vida, en los países desarrollados. Esto parece indicar la lista OCDE, al presentar las preocupaciones sociales fundamentales de los gobiernos de numerosos países desarrollados. El *tiempo libre* se incorpora como indicador OCDE al constatar que la sola referencia a las necesidades básicas en los países desarrollados, no alcanza para dar indicios concretos de la calidad de vida.

Al mismo tiempo, se amplían los listados de “necesidades” a consecuencia de la preocupación constante por favorecer el desarrollo. Pero parte de la década del 70, al estar marcada por la idea de desarrollo como crecimiento económico casi con exclusividad, interpreta a las necesidades como demanda de bienes. La concepción de la necesidad como carencia se entiende dominante desde esta perspectiva económica, y en tanto sea así, el centro de interés estará puesto en la producción de bienes primarios, los que estarían destinados a satisfacer tales necesidades. Es

decir que las necesidades consideradas encuentran mayormente su satisfacción en el consumo de bienes y servicios básicos, no en atención a otras condiciones del ser humano.

La transformación del concepto va operando ya sea desde los propios países desarrollados como de los países en los que se pretende el desarrollo. Es fundamentalmente en estos últimos, donde se constata finalmente que aún logrado en alguna medida el crecimiento económico, no está garantizada la satisfacción de las necesidades básicas para toda la población. Poco a poco, la notoriedad que alcanza esta evidencia, impulsa la modificación del enfoque. Es así, como con relación a las necesidades básicas del ser humano, las transformaciones que se venían gestando, se consolidan hacia la década de los noventa.

La Definición de las Necesidades Básicas, en su Relación con el Ocio, el Juego y la Recreación.

La paulatina ruptura con las evaluaciones tradicionales de la economía que buscaban explicar el desarrollo en la medida del PBI de una nación, arroja lenta e incipientemente la transformación anunciada sobre las necesidades. Dentro de los nuevos enfoques, encontramos la propuesta de “desarrollo a escala humana” impulsado por Max-Neef (1998), quien establece una clara diferencia entre necesidad y satisfactor en su propuesta, descartando a los bienes primarios como eje exclusivo de la satisfacción de las necesidades. El autor propone entender las necesidades en su doble condición existencial: como carencia y como potencia, ya que ambos aspectos expresan la complejidad propia del ser humano. Las necesidades en este sentido, se viven y se realizan, y exigen por tanto la disposición de unos recursos que posibiliten su actualización. Para el autor las necesidades se han mantenido relativamente estables a través del tiempo, siendo los satisfactores los que cambian con mayor facilidad en la historia y están claramente condicionados por la cultura.

El mismo autor, construye una matriz básica con nueve necesidades básicas, conectadas axiológicamente con cuatro categorías de satisfacción de necesidades. Las nueve necesidades fundamentales son: subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Las cuatro categorías correspondientes al nivel de las satisfacciones son: ser, tener, hacer y estar. El ser como aspectos a detentar para satisfacer la necesidad, registra atributos, personales o colectivos, que se expresan como sustantivos. El tener, registra instituciones, normas, mecanismos, herramientas (no en sentido material), leyes, etc. que pueden ser expresados en una o más palabras. El hacer registra acciones, personales o colectivas que pueden ser expresadas como verbos. El estar registra espacios y ambientes Max-Neef, (ob. cit.). Todos estos aspectos, identificados en cada cultura, caracterizan y configuran al mismo tiempo la necesidad y las condiciones de su satisfacción.

El autor, señala al ocio como una de las 9 necesidades, y describe los posibles satisfactores, con relación a las categorías axiológicas mencionadas. Así por ejemplo, en la intersección de la necesidad de ocio con el ser, demanda: curiosidad, receptividad, imaginación, despreocupación,

humor, tranquilidad, y sensualidad; el estar requiere de posibles satisfactores como: espacios de encuentro, tiempo libre, paisajes, intimidad, privacidad; la intersección de la necesidad de ocio con tener supone satisfactores como: juegos, fiestas, calma, espectáculos; finalmente los posibles satisfactores para el ocio desde la categoría del hacer, estarían vinculados con la posibilidad de: soñar, divagar, abstraerse, fantasear, evocar, relajarse, divertirse, jugar (Max-Neef, ob. cit.).

Obviamente la necesidad de ocio, en conjunto con las restantes necesidades conforma un sistema que se retroalimenta, y también se inhibe en su desarrollo de acuerdo a cuáles sean los satisfactores que vienen en su ayuda. La propuesta de Max-Neef aporta una perspectiva operacionalizable al momento de la investigación de la necesidad de ocio, no obstante, no ofrece ninguna otra referencia al fenómeno. Así mismo justo es aclarar que Max-Neef nos remite a una ejercicio concreto, en una comunidad dada, con el fin de encontrar los propios referentes empíricos de las categorías que menciona.

La propuesta de Max-Neef así como la que se presenta a continuación de Sempere (1992), expresan nítidamente la preocupación por considerar al ser humano en toda su potencialidad. Desde esa perspectiva es posible hablar de necesidades que superan estrictamente el límite del bienestar físico.

La necesidad para Sempere (1992) se reconoce como “un imperativo interior de los individuos humanos originado por su dependencia –natural o culturalmente construida- respecto a alguna realidad exterior al individuo, que el sujeto vive como una carencia acompañada de la tendencia a satisfacerla” (Sempere, 1992, p. 28). El autor establece una lista de necesidades fisiológicas básicas: 1. Alimento. 2. Agua. 3. Oxígeno. 4. Excreción de los desechos metabólicos. 5. Higiene. 6. Actividad sexual. 7. Reposo. 8. Protección física. 9. Condiciones de bienestar corporal: temperatura, humedad atmosférica, ausencia de sustancias nocivas o tóxicas. 10. Protección frente al dolor y la enfermedad. 11. Movimiento y ejercicio corporal. 12. Espacio. 13. Juego (pp. 32-37). Considera que aunque “analíticamente podamos distinguir entre necesidades psicosociales de las metabólicas (...) en la realidad se manifiestan imbricadas unas con otras” (p. 278). De allí que las 13 necesidades básicas listadas se encuentran modeladas cultural y socialmente.

El juego es reconocido en este caso como necesidad básica. Es compartido y ha sido bastamente estudiado que el juego es indispensable para el desarrollo motor, cognitivo y socio-afectivo en la infancia. Pero debemos suponer que el reconocimiento del mismo como necesidad básica está hablando de su indispensabilidad para cualquier ser humano y en cualquier edad. En consecuencia, las posibilidades de interpretación de tal enunciación, se amplían considerablemente. Rojek (1999) destaca convenientemente la importancia del juego para la persona adulta. El juego como capacidad humana, ha estado subordinada a las capacidades de supervivencia, trabajo y orden; y en consecuencia, ha quedado confinado a un sitio marginal en la sociedad; y agrega, “el ocio, parece ser nada más que la codificación cultural de las necesidades y formas del juego” (Rojek, ob.cit. p. 186).

Otra propuesta que aporta a la identificación de las necesidades del ser humano, es la impulsada por Doyal & Gough (1994). Con base en la teoría de Habermas, los autores definen como necesidades más elementales solamente la supervivencia física y la autonomía personal. Al tiempo que establecen un listado de necesidades intermedias, pero que comparten el status de necesidades básicas. La diferencia aquí radica en que tales necesidades intermedias serían moldeadas por la situación histórica y cultural particular del grupo que se trate. Ellas son: 1. Alimentos adecuados y agua. 2. Vivienda que reúna las características adecuadas. 3. Ambiente de trabajo sin riesgos. 4. Medio Físico sin riesgo. 5. Atención sanitaria adecuada. 6. Seguridad en la infancia. 7. Relaciones primarias significativas. 8. Seguridad Física. 9. Seguridad económica. 10. Control de nacimientos, embarazo y parto seguros. 11. Enseñanza básica. Estas necesidades básicas son realizadas en el contexto social, ya que a ningún individuo le es posible el crecimiento y la vida en soledad.

Por tanto, los autores definen las condiciones sociales previas, para la satisfacción de las necesidades en el plano individual, entre las que diferencian unas premisas universales: a) Producción; b) Reproducción; c) Transmisión cultural –comunicación- ; d) Autoridad Política. Y unas premisas que actúan en la optimización de la consecución de las necesidades: a) Libertad negativa: derechos civiles / políticos; b) Libertad positiva: derecho de acceso a satisfactores de necesidades, y c) Participación política. De este modo los autores dejan establecido en un mismo plano teórico, el nivel de necesidad y del derecho a la satisfacción de las necesidades, aspecto por demás conflictivo. En el esquema de Doyal & Gough la necesidad de ocio no está explicitada, sino como ejemplo de las instituciones de “comunicación”, las que, como vimos, operan como premisas universales para la satisfacción de las necesidades básicas. Así lo explicita Rojek (1999):

La teoría de las necesidades humanas de Doyal & Gough, sugiere que el ocio es un requisito institucional social esencial para el cumplimiento de las necesidades básicas individuales. Una sociedad que carezca de provisiones para el ocio, o que las tenga en número escaso, es poco probable que alcance los requerimientos para la producción y reproducción o para equipar a sus miembros con las competencias comunicacionales y las estructuras políticas legítimas necesarias para lograr la satisfacción de las necesidades individuales básicas (p. 177).

En el marco de esta teoría de las necesidades, el ocio, aparece entonces y nuevamente, como elemento posibilitador de necesidades básicas individuales.

Desde el acuerdo de las naciones por entender a la satisfacción de las necesidades como objetivo del desarrollo, se ha llegado a entender que las necesidades son solo un medio para alcanzar el mismo (Pérez de Armiño, 2006). Esto ha ocasionado que, si bien el concepto necesidad no ha desaparecido de la temática del desarrollo, es notoria su escasa utilización a partir de la segunda mitad de la década de los años 80 –límite aproximado-, cuando se impulsa -aunque tímidamente desde los organismos internacionales- la idea de desarrollo humano, ahora

como se describió inicialmente en el presente artículo. Esto, “puede distraer la atención del hecho de que esos productos no son más que medios para obtener fines reales” (Sen, 2002, p. 67), y que en definitiva no son más que insumos valiosos para desarrollar adecuadamente funcionamientos y capacidades. Con estos argumentos se desplaza el concepto necesidad del centro de la discusión – al menos la idea de necesidad fundada en la carencia de bienes materiales- y se imprime al desarrollo un enfoque que vuelve, esta vez con mayor acierto, a poner al ser humano en el centro de la preocupación. Conforman un nuevo marco en el que el “enfoque sobre la capacidad puede incluir los problemas reales que subyacen en la preocupación por las necesidades básicas, y evitar el error del “fetichismo de los productos primarios” (Sen, ob.cit., p. 67).

En términos generales, las capacidades son especies de “fortalezas” o recursos de los que dispone una comunidad y que le permiten sentar las bases para su desarrollo; tales capacidades pueden ser: a- físico-materiales: recursos materiales, conocimientos técnicos, estrategias de afrontamiento; b- sociales: redes sociales, capital social; c- psicológicas: coraje, iniciativa (Pérez de Armiño, 2006). En el plano individual las capacidades para Sen (ob. cit.) constituyen un conjunto de “funcionamientos”; éstos “son los estados de existencia y las acciones que una persona efectivamente consigue o realiza a lo largo de su vida: “las cosas que logra hacer o ser para vivir” (Sen, ob. cit., pp. 55-56). El análisis de capacidades y funcionamientos, será ahora la medida propuesta para evaluar el bienestar, en tanto considera que la satisfacción de las necesidades es una condición necesaria pero no suficiente para alcanzar el desarrollo. Los “logros”, aquello que los sujetos lleguen a hacer, devienen de las opciones de que dispongan, en función de variables culturales o distributivas de los bienes públicos y de seguridad de una sociedad. Es decir que esos funcionamientos, articulan una serie de factores que no se reducen a la satisfacción de la carencia que indican las necesidades en el sentido tradicional.

En síntesis, y en función de articular sucintamente ambos conceptos, el nuevo enfoque parecería sugerir que la posibilidad del desarrollo humano, debe centrarse en el aspecto positivo de la necesidad, en las aspiraciones y potencialidad de los individuos.

Capacidades y Recreación

La trayectoria de la necesidad como concepto, nos ha traído hasta el concepto “capacidad”. Nussbaum (2012) es quien profundiza el enfoque de capacidades, enfatizando que en el camino de lograr el desarrollo humano, las capacidades debieran ser el objetivo de las políticas públicas, en tanto son el vehículo adecuado para brindar la posibilidad de “ser” y “hacer” a cada persona, y en esa realización actualizan la dignidad humana y conllevan en sí, la justicia social.

Para centrar el tema de capacidades, es decir para identificar de cuáles capacidades se trata, Nussbaum (1999), busca caracterizar lo propiamente humano desde una perspectiva que podríamos denominar esencialista. Su primera aproximación a esta caracterización, intenta identificar aquellos aspectos comunes a todo ser humano, lo que denomina la “forma humana”. Pero la autora, intenta identificar las “capacidades humanas básicas”, y es así que continuando

con la evolución de los aspectos que denomina “forma humana”, describe un conjunto de “capacidades funcionales humanas básicas” asociadas.

El Cuadro 1 muestra lo que la autora desarrolla como “forma humana”, aquello propio de los seres humanos, y las “capacidades básicas”, aquellos logros a alcanzar a partir de las características comunes a los seres humanos. Podemos identificar, como el humor y el sentido lúdico constituyen aspectos que hacen a la “forma humana”, en correspondencia con el reconocimiento de la capacidad básica de “reír, jugar y disfrutar de actividades recreativas”.

Cuadro 1
Capacidades Humanas Básicas según Marta Nussbaum

<i>Forma Humana</i>	<i>Capacidades Básicas</i>
<i>Mortalidad</i>	Poder vivir hasta el final una vida humana completa.
<i>El cuerpo humano – hambre, sed y abrigo-; sexo y movilidad</i>	Poder tener buena salud y desplazarse; tener oportunidades de satisfacción sexual, alimento y abrigo adecuados.
<i>Capacidad de placer y dolor</i>	Poder evitar el dolor perjudicial, tener experiencias placenteras.
<i>Capacidad cognitiva: percepción, imaginación y pensamiento</i>	Poder usar los cinco sentidos, imaginar, pensar y razonar.
<i>Desarrollo infantil temprano</i>	Poder relacionarse con personas y cosas; en general, amar, padecer, sentir anhelos y gratitud.
<i>Razón Práctica</i>	Poder comprometerse en una reflexión crítica acerca de la planificación de la propia vida.
<i>Sociabilidad con otros seres humanos</i>	Poder vivir con y para otros; comprometerse en varias formas de interacción familiar y social.
<i>Relación con otras especies y con la naturaleza.</i>	Poder vivir preocupado por animales, plantas, y el mundo de la naturaleza, y en relación con ellos.
<i>Humor y sentido lúdico</i>	Poder reír, jugar, disfrutar de actividades recreativas
<i>Separación</i>	Poder vivir la propia vida en el propio entorno y contexto.

Adaptación de los textos de Nussbaum (1999) (2012)

Interesa destacar textualmente lo que Nussbaum (1999) dice con relación al humor y el sentido lúdico, como aspecto propio de los seres humanos:

Allí donde haya una vida humana, ésta deja espacio para el recreo y la risa. Las formas que toma el juego varían enormemente; sin embargo, a través de las barreras culturales, reconocemos a otros humanos como animales que se ríen. La risa y el juego están con frecuencia entre los modos más profundos, y también los primeros, en que nos reconocemos mutuamente. La incapacidad para jugar y reír se considera, correctamente, un signo de trastorno profundo en un chico; y si resulta permanente, tendremos dudas de que el chico sea capaz de llevar una vida plenamente humana. Una sociedad que careciera por completo de esta capacidad nos parecería a la vez extrañísima y espantosa. (Nussbaum, 1999, pp 67- 68).

Una vez más, “lo lúdico” se vuelve referencia al momento de identificar las necesidades básicas –como mencionó Sempere (1992)-, o capacidades humanas, como hace Nussbaum. El aspecto *lúdico* identificado como lo propio del ser humano, es el sustrato de la recreación (Gerlero, 2004). De allí, que este aspecto propio del ser humano, debe poder transformarse concretamente en “risa, juego y disfrute de actividades recreativas”. Es decir que cada ser humano tiene que tener la posibilidad de acceder a las diversas oportunidades recreativas que ofrece su cultura. Para ello el Estado mediante las políticas públicas, las organizaciones sociales, los clubes, los centros comunitarios y las familias serán los encargados de generar las oportunidades recreativas para la ciudadanía, los miembros, afiliados y asociados y el grupo familiar respectivamente.

Metodología de la investigación

El Artículo se ubica en la modalidad de investigación documental. La investigación documental de acuerdo con el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL 2016), se entiende como:

el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos. La originalidad del estudio se refleja en el enfoque, criterios, conceptualizaciones, reflexiones y, en general, en el pensamiento del autor (p. 20).

Así mismo, el Manual de la UPEL plantea que, según los objetivos de la investigación documental, ésta se puede presentar como una “integración, organización y evaluación de la información teórica y empírica existente sobre un problema....” (p. 20). En este caso, responde al análisis de las propuestas teóricas que enmarcan el conocimiento sobre *necesidades* y *capacidades* en los procesos de desarrollo de la segunda mitad del siglo XX. Se trabaja con un corpus integrado por quince autores identificados con la temática, y dos documentos de organismos oficiales. Los textos se seleccionan inicialmente mediante el clasificador o identificador de palabras clave tales como: necesidad, necesidades básicas, capacidades, recreación, ocio, tiempo libre y juego o alguna combinación de ellas. En una segunda instancia, del conjunto de textos obtenidos, se seleccionan aquellos que respondan al criterio de pertinencia en función de los objetivos de la investigación.

Para el tratamiento de los datos se utiliza el análisis de contenido cualitativo de tipo categorial, el que parte de la clasificación de elementos significativos del texto en función de criterios previamente establecidos, hasta definir mediante un proceso de codificación, las categorías que permiten la descripción precisa de las características del contenido. La clasificación responde a un criterio semántico de agrupamiento por temas, también denominado análisis de significados, técnica adecuada para la interpretación de textos (Bardin, 2002). Cabe destacar que en el procedimiento de análisis de los datos cobra significativa importancia el contexto de los mismos. El “contexto en relación con el cual se analizan los datos, incluye todas las condiciones que rodean o envuelven a los datos, algunas serán condiciones antecedentes, otras concomitantes, unas terceras resultantes.” (López-Aranguren, 1986, p. 556). Para el caso de la presente investigación, nos referimos al debate sobre el desarrollo de las naciones imperante en la segunda mitad del siglo XX.

El procedimiento arroja un análisis de naturaleza preponderantemente descriptiva, que proporciona generalizaciones derivadas de la contratación de los contenidos analizados. No obstante, y justamente por incorporar el nivel de contrastación teórica, la investigación avanza hacia un análisis reflexivo y crítico, en un todo de acuerdo con las características de la investigación cualitativa para la producción de conocimiento (Vasilachis, 2006).

A Modo de Conclusión

Ha sido posible reconocer que en las primeras definiciones de necesidades básicas así como en la enunciación de los primeros listados de necesidades, no se registra alusión alguna a la recreación o fórmula similar: juego, tiempo libre, ocio o esparcimiento.

La primera referencia a conceptos propios de nuestro campo de estudios, se constata en la mención al *tiempo libre*, por la OCDE en 1973. El mismo se propone como medida que aporta indicios diferenciales en torno a la calidad de vida en los países ricos, aquellos que superan los indicadores de necesidades básicas, es decir que en este primer registro el concepto no se considera asociado a las necesidades en el marco del desarrollo. La medición del tiempo libre, pasará a ser en consecuencia un indicador de calidad de vida. La disponibilidad de tiempo libre implica holgura, exceso, en tanto el tiempo se establece por una medida concreta de horas por fuera de las destinadas a procurarse la subsistencia.

El proceso de búsqueda en cuanto a considerar el desarrollo por fuera de la posibilidad de acceder a mejoras en la vida devenidas del incremento del PBI de un país –una vez constatado que ese crecimiento poco dice del bienestar de personas concretas–, arrojaron consideraciones al juego, el ocio y la recreación, ya sea como necesidad o como satisfactor. Es posible afirmar que tales referencias –en su dimensión teórica– no son concluyentes en uno u otro sentido. No obstante las mismas tienen el valor de introducir en la discusión acerca de las necesidades básicas, al juego, la recreación o el ocio como aspectos que aportan al desarrollo integral del ser humano.

Pero hemos demostrado como la cuestión no se agota en el concepto de necesidad. Si bien no se encuentran referencias de las argumentaciones que dieron lugar al relativo abandono de su uso en el marco de las teorizaciones sobre el desarrollo, podemos suponer que la propia transformación exigida a la noción de desarrollo a favor de la sustentabilidad, y la consideración a lo “humano”, la “equidad” y “la justicia social”, estuvo mejor representada en el enfoque de capacidades.

El sistema de capacidades expresa los mínimos a alcanzar por todo individuo y sociedad para una vida digna, de modo que al incluirse a la recreación como parte de ese sistema, la estamos considerando parte constitutiva de esa vida digna y aspecto propio del ser humano. De este modo, el mencionado enfoque de capacidades aporta al estudio de la recreación en el marco de sociedades desiguales, reclamando para todos los ciudadanos y ciudadanas, oportunidades de ocio, esparcimiento, juego y recreación. Entender a la recreación desde el enfoque de capacidades se constituye así en un posicionamiento teórico destacado para los estudios latinoamericanos del ocio y la recreación, y abre las puertas simultáneamente para considerar a la recreación como un derecho humano.

Referencias

- Ballester Brague, L. (1999). *Las necesidades sociales. Teorías y conceptos básicos*. España: Síntesis.
- Bardin, L. (2002). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Bradshaw, J. (1972). *The concept of Social Need*. *New Society*, (30), pp. 640-643.
- Doyal, L. & Gough, I. (1994). *Teoría de las necesidades humanas*. Barcelona: Icaria.
- Gerlero, J. (2004). *¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?* Neuquén: Universidad Nacional del Comahue.
- Heler, M., Casas, J., Gallego F. (2010). *Lógicas de las Necesidades*. Buenos Aires: Espacio.
- Heller, A. (1996). *Una revisión de la teoría de las necesidades*. Barcelona: Paidós.
- Hicks, N., Streeten, P. (1979). *Indicators of Development. The Search for a Basic Needs Yardstick*. *World Development*. Vol. (7), (Issue 6), pp 567 – 580.
- López-Aranguren, E. (1986). “El análisis de contenido tradicional”. En García, M., Ibáñez, J., López-Aranguren, E. *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación* (pp. 555 – 574). Madrid: Alianza.
- Nussbaum, M. (1999). Capacidades humanas y justicia social. En Riechmann J. (Coord). *Necesitar, desear, vivir* (pp. 43 – 104). Madrid: Libros de la Catarata.
- _____ (2012). *Crear Capacidades*. Barcelona: Paidós.
- Sen, A. (1985). *Commodities and Capabilities*. Amsterdam: North-Holland.

- _____ (2002). II Capacidad y Bienestar. En Nussbaum M. C. y Sen A. (Compiladores), *La calidad de vida* (pp. 54 – 83). México: Fondo de Cultura Económica.
- Sempere, J. (1992). *L'explosió de les necessitats*. Barcelona: Edicions 62.
- _____ (1999). Necesidades y política ecosocialista. En Riechmann J. (Coord). *Necesitar, desear, vivir* (274- 290). Madrid: Libros de la Catarata.
- Streeten, P. (1986). *Lo primero es lo primero*. Banco Mundial: Tecnos.
- Marcuse, H. (1968). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Seix Barral.
- Max-Neef, M. (1998). *Desarrollo a Escala Humana*. España: Icaria Editorial.
- Pérez de Armiño, K. (Dir.) (2006). *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*. (pp. 175 – 178). Bilbao: Icaria – Hegoa.
- Prebisch, R. (1948). *El desarrollo económico de la América Latina y alguno de sus principales problemas*. [Página Web en Línea] CEPAL. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40010/prebisch_desarrollo_problemas.pdf?sequence=4&isAllowed=y [(Consulta 2021, Febrero 12)]
- Rojek, C. (1999). *Decentring Leisure. Rethinking Leisure Theory*. London: Sage Publications.
- UPEL (2016). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 5ta. Edición.
- Vasilachis, I. (2006). La investigación cualitativa. En Vasilachis, I. (Coord.). *Estrategias de investigación cualitativa*. (pp. 23 – 64). Barcelona: Gedisa.
- Zimmerling R. (1999). Necesidades básicas y relativismo moral. En Riechmann J. (Coord). *Necesitar, desear, vivir* (pp. 105-128). Madrid: Libros de la Catarata.

Julia Cristina Gerlero

Docente investigadora de la Universidad Nacional del Comahue – Argentina.

Doctora en Ocio y Desarrollo Humano.

Magister en teorías y políticas de la recreación.

Magister en Dirección de proyectos de Ocio.

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

LA HERMENÉUTICA SU APLICACIÓN E INTERPRETACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

HERMENEUTICS ITS APPLICATION AND INTERPRETATION IN THE CONTEXT OF EDUCATIONAL PHYSICAL

Dra. Marlene Isabel, Medina Azócar
mmedinaazocar@gmail.com

Recibido: 28-03-2021

Aceptado: 17-07-2021

Resumen

El presente artículo tuvo como propósito analizar la Hermenéutica y su aplicación e interpretación en el contexto de la educación física. La hermenéutica como paradigma de investigación trata de interpretar y comprender, pero que a la vez da sentido a los datos a través de un proceso inevitablemente circular, muy típico de la comprensión en cuanto al método peculiar de las ciencias. En ese sentido, evoca a la traducción, explicación, expresión o interpretación que permite la comprensión; se refiere a la interpretación de un texto, es decir, la posibilidad de referir un signo a su designado para adquirir la comprensión. El estudio consistió en una revisión documental de carácter descriptiva en la cual hubo revisión exhaustiva de los documentos impresos como electrónicos. La técnica usada para la recolección de la información fue el fichaje, el resumen y a través de lectura explorativa, utilizando para ello el Sistema Fólder. Los aspectos concluyentes permiten señalar que la hermenéutica en la investigación educativa resulta una herramienta interesante y entendida, sale del contexto rígido de la metodología de la ciencia para establecerse como una metodología que busca la comprensión de la verdad, donde y como quiera que se encuentre, mediante la interpretación. De igual manera, La hermenéutica es una alternativa metodológica no explotada en la educación, por lo que debería ensayarse sobre todo a través de los enfoques mediacionales que promueve la nueva educación, ejercicio que podría acelerar los procesos cognitivos y en todos los niveles desde el preescolar hasta el doctorado.

Palabras clave: Hermenéutica, Métodos cualitativos, paradigma cualitativo

Abstract

The purpose of this study was to analyze Hermeneutics and its application and interpretation in the educational context, hermeneutics as a research paradigm tries to interpret and understand, but at the same time gives meaning to the data through an inevitably circular process, very typical of understanding regarding the peculiar method of the sciences. In this sense, it evokes the translation, explanation, expression or interpretation that allows understanding; it refers to the interpretation of a text, that is, the possibility of referring a sign to its designee in order to acquire understanding. The study consisted of a descriptive documentary review in which there was a thorough review of printed and electronic documents. The technique used for the collection of information was the signing, the summary and through exploratory reading, using the Folder System. The conclusive aspects allow to point out that the hermeneuticsit is an unexploited methodological alternative in education, so it should be tested above all through the mediational approaches promoted by the new education, an exercise that could accelerate cognitive processes and at all levels from preschool to doctorate.

Keywords: Hermeneutics, Qualitative methods, qualitative paradigm

INTRODUCCIÓN

El propósito de la Hermenéutica, procede de aspectos trascendentales que se nacen en las raíces de su evolución histórica, a saber: La hermenéutica es una técnica, un arte y una filosofía de los métodos cualitativos, que tiene como característica propia interpretar y comprender, para desvelar los motivos del actuar humano. Su utilización como método de investigación en la educación, le dan un papel predominante, en la labor del docente durante el devenir educativo del alumno.

Si se establece una relación, entre lo antes expuesto y la misión de la educación, evidentemente se demuestra que el investigador o el docente ha de trascender en la vida del alumno más como docente, que como transmisor de conocimientos, ya que sólo desde esta postura podrá promover y potenciar el desarrollo humano.

Conociendo la realidad de la investigación educativa en el país, si se desea transformarla para adecuarla a las exigencias de la sociedad del futuro, es necesario comenzar por tratar de transformar al docente que se encuentra en proceso de formación en cuanto a las competencias que requiere para conducir con éxito el proceso educativo integral del estudiante. Por ello, es importante e imperativo considerar la hermenéutica como una herramienta interesante y entendida, que sale del contexto rígido de la metodología de la ciencia para establecerse como una metodología que busca la comprensión de la verdad, donde y como quiera que se encuentre, mediante la interpretación y preparación para el efectivo desempeño.

A través de esta investigación se pretende analizar la hermenéutica su aplicación e interpretación en el contexto educativo. Su aplicación y comprensión hermenéutica en los

procesos educativos tiene diferentes enfoques, dado que la investigación educativa y escuelas hermenéuticas, En este orden de ideas, el artículo se estructuró en tres aspectos a saber:

El resumen: donde se hace una síntesis perimorizada de la investigación, definiendo el propósito, la metodología y conclusiones más resaltantes.

Seguidamente se presentan el contexto teórico que sirve de marco a la investigación y recoge la fundamentación teórica de la a hermenéutica su aplicación e interpretación en el contexto educativo.

Por otro lado se expone la metodología utilizada para el abordaje del proceso investigativo.

Finalmente se presentan las Conclusiones y las referencias bibliográficas.

Contexto Teórico

Hermenéutica

Origen

Mientras que las ciencias naturales buscan explicar y controlar (Erklären) las leyes del mundo físico mediante procesos estructurados en forma rígida, normativa o como un canon llamado "métodos cuantitativos" que tiene su fundamento en la filosofía positivista, las ciencias sociales buscan interpretar y comprender (Verstehen) los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados, a los que inapropiadamente se les llama "métodos cualitativos", por la resonancia positivista, pudiendo llamarse "procesos cualitativos", que han dado origen a diversos enfoques hermenéuticos como el fenomenológico, del Dasein, de la comprensión del sentido, el neokantiano, el lingüístico, etc., que tienen su fuente en la filosofía humanista, y que han facilitado el estudio de los hechos históricos, sociales y psicológicos del ser humano, soslayados en un tiempo por los métodos positivistas.

Por ello, estos "procesos cualitativos", que se preguntan ¿cómo se interpretan los motivos de la acción humana? y ¿cómo se comprende lo interno y subjetivo del hombre?, han dado respuesta a las cuestiones fundamentales referidas al origen y sentido de la comprensión humana, las cuales han tenido un desarrollo intelectual importante desde el siglo XIX, a raíz de la complejidad que caracteriza a la sociedad postindustrial, lo que ha dado origen a diversas escuelas y corrientes hermenéuticas como son: a) Las ciencias del espíritu de Wilhelm Dilthey, b) La Sociología Comprensiva de Max Weber, c) La Formación de Conceptos y teoría de las Ciencias Sociales de Alfred Schütz, d) El Lenguaje como Medio de la Experiencia Hermenéutica de Hans-Georg Gadamer, e) La filosofía del Lenguaje de Ludwig Wittgenstein y f) La Intencionalidad y Explicación Teleológica de Henrik von Wright, que constituyen hoy en día los pilares de la interpretación y comprensión hermenéutica, como procesos cualitativos que pueden constituir una base para la investigación educativa.

Estas escuelas, corrientes y enfoques, se abordan bajo una mirada descriptiva y comprensiva, es decir, integradora, con el propósito de apoyar a los interesados en conocer su filosofía y aplicaciones en los procesos educativos, ya que la era del conocimiento y de la globalización

económica vuelven indispensables para saber cómo mejorar la calidad educativa y el desarrollo humano, tareas en que los educadores estamos comprometidos.

Etimológicamente hermenéutica viene de la voz griega "hermeneuo": explicar un texto para resumir las distintas consideraciones, principios y normas que nos ayudan a llegar a una interpretación adecuada de escritos. Entonces, facilita el trabajo dando herramientas para comprender a un autor mejor de lo que pudieron hacerlo sus contemporáneos.

De acuerdo a Ferraris (2002; p. 11), la hermenéutica nació con la mitología griega como un ejercicio informativo y comunicativo de Hermes, el mensajero de los dioses, quien ejerció la tarea de llevar y traer amonestaciones, anuncios o profecías entre los hombres y los dioses, convirtiéndola en una actividad práctica, en contraposición a un sistema filológico, como hoy los entendemos (1)..

Otros autores como Reynolds-Wilson (1968; p. 5), sitúan su origen más allá de la época griega, ubicándola en la era Helenística (siglo III a. C.), cuando surgió como sistema filológico dirigido a estudiar las leyes etimológicas, gramaticales, históricas y lexicológicas de las lenguas, papel que asumió la Biblioteca de Alejandría, el gran acervo bibliográfico del Egipto, el que – según testimonios antiguos– tuvo de 200,000 a 490,000 volúmenes, aunque cada uno sólo contuviese una tragedia ática o un diálogo de Platón. La necesidad de recoger y corregir los manuscritos, para verificar con la mayor certeza posible su versión original, excluyendo interpolaciones y corrupciones, llevó al florecimiento del primer método de la hermenéutica denominado Método histórico-gramatical, que tuvo a su exponente más célebre en Aristarco de Samotracia (217-143 a. C.), quinto bibliotecario del Museo, quien en la corrección de los poemas homéricos elaboró el principio básico de este método, según el cual, en la lectura del corpus de los escritos de un autor es donde se resuelven las dificultades de su interpretación. Por otro lado, hacia el año 525 a. C., surgió en Pérgamo otro método de la hermenéutica relacionado con los Sofistas y después recuperado por los Estoicos, el llamado Método de interpretación alegórica, caracterizado por adaptar a la mentalidad de la época, mediante alegorías (o metáforas), los textos de la tradición.

Ambos métodos, dice Szondi (1975; p. 17), se vincularon al problema de la historicidad, donde la interpretación gramatical apuntó a lo que en algún tiempo pretendía decirse y quería conservarse o sustituirse por la expresión verbal devenida históricamente en un nuevo signo, acotado a una glosa (explicación de textos oscuros). Mas, como dijo Dilthey (1900; p. 10), por nuestros prejuicios modernos llegamos a considerar como más "adecuado" y "racional", al Método histórico-gramatical por cuanto no era alegórico, momento que la hermenéutica empezó a padecer por el embate del positivismo.

Hay que advertir agrega Szondi, que la filología (*sensus litteralis*) y la alegoría (*sensus grammaticus*), no fueron fases sucesivas del mismo desarrollo histórico de la hermenéutica que hayan pasado del mito al logos y del logos a la episteme, sino que sólo ilustran el doble propósito que ha dominado a esta actividad desde sus orígenes.

1.2 Necesidad social a la que responde:

Como menciona Ferraris (2002; p. 19), al posesionarse la cultura hebrea dos siglos antes de Cristo de los métodos creados por la *koiné* helenística, originó que los problemas planteados en la interpretación de la Sagrada Escritura fueran diferentes a los estimulados por la lectura de los clásicos (literatura griega), debido a que la inspiración divina de los poetas griegos era diferente a la de los profetas hebreos, ya que el pueblo hebreo afrontó la interpretación de la Sagrada Escritura como dogma (significado unívoco), al considerarlas un dictado directo de Dios, cuyo valor veritativo no sólo cultural es superior a la literatura helénica, por más que el mundo de los poemas homéricos tuviese un valor canónico similar. Fue esta visión teológica la que condujo al empleo de la exégesis (explicación e interpretación de textos, sobre todo sagrados) como la técnica prominente de la era Patrística (s. II a. C.–II d. C.), que luego se extendió a la etapa Escolástica (s. V–XIII d. C.) y al Renacimiento tardío (s. XIII–XV d. C.), caracterizada, como dice Ebeling (1959), por "algunos elementos míticos, de una historia en cuyo proceso se tomaba parte y cuya interpretación debía recordarse. El punto focal consistía, pues, en la interpretación concreta, lo más literal posible, de la Ley" (p. 53).

Este modelo de significado unívoco o de interpretación literal de la Ley, generó un proceso de interpretación lineal, que en términos hermenéuticos debía resolverse. Fue así como surgió el exponente de la complementariedad, llamado Filón de Alejandría (20 a. C.-50 d. C.), quien al interpretar la Sagrada Escritura conjuntó la filología griega y la tradición hebraica, partiendo de su sentido literal e histórico hasta llegar a la determinación de su sentido unívoco, que fue de tipo alegórico. De este modo, filología y alegoría se trataron como niveles diferentes pero a la vez complementarios, donde el sentido último, que era el teológico, se lograba comprendiéndolo en el marco de un acto de fe (Ferraris, 2002; p. 19).

Con la llegada del cristianismo surgieron nuevos retos para la hermenéutica por la ruptura que introdujo el Nuevo Testamento, ya que la predicación de Cristo, si bien era una novedad que ya se había anunciado en las profecías del Antiguo Testamento, ahora se requería mostrarlas como evidencia de lo dicho; a esto se debe que el Método de interpretación alegórica intensificara su utilización no sólo como el relato de la vida de Cristo, sino como la legitimación de la Iglesia, de la jerarquía eclesiástica y el destino de la humanidad. Fue entonces (s. V d. C.), cuando la hermenéutica tuvo dos vertientes de interpretación: de tipo alegórico-aristotélica, en la Escolástica y el Renacimiento, asociada a la filosofía idealista y humanista y filológico-platónica, a partir de la era moderna y la época contemporánea, asociada a la filosofía materialista y positivista, cuya hegemonía fue prevaleciendo con los aportes del racionalismo de Renato Descartes (s. XVI), del empirismo de J. Locke (s. XVII), del positivismo de Augusto Comte (s. XVIII), del utilitarismo de J. S. Mill (s. XIX), del pragmatismo de W. James y Ch. Sanders Peirce (s. XIX en adelante), cuyas aportaciones, según los representantes de la teoría crítica (T. W. Adorno, J. Habermas, etc.), han respondido a una misma razón: la razón instrumental. Así, frente al predominio de la filosofía positivista en Europa del siglo XIX y adelante, se fue fraguando sobre todo en Alemania, una tendencia anti-positivista de la ciencia, de donde emergió la

filosofía humanista y de ésta una nueva hermenéutica, interesada en rescatar la comprensión de los rasgos "internos" del hombre, relegados por el canon positivista.

Mardones y Ursúa (1994; p. 22), afirman que entre las figuras más destacadas de este movimiento están Droysen, Dilthey, Simmel, Max Weber, los neokantianos de la Escuela de Baden, Windelband y Rickert y fuera de Alemania, Collingwood en Inglaterra y Croce en Italia, unificados todos ellos por su rechazo al monismo metodológico que pretendió universalizarse (pretensión conocida como Unidad de la Ciencia), en las demás ciencias (históricas, sociales, del espíritu). Los diferentes nombres que ha adoptado el método o canon positivista y frente al cual la hermenéutica ha respondido con energía son: método científico, positivista, lógico, racionalista, causalista, verificacionista, objetivista, empirista, analítico, etc., compuestos de pasos fijos, entre los cuales están la: observación, predicción, explicación, generalización y control, como única vía para la obtención de la veracidad y conocimiento del hombre sobre la naturaleza física.

La respuesta de los pensadores de la filosofía humanista a este canon, fue dirigir su mirada hacia la teoría del conocimiento o epistemología, para desarrollar nuevas formas de investigación científica que dieron origen a los llamados "métodos cualitativos" (mejor dicho, "procesos cualitativos"), dentro de los cuales están las distintas escuelas, corrientes y enfoques de la hermenéutica, en los cuales se ha apoyado la investigación educativa para llevar a cabo las tareas de interpretación y comprensión de los datos "internos" y "subjetivos" de hechos como los históricos, las posturas ideológicas, las motivaciones psicológicas, la cultura y el interés cognoscitivo o fin último, que mueve a la acción humana y que constituyen el objeto de estudio de la comprensión hermenéutica. Hechos no manipulables empíricamente (como los positivistas), sino derivados del corpus filológico, alegórico y del contexto histórico, social y cultural en que surgen.

En general la filosofía humanista y en particular la comprensión hermenéutica han respondido a la necesidad trascendente de hacer prevalecer la comprensión humana sobre la objetivación natural. Necesidad que se acrecentó a partir del siglo XIX por el predominio positivista, convirtiéndose en una necesidad social de comprender con "lecturas" críticas o develadoras lo interno, oculto, confuso o denegado por la razón instrumental. Por ello, los hermeneutas que se alzaron contra ese predominio insensible, dijeron en voz de Droysen (1858) lo siguiente: "...el ser humano expresa su interioridad mediante manifestaciones sensibles y toda expresión humana sensible, refleja una interioridad. No captar, por tanto, en una manifestación, conducta, hecho histórico o social esa dimensión interna, equivale a no comprenderlo" (2).

Conceptualización

En lo que respecta a su concepto, éste ha evolucionado desde la interpretación de los oráculos o signos ocultos divinos, a referencias del signo a su designado, y las atribuciones de dichos actos al alma. Con los estoicos la hermenéutica alegórica trabajaba en los contenidos racionales escondidos en los mitos. Posteriormente, en el pensamiento judío y cristiano, se ha asociado a las técnicas y métodos de interpretación de textos bíblicos, aunque esta exégesis muchas veces

atienda sólo al análisis lingüístico y ciertos aspectos simbólicos. Más tarde, la hermenéutica profana se ha dado en la interpretación de textos clásicos, investigativos, jurídicos e históricos.

Profundizando en su definición de los aportes analizados de Well (2001), se entiende que la hermenéutica se basa en la conciencia histórica, la única que puede llegar al fondo de la vida: pasa de los signos a las vivencias originarias que les dieron nacimiento, es un método general de interpretación en todas sus formas y por lo tanto constituye una ciencia de mayor alcance.

Así mismo, Heidegger (citado por Fiola, 1999), refiere que este paradigma alcanza “auténtica profundidad filosófica. Donde comprensión es una estructura fundamental del ser humano y ya no una forma particular de conocimiento. Esto significa que la comprensión es lo que hace posible todo conocimiento. La interpretación es posterior a la comprensión” (p. 234).

Desde el punto de vista de la investigación moderna, Casas (2002), concibe el paradigma de la hermenéutica como un horizonte de comprensión crítico, donde se le da un giro en la investigación tradicional de los campos de trabajo comunicativo, sobre todo los que no aceptan el sentido complejo de la realidad en la información como lo multiforme constitutivo de la vida, es decir, ver la misma como una herramienta para abrir la necesidad dialógica de nuevas formas de entendimiento sobre el significado de la realidad como diversa y compleja en el campo de la investigación.

Atendiendo a los aspectos declarados hasta el momento, se observa, que el paradigma hermenéutico evoca a la traducción, explicación, expresión o interpretación que permite la comprensión; se refiere a la interpretación de un texto, es decir, la posibilidad de referir un signo a su designado para adquirir la comprensión. A veces se ha identificado con la exégesis, o con la reflexión metodológica sobre la interpretación. Actualmente, este término designa una teoría filosófica general de la interpretación. Según la posición del investigador la hermenéutica es una interpretación basada en un previo conocimiento de los datos ya sean históricos o filosóficos, sobre la realidad que se trata de interpretar y comprender, pero que a la vez da sentido a los datos a través de un proceso inevitablemente circular, muy típico de la comprensión en cuanto al método peculiar de las ciencias.

Si se lleva a la hermenéutica al campo de la investigación educativa, atendiendo a la diversidad de situaciones que se presentan en las aulas de clase, probablemente uno de los problemas de mayor relevancia en la educación, ha sido el proceso de comprensión y adaptación de docentes y alumnos a una cultura áulica bastante diversificada. De acuerdo a Salas (2003), en las últimas décadas muchos gobiernos argumentan que “la educación es igual para todos, que tenemos las mismas oportunidades, que la currícula se ha diversificado al cambio y se presenta más flexible y que los docentes tienen una visión crítica de su trabajo” (p.78):

Si ocurre todo esto, por qué alumnos y docentes no logran comprender la diversidad que empapa las aulas desde el nivel de la educación inicial hasta el postgrado, por qué aún se tiene una visión cerrada a la comprensión de la otredad. Por qué dentro de la formación de los docentes (que desde un punto de vista muy particular son el eje central de la apertura a la diversidad en el aula), tal vez no se ha incluido un marco de estudio a la diversidad a la que obligadamente están

expuestos ambos, sería ver al otro desde la lógica del otro, por qué se sigue insistiendo en tratar con homogeneidad y sobre todo educar por igual a grupos de 20 a 40 sujetos con horizontes de vida distintos. Si un docente ha sido formado bajo un enfoque filosófico que incluya la hermenéutica, no tardará en caer en el proceso de interpretación, inclusive en un primer acercamiento al aula, tal vez de lenguaje empleado por los alumnos. Acto seguido interpretará el preinterpretado campo de aquellas formas simbólicas en movimiento, entendidas éstas como ideología, lenguaje y cultura, enriqueciendo el proceso mismo de aprendizaje no sólo de los alumnos sino el propio en sí.

Por lo tanto, el campo de la hermenéutica como paradigma para la interpretación es muy amplio, en investigación resulta una herramienta interesante y entendida, sale del contexto rígido de la metodología de la ciencia para establecerse como una metodología que busca la comprensión de la verdad, donde y como quiera que se encuentre, mediante la interpretación: el arte de la hermenéutica.

La hermenéutica es una alternativa metodológica no explotada en la educación física, por lo que debería ensayarse sobre todo a través de los enfoques mediacionales que promueve la nueva educación física, ejercicio que podría acelerar los procesos cognitivos y en todos los niveles desde el preescolar hasta el doctorado. Además, esto permitiría la reflexión sobre el accionar práctico los actores accediendo el revelar la estructura lógica de las destrezas en el desarrollo de la praxis promoviendo la comprensión de las mismas para estar en concordancia con el círculo hermenéutico. Por otro lado, los educadores físicos verán favorecidos a los estudiantes por el contacto que van a tener durante el desarrollo de su práctica, de allí, que la hermenéutica como estrategia metodológica, desarrollaría en ellos una mayor capacidad de interacción e interpretación del entorno que los rodea.

Por lo tanto, esa interpretación hermenéuticamente los disiparía de conductas impasibles, convirtiéndolos más humanizados, comprendiéndose unos a otros. Esto significaría, romper el distorsionamiento que hay entre la teoría y la práctica que muchas veces induce a ver el todo de forma separada. Desde esta perspectiva, Kemmis (1998), afirma que es un enfoque teórico-metodológico que se adopta para la interpretación en una investigación, incluye la condición expuesta el mismo autor expone que:

Aceptando el argumento interpretativo de que la investigación en educación, debe captar los significados que las políticas educativas tienen para aquellos que las ejecutan, argumentamos que un enfoque adecuado a la teoría e investigación educativa debe aceptar la necesidad de emplear las categorías interpretativas de los maestros, o más bien de todos los participantes en la acción educativa a ser comprendida o teorizada, es decir, maestros, estudiantes, administradores y otros ... Un enfoque adecuado a la teoría educativa es que debe proporcionar los modos de distinguir entre interpretaciones ideológicamente distorsionadas y aquellas que no lo son. Tiene que proveer algún punto de vista sobre cómo superar una auto comprensión distorsionada (pp. 145-150).

Como se puede observar es el significado dado mediante la interpretación el que determina la acción del actor. Esto es confirmado por Schartz y Jacobs (1984), al plantear que “Estos significados se manejan y modifican por medio de un proceso de interpretación que utilizan las personas al tratar con las cosas que encuentran” (p. 47).

Estos autores sugieren que el investigador analítico “debe de alguna manera colocarse en el lugar de la persona investigada, ya que solamente comprendiendo su subjetividad e interactuando con él puede explicar su acción social” (pp. 20-21).

En ese sentido, los procesos de la interpretación hermenéutica se denominan bajo dos grupos: a) Método Histórico-Filológico o Retórico y b) Método Histórico Alegórico o Simbólico, aludiendo a sus características, usos y finalidades:

3.1 Método Histórico-Filológico o Retórico:

Este método de comprensión hermenéutica tuvo a su mejor exponente al célebre filólogo Aristarco de Samotracia (217-143 a. C.), quinto bibliotecario del Museo de Alejandría, quien durante la revisión y corrección de los poemas homéricos, llegó al principio básico de este método, consistente en encontrar que en la lectura del corpus general de los escritos de un autor, es donde se resuelven las dificultades de su interpretación, precisamente por la claridad que deja en el intérprete la lectura completa de sus textos. Algunas características principales de este método, son las siguientes:

Surgió como sistema filológico orientado a estudiar las leyes etimológicas, gramaticales, históricas y lexicológicas de las lenguas.

Este papel lo asumió la Biblioteca de Alejandría, el gran acervo bibliográfico de Egipto, sobre todo durante la revisión y corrección de la cultura helénica.

La necesidad de recoger y corregir los manuscritos para verificar con la mayor certeza posible su versión original, excluyendo interpolaciones o corrupciones en la interpretación, llevó al florecimiento de este método el cual conlleva una interpretación lineal o literal de los textos.

3.2 Método Histórico-Alegórico o Simbólico:

Surgió en Pérgamo, hacia el año 525 a. C. y se relaciona con los Sofistas y después con los Estoicos. Se caracteriza principal es la adopción de una interpretación de acuerdo a la mentalidad y contexto histórico del lector o intérprete, a través de alegorías o metáforas de los textos y contextos.

Lo originaron los Sofistas y después lo recuperaron los Estoicos.

- Se basa en una interpretación simbólica, mediante alegorías o metáforas hechas por el lector o intérprete.
- Su procedimiento consiste en adaptar a la mentalidad y el contexto histórico del intérprete y mediante alegorías o metáforas, los textos de interpretación.

Ambos métodos se vincularon a un problema de historicidad, es decir, a una interpretación de tipo gramatical, que apuntó a lo que en algún tiempo pretendía decirse, conservarse o sustituirse mediante una expresión verbal devenida históricamente en un nuevo signo. Más como dijo Dilthey (1900; p. 10), por nuestros prejuicios modernos llegamos a considerar como más

adecuado y racional el Método Histórico-Gramatical, por cuanto no era alegórico, momento que la hermenéutica empezó a padecer el embate del positivismo.

Modelos Hermenéutica

En este apartado expondremos los principios básicos de los modelos hermenéuticos y los fundamentos que los constituyen. Que según Riffaterre (2004) los homólogos son secuencias verbales, descriptivas o narrativas o ambas, fragmentos de representación que existen potencialmente dentro del sociolecto o de forma actual dentro del intertexto. Ellos descifran completamente lo que el texto dice sólo de forma incompleta; o dicen de un modo claro lo que el texto dice oscuramente; o proveen el contexto dentro del cual el texto puede adquirir sentido. Por lo tanto, el sociolecto o el intertexto ofrecen un marco de pensamiento (frame of thought) o un sistema de significación que dice al lector cómo o dónde buscar una solución, o desde qué ángulo el texto puede ser visto como descifrable. A este marco, o sistema, o ángulo de visión, lo llamo modelo hermenéutico. A continuación se escribe los modelos hermenéuticos a saber:

Hermenéutica Jurídica

La hermenéutica jurídica, hace referencia a la interpretación de comprensión de lo jurídico, tradicionalmente de la norma jurídica, y se ubica en los rasgos de una doctrina filosófica del derecho y al conocimiento hermenéutico jurídico. Entendiéndose como metodología al estudio de la ciencia jurídica. Al respecto, Mendoza (2003) asegura que la hermenéutica jurídica contiene entre sus presupuestos fundamentales la categoría de "conciencia histórica" como concepto rector de trabajo, ésta significa comprender la tradición en el actuar jurídico para la aplicación de la ley. Todo juez si desea aplicar la ley de manera justa, deberá considerar la situación concreta a la luz de los criterios generales de la tradición y además tener presente el desarrollo histórico del caso que se está juzga, se trata de un modelo que vincula lo particular con lo general. Sin embargo la Ferrer, Mario y Zuluaga manifiestan que:

La hermenéutica jurídica implica en sí misma a la interpretación, estudiando, y al mismo tiempo proporcionando, los métodos por los cuales el intérprete, no únicamente comprende el sentido de la norma, sino también la posibilidad de explicarlo. Constituye un método íntegro, capaz de abarcar la comprensión y la explicación de las normas jurídicas relacionándolas siempre con los hechos y con los valores que intervienen en el derecho; es decir, llega al plano de la argumentación (p.18).

Los citados autores, hace referencia a la hermenéutica jurídica es el criterio de objetividad no se remite exclusivamente a la circunstancia exige un diálogo guiado por la tradición jurídica histórica y el conjunto de principios generales que se relacionan dialécticamente e interpretación de las normas a través de la circunstancia inmediata. Entre Las principales características de la hermenéutica jurídica según Cárdenas (citado por Hernández 2019) son: 1) Es antipositiva, en cuanto considera al derecho más allá del conjunto de normas emanadas de la función legislativa, entendiéndolo como una práctica social, la cual se comprende desde su interpretación,

argumentación y futura aplicación. 2) La comprensión de una norma jurídica, entendida como texto, se da en la relación de ésta con el contexto específico de su aplicación, para lo cual se necesita de experiencias o datos previos, dados en una realidad concreta. La comprensión de una norma jurídica no se encuentra de forma exclusiva en su manifestación textual. 3) La interpretación desde el punto de vista hermenéutico no puede verse de forma lineal, sino en forma circular, como un ciclo entre el texto normativo, los destinatarios de la norma, el contexto específico y el intérprete. Se trata de un constante ir y venir entre dichos elementos (p.9).

De ahí que, Gadamer (1992) asegura que "La hermenéutica jurídica recuerda por sí misma el auténtico procedimiento de las ciencias del espíritu. En tenemos el modelo de relación entre el pasado (tradicción) y presente que estábamos buscando" (p.400).

Con el principio de la hermenéutica jurídica el criterio de objetividad, no se remite exclusivamente a la experiencia circunstancial de quien emite una verdad en su momento, sino que también se exige un dialogo con el conjunto de factores dominantes en la historia. Este conjunto de factores dominantes en la historia deberán considerarse como transubjetivos, porque comunican los distintos momentos epocales a través de una intercomunicación en el tiempo y la circunstancia particular de caso por interpretar.

Una hermenéutica crítica, no puede pasar por alto los aportes del modelo de la hermenéutica jurídica que articula el nexo entre las distintas épocas. Si cada época se concibe como aislada, desaparece la posibilidad de comprensión. Si se prescinde de la articulación dialéctica-dialógica entre pasado, presente y futuro se cancela una clave de la interpretación, si se prescinde el pasado como factor de gestación real del presente, la cancelación del factor transdisciplinar de la mediación interpretativa con la tradición cancela el presente en su sentido vital. Al respecto, Eduardo (2015) menciona que: "cada nota aislada, cada producto cultural independiente tiene sentido en relación con las otras notas" (p.58).

En síntesis el modelo jurídico de interpretación hermenéutica, nos permite determinar que la interpretación dependerá de su adecuación a la temporalidad. Pues establecen un dialogo con la tradición, es sin duda uno de los principales accesos a la verdad y es una condición de necesidad de la metodología hermenéutica. Este dialogo deberá ser crítico para no quedarse "atrapado solamente en tradición". No es arbitraria esta reflexión ya que una de las condicionantes de la subjetividad en los procesos de conocimiento es su situación histórica-temporal, lo que significa la necesidad de escuchar al pasado.

Hermenéutica teológica

La hermenéutica teológica, se basa en buscar criterios de orientación en medio de los desafíos que plantea la comprensión hermenéutica. Este modelo representado como actividad teológica puede considerarse bajo el aspecto de racionalidad con arreglo a fines y su concepto presupone relaciones entre un actor y un mundo de estados de cosas existentes. Estas relaciones entre actor y mundo permiten manifestaciones que pueden enjuiciarse conforme a criterios de verdad y de eficacia. Es decir, que el actor realiza un fin o hace que se produzca el estado de cosas deseado

eligiendo en una situación dada los medios más congruentes y aplicándolos de la manera más adecuada. Es un actor que solitario interactúa con su mundo. Como lo expresa Lehman (citado por Silva 2005). "la teología actual no puede dejar de lado la conciencia crítica de la hermenéutica de hoy; pero debe procurar que la pretensión universal y absoluta del cristianismo no desaparezca en una hermenéutica absoluta que todo lo disuelve en devenir histórico".

El autor Mendoza (ob. cit.) afirma que la esencia de este modelo se basa en una de las categorías rectoras de la hermenéutica, se denomina "precomprensión" y se define desde la relación entre el texto y su intérprete, entender la precomprensión significa considerar la relación originaria que el intérprete tiene con el "mundo" antes de interpretar el texto. Es decir, que el intérprete no es totalmente libre en su interpretación del texto, pues hay siempre elementos de preconcepción que generan el caos interpretativo para enriquecerlo. Por ello, Gadamer (ob. cit.) afirma que: "Habrá que admitir que la comprensión implica aquí siempre la aplicación del sentido comprendido" (p.405),

Lo antes descrito, nos explica que la hermenéutica teológica es la interpretación de la auto comunicación, praxis de comprensión que requiere necesariamente del reconocimiento de la precomprensión sobre la base de una correlación entre la experiencia cristiana primordial y la multiforme experiencia humana de hoy.

El Modelo Filológico

La posición de Heidegger según Toinet (1986) en el cual, los filósofos se proponen como tarea racional una hermenéutica del Ser y cada cual quisiera presentar acerca del Ser un juicio un conjunto de juicios objetivamente verdadero, y por tanto universalmente válido. Pero la teoría de la hermenéutica tiende a relativizar el alcance de cada ontología, a situarla históricamente y a reducirla dentro de una cultura y de una tradición particular. Pero entonces se hace necesario proponer una teoría de la discontinuidad de las filosofías. Hace falta una hermenéutica general de las hermenéuticas particulares del Ser. Yo puedo intentar comprender a distancia la ontología de Aristóteles, la de Tomás de Aquino, la de Espinoza, pero el movimiento de la historia me impide reconocer en uno o en otro un valor de verdad absoluta.

La hermenéutica filosófica propuesta por Martín Heidegger es una nueva metodología filosófica para descubrir los significados del ser (entes) o existencia de los seres humanos en una forma cualitativa en contraposición positivista. Autores como Gadamer (ob. cit.) aseguran que: "Cada vez que se acepta un modelo entra en acción una manera de comprender que no deja las cosas como están, sino que toma decisiones y se sabe obligado" (p.411). En esencia se trata comprenderse es comprender el carácter fundamental de la experiencia humana, de allí, que la experiencia misma es la comunicación en y por la distancia.

Modelo Hermenéutico Crítico

La hermenéutica crítica, en el ámbito educativo pretende poner en marcha a los actores educativo en individuos activos y auto reflexivos preocupados por organizar y mejorar su propia práctica. El investigador junto con los participantes también se convierte en investigadores que el

interés de resolver los problemas de una forma organizada para superarlos y mejorarlos es un método pertinente utilizarlo por cuanto posibilita la construcción o reconstrucción de la práctica pedagógica. Este modelo, tiene como propósito conseguir eliminar las condiciones alienantes en el investigador, es decir, cuando éste asume la necesidad de liberarse o de emanciparse de sus frustraciones obteniendo así la libertad y la autonomía en el logro de sus metas. La ciencia social crítica ofrece a los individuos una autorreflexión de aquellas situaciones que lo frustran para poder así eliminarlas y erradicarlas. Intenta que el enfoque interpretativo vaya más allá de la simple descripción de los hechos, es decir, que sea capaz de superarlos y corregirlos.

Mendoza (ob. cit.) menciona que uno de sus principales espacios de trabajo en modalidad emancipadora que nace de la propuesta de los filósofos alemanes Jürgen Habermas y Karl Otto Apel, ambos dialogan críticamente con el modelo positivista y sus fundamentos en el modelo tradicional del conocimiento. Las teorías del conocimiento denominadas contemplativas desconocen el interés que todo conocimiento lleva consigo, haciendo de esta acción una actividad con intenciones explícitas de neutralidad. Este problema fue criticado por la hermenéutica, ya que significaba un círculo vicioso en el sentido de que el reconocimiento de los intereses y prejuicios del sujeto al interpretar, no debían ser vistos como un impedimento para la objetividad del conocimiento, por el contrario era una modalidad de la objetividad.

Desde el enfoque de Habermas (1990) asume la idea de una ciencia social crítica que pudiera situarse entre la filosofía y la ciencia. Propone a la “ciencia social crítica” para tratar de cohesionar las ciencias naturales y las ciencias sociales, planteando que la ciencia debe ser capaz de proporcionar las normas que van a permitir juzgar cualquier saber, pues el saber, como se dijo anteriormente, es el resultado de la actividad humana, a esta teoría le llamó: “teoría de los intereses constitutivos de saberes” puesto que orienta el saber en relación a las actividades de los individuos y además ningún conocimiento es producto de la mente ajena a las preocupaciones cotidianas sino que se desarrolla con base en las condiciones históricas y sociales

Posición Paradigmática y Metodológica

Para abordar el problema en estudio el investigador, se ubica en una posición epistémica de la orientación que le permite considerar como base del proceso investigativo al conocimiento, como proceso que se construye y reconstruye a partir de la inter-subjetividad o la intercomunicación entre sujetos a propósito del objeto, lo cual se desarrolla en procesos cotidianos y que producen estructuras mentales que fluyen y crean cambios cualitativos en el entorno, permitiendo a su vez que la realidad este dándose condicionada por el contexto político, económico y social.

En tal sentido al hacer investigación, es necesario asumir una postura paradigmática, y en especial un modelo disciplinar o epistémico, el cual parte de supuestos, premisas y postulados definidos por la comunidad científica, para construir saberes, en una episteme determinada. Cada paradigma establece reglas que a su vez formulan vías de investigación que obedecen a sus

premisas, supuestos, y postulados; esas vías que se desarrollan dentro de cada paradigma se les llamó métodos, y cuando en un paradigma epistémico se desarrollan varias vías alternativas o métodos para hacer investigación y son aceptadas por la comunidad científica, entonces estamos en presencia de la metodología propia de ese paradigma.

Esta posición justifica la selección del paradigma cualitativo, que según Medina (2012) permite hacer representaciones de la expresión de la interacción social o subjetivas, partiendo del pretendido elemental, de que el mundo social está construido de significados y símbolos, así mismo, se mostrará una coherencia interna y externa al considerarse las causas de crisis y factores que van a favorecer la elección de las teorías que permitirán analizar la Hermenéutica y su aplicación e interpretación en el contexto de la educación física.

El estudio se enmarcó dentro de la modalidad investigación documental, por ello se adapta a lo planteado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2016), al expresar que esta modalidad consiste en la “recopilación bibliográfica acerca de un tema o sobre la obra de un autor, que conlleven a un esfuerzo original de análisis organizado y la síntesis del material” (p. 9).

En tal sentido, la presente investigación tiene un alcance y nivel de profundidad de carácter descriptivo, ya que permite tal, como lo señala Ramírez (1999), “la descripción, con mayor precisión, de la característica de un determinado individuo, situación o grupo” (p. 84). De esta manera, el estudio se orienta al análisis crítico de aspectos relacionados con la Hermenéutica su aplicación e interpretación en el contexto educativo.

Para la recolección de la información del estudio se siguieron los siguientes procedimientos que se cumplieron en tres (3) fases, a saber:

Primera Fase: Se basó en la búsqueda de información, proveniente tanto de fuentes impresas como electrónicas. Tal como lo señala Alfonso (1999), “... la palabra fuente tiene un significado más restringido que la identificación como documento, es decir, toda base material que puede ser utilizada para consulta, estudio o prueba”. (p. 52). Es de hacer notar, que en esta etapa se hizo la clasificación de la documentación requerida utilizando para ello el análisis externo de los libros y lecturas localizadas que fueron soporte en el desarrollo del estudio.

Con relación al análisis externo, plantean Finol y Villalobos (1998), “El análisis externo o análisis de forma corresponde a la parte exterior del documento en cuanto a su identificación y presentación”. (p. 72). Es decir, se refiere a los datos de identificación de las obras y documentos revisados.

Segunda Fase: Esta fase se fundamentó en el registro de información recopilada a través de lectura explorativa, utilizando para ello el Sistema Fólder. Tal como lo plantean Finol y Villalobos (ob.cit.), explican que a través de este sistema “... se recoge información en hojas sueltas que luego se van agregando a una carpeta organizada en función del plan o esquema de trabajo”. (p. 70) Esta etapa permitió estructurar el material de acuerdo a los objetivos planteados para su posterior análisis.

Tercera Fase: Con relación a esta fase consistió en el análisis exhaustivo de los documentos (libros y lectura recopilada de diversas fuentes) a fin de plasmar y parafrasear los planteamientos de diversos autores y teorías que sirvieron de apoyo en el desarrollo del tema seleccionado, como bien lo señala Alfonso (0b. cit.):

En la fase de análisis, el investigador descompone la información contenida en los documentos, examinándola escrupulosamente y jerarquizando sus ideas principales y secundarias, para determinar con exactitud lo que ha querido decir, es la descomposición de un escrito en diferentes momentos (p. 46).

En referencia a lo expuesto, se indica que la documentación y material bibliográfico registrado se sometió a una fase de análisis a fin de extraer caracterizaciones de una situación sobre la base de opiniones ajenas. Por tal sentido, el método deductivo: Desde la perspectiva más general, los teóricos de la didáctica han propuesto diversas formas de clasificación de los métodos, entre los que se puede señalar el método deductivo, tal como lo plantea Méndez y Silva (1998), “El tema y objeto de estudio se presenta partiendo de lo general a lo particular, es decir, se plantean conceptos, principios, reglas, definiciones o afirmaciones de los cuales los alumnos extraen conclusiones y consecuencias” (p. 32). Por consiguiente, se evidencia que para lograr los mejores resultados con este método se recomienda analizar a detalle la información sobre un tópico para así sustentar y presentar las conclusiones alcanzadas.

Los procedimientos utilizados durante el desarrollo de la investigación consistió en: recurrir a las técnicas de recolección adecuadas al tipo de estudio, en este sentido las técnicas de las cuales se sirvió el desarrollo del trabajo fueron: Técnica de la observación: En esta parte, se especifica la técnica de revisión bibliográfica, a objeto de especificar que en la mayoría de las investigaciones deben estas apoyarse en la técnica de la observación documental o bibliográfica. El fichaje: Esta técnica se asumió a fin de registrar el material bibliográfico y documental seleccionado con la temática estudiada. El resumen: Es una técnica que permite sintetizar información, exponiendo ideas del investigador, basada en lo leído.

Según señalamiento de la Universidad Nacional Abierta (1998), “la característica principal de un resumen es la de expresar en forma breve, el contenido de un tema, conservando la misma estructura del autor, de manera que a ser leído, se obtenga un conocimiento preciso y completo de las ideas básicas del tema” (p. 37). Por tanto, se requirió el empleo de esta técnica, porque a través de ella se busca reflejar de manera objetiva ideas del investigador, sustentadas en los supuestos de la información originaria.

Conclusiones

1°. El origen de la hermenéutica se sitúa en la mitología de la Grecia antigua, donde Hermes fue designado por los dioses para llevar y traer mensajes, consejos o amonestaciones a los hombres. Sin embargo, la primera función consistió sólo en transmitir mensajes, sin mediar en su interpretación.

2°. Los procesos de la interpretación hermenéutica se denominan bajo dos grupos: a) Método Histórico-Filológico o Retórico, caracterizado por la interpretación literaria de los textos, sobre todo los bíblicos, bajo un enfoque dogmático o de interpretación literal, fenómeno que se observó sobre todo, durante la era Patrística y el Método Histórico-Alegórico o Simbólico, caracterizado por adaptar la lectura e interpretación de los textos a la mentalidad y época de los lectores o intérpretes, fenómeno que se observó sobre todo era Escolástica, a partir de la interpretación de los simbolismos ocultos en el Nuevo Testamento, todo ello mediante alegorías o metáforas.

3°. Fue en la era Patrística o Hebrea (siglos I. a V d. C.) y la era Griega Clásica o Helenística (s. V a I a. C.), cuando surgieron, se delimitaron y perfeccionaron los métodos de interpretación hermenéutica.

4°. Con el surgimiento del Cristianismo (incluyendo el movimiento de Reforma y la difusión de la Biblia como texto de la Iglesia Romana) a inicios de la era moderna, cuando se presentó una ruptura del Método Histórico-Filológico, resurgiendo el Método Histórico Alegórico, como técnica, arte, método y filosofía de interpretación y comprensión humanos.

5°. Ambos métodos se vincularon con al problema de la historicidad, donde la interpretación gramatical apuntó a lo que en algún tiempo pretendió decirse y quiso conservarse o sustituirse, a través de una expresión verbal devenida históricamente en un nuevo signo.

6°. Todavía no existe un consenso para considerar a la hermenéutica una técnica, un método, un arte o una filosofía, ya que se considera todo a la vez, más sus interpretaciones no son ambiguas.

7°. Hay que recordar también que para algunos autores la hermenéutica nació de la mitología griega sólo como un ejercicio informativo y comunicativo, sin que el conductor de los mensajes conociera el sentido y significado de los mismos.

8°. La hermenéutica tiene como finalidad principal interpretar y comprender textos y contextos. Dicha interpretación y comprensión son conceptos derivados del *Verstehen*, que nació en oposición al *Erklären* o descripción, términos acuñados por el filósofo alemán de finales del siglo XIX y principios del XX J. G. Droysen.

9°. Fue durante el predominio de los métodos positivistas que se impuso el Método Histórico-Gramatical, por cuanto no era alegórico, momento en que la hermenéutica empezó a padecer los embates del positivismo.

10°. Debido al predominio de los métodos positivistas que dejaban fuera toda interpretación de lo sensible e interno de los individuos, la hermenéutica resurgió hacia el siglo XIX, como parte de un movimiento de rechazo al predominio de los cánones y hegemonías ideológicas y de apertura de una nueva dialogicidad.

11°. El planteamiento que hizo la hermenéutica al positivismo, fue captar y comprender los "aspectos internos del ser humano", que Droysen definió como manifestaciones sensibles de la "interioridad de los sujetos", cuyas manifestaciones expresan la interioridad y las expresiones sensibles del ser humano. No captarlas, equivaldría a no comprenderlas, de ahí la importante tarea que cubre la hermenéutica.

12°. La aplicación de la comprensión hermenéutica en los procesos educativos llevados a la educación física, todavía está en ciernes en nuestro país, dado que la investigación educativa de los distintos enfoques y escuelas hermenéuticas, aún no se ha esforzado lo suficiente para investigar, aplicar y difundir esta disciplina en el campo de la praxis educativa, en la formación y actualización de profesores, en la tareas de vinculación con los padres de familia y por supuesto, en la facilitación de los aprendizajes de los alumnos y la adquisición de actitudes de comprensión "del otro".

13°. Dado que la aplicación de los programas educativos y la explicación de los contenidos curriculares es lo que más frecuente en la práctica educativa y que los resultados del aprendizaje de los alumnos no son tan alentadores, la hermenéutica es una alternativa metodológica no explotada en la educación física, por lo que debería ensayarse sobre todo a través de los enfoques mediacionales que promueve la nueva escuela, ejercicio que podría acelerar los procesos cognitivos y metacognitivos de profesores y alumnos.

14°. La comprensión de saberes y valores, así como la posibilidad de transferirlos a situaciones prácticas (resolución de problemas, expresión oral y escrita, construcción de esquemas, de mapas conceptuales y mentales incrementar los procesos cognitivos y metacognitivos de los alumnos, lo que posibilitaría la generación de nuevos conocimientos y competencias altamente demandadas por la sociedad del conocimiento y la globalización. Por ello, si un profesor de educación física transmite a sus alumnos conceptos y contenidos de la asignatura, enajena en parte la capacidad natural de aprendizaje del alumno, por los métodos de enseñanza que utiliza, de ahí que se haga necesaria una mediación profesor-alumno, para lograr lo más pronto posible la comprensión hermenéutica de sentido y la transferencia de saberes a hechos prácticos.

REFERENCIAS

- Quiroz, J. (2007). *La Hermenéutica para la Investigación Educativa*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Kemmis, S. (1988). *El Currículum: Más Allá de la Teoría de la Reproducción*. Madrid. Ediciones Morata, S.R.L.
- Dilthey, Wilhelm (1900). "Die Entstehung der Hermeneutik. En Gesammelte Schriften, vol. V, Stuttgart, Teubner, citado por Ferraris, M., p. 18.
- _____ (1978a). *Hombre y mundo en los siglos XVI y XVII*. FCE, México.
- _____ (1978b). *Teoría de la concepción del mundo*. FCE, México.
- Droysen, G. (1858). "Grundriss der historik", en K. O. Apel. *Die Erklären*:
- Eduardo N.(2015). "Los principios de la ciencia". Fondo de Cultura Económica. México y Madrid [Reseña] / Romano García. [Libro en línea] Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc030q0> [Consulta: 2020, Abril 12]

- Ferraris, Mauricio (2002). *Historia de la hermenéutica*. Siglo XXI, México.
- Ferrer Murillo, Jhon Mario y Zuluaga Jaramillo, Andrés Felipe, *Interpretación y argumentación jurídica*, 2a. ed., Medellín, Universidad de Medellín, 2013,
- Fiola, M. (1999). *Comprendiendo con la Hermenéutica*. Barcelona: Editorial Cincel.
- Gadamer, Hans-Georg (1993). *Verdad y método*, t. I. Sígueme, Salamanca.
- _____ (1992). *Verdad y método*, t. II. Sígueme, Salamanca.
- Geldsetzer, L. (1983). "Che cos'è l'ermeneutica?", en *Rivista di Filosofia Neo- Scolastica*, vol. LXXV, octubre-diciembre, Italia.
- Habermas, J. (1990). *La lógica de las ciencias sociales*. Tecnos, Madrid.
- Heidegger, M. (1959). *Unterwegs zur Sprache*. Pfullingen, Neske, citado por Ferraris, M., p. 13.
- Hernández, J. (2019). *Nociones de hermenéutica e interpretación jurídica en el contexto mexicano*. [Libro en línea]Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Jurídicas Facultad de Estudios Superiores Aragón, México. Disponible: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/12/5649/10.pdf> [Consulta: 2020, Abril 11]
- Jaspers, Karl (1985). *Filosofía de la existencia*. Planeta-De Agostini, México.
- Kerényi, K. (1963). "Origine e senso dell'ermeneutica", en *Archivio di filosofia*, núm. 1-2, Italia.
- Lefebvre, Henri y Guterman, N. (1975). *Qué es la dialéctica*. La Pléyade, Buenos Aires.
- Lehmann, K. "Hermenéutica", en: SM III, 400-4008 (citado).
- Mardones, J. M. y N. Ursúa. (1982). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales. Materiales para una fundamentación científica*. Editorial Fontamara, Barcelona.
- Mendoza, (2003). *Hermenéutica Crítica. Razón y Palabra* [Revista en línea] numero 34. Disponible: <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n34/vmendoza.html#49> [Consulta: 2020, Abril 11]
- Murueta Reyes, Marco Eduardo (2002). *Heidegger frente a la teoría de la praxis. Discusiones sobre psicología y ontología*. Ediciones AMAPSI, México.
- Riffaterre, M. (2004). *Modelos Hermenéuticos. Filología Francesa y Románica, Columbia* [Revista en línea] *Cyber Humanitatis* Disponible: https://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/texto_sub_simple2/0,1257,PRID%253D14079%2526SCID%253D14082%2526ISID%253D499,00.html [Consulta: 2020, Abril 12]
- Silva, J. (2005). *Hermenéutica y verdad teológica. Teología y vida*. [Revista en línea] 46(1-2), 206-253. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0049-34492005000100009 [Consulta: 2020, Abril 14]
- Schleiermacher, Friedrich D. E. (s/f). "Aesthetik". Odebrecht, citado por Gadamer, H-G. (1993), p. 219.
- Schartz y Jacobs (1984). *Sociología Cualitativa*. México; Editorial Trillas.

- Szondi (1975). *Einführung in die literische Hermeneutik Studienausgabe der Vorlesungen*, vol. 5, Suhrkamp, Frankfurt/M., citado por Ferraris, M., p. 19.
- Toinet, P. (1986). *Hermenéutica y Teología. Biblia y hermenéutica: VII Simposio Internacional de Teología de la Universidad de Navarra / edición dirigida por José María Casciaro...[et al.]*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, pp. 103-127. Disponible: <https://hdl.handle.net/10171/6127> [Consulta: 2020, Abril 11]
- Wright, von Georg Henrik (1979). *Explicación y comprensión*. Alianza Universidad. España.
- Weber, Max (1992). *Economía y sociedad*. FCE, México.
- Well, T. (2001). *Hermenéutica*. México: Editorial Trillas.
- Winch, Peter (1990). *Ciencia social y filosofía*. Amorrortu, Argentina.
- Wittgenstein, Ludwig (1992). *Gramática filosófica*. UNAM, México.

La autora

Dra. Marlene Isabel, Medina Azócar, Maestra Especialista en Educación Física mención Deportes, egresada del Ciclo Diversificado “Maracay”, (1981), Profesora de Educación Física egresada de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Maracay, “Alberto Escobar Lara”, (1989), Magíster en Cultura Popular Venezolana, egresada de la Universidad de Carabobo. (2002) Doctora en Educación en la UPEL Maracay (2012).

Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

LAS TIC EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: ORTOGRAFÍA EN EL AULA MEDIANTE JUEGOS

THE TIC IN THE LEARNING AND TEACHING PROCESS: ORTHOGRAPHY IN THE CLASSROOM THROUGH GAMES

Lic. María, Villacob
villacobc19@gmail.com

Lic. Lauris, Salcedo
laurysalrin@hotmail.com

Recibido: 01-04-2021

Aceptado: 20-08-2021

Resumen

El presente artículo tiene como propósito presentar los resultados de la investigación cuyo propósito fue el de desarrollar estrategias didácticas que contribuyan a mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas; mediante la determinación del nivel de conocimiento de los estudiantes sobre las TIC y la ortografía. La investigación fue de campo de carácter descriptiva, y con un diseño no experimental, apoyado en una revisión documental; (Arias, 2016). La recolección de la información fue mediante encuestas aplicadas a los padres de familia y estudiantes y contó con el análisis y la observación de las autoras de la investigación. Los resultados obtenidos permitieron presentar un cuerpo de conclusiones y recomendaciones donde se evidenció marcadas faltas de ortografía, se hace hincapié en que generalmente la comunicación es escrita y es necesario favorecer innovando en el proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos de alfabetización digital, mediante material didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Destaca su importancia para mejorar la escritura y lectura de los estudiantes y la ampliación de oportunidades en el campo laboral.

Palabras clave: Tecnologías de comunicación e información (TIC), aprendizaje de la ortografía, inclusión de juegos tecnológicos, educación primaria, propuesta académica y recursos TIC.

Abstract

The purpose of this article is to present the results of the research whose purpose was to develop didactic strategies that contribute to improving spelling through the implementation of games, in the teaching processes, making the use of information technologies and communication (ICT) as teaching tools; by determining the level of knowledge of students about ICT and spelling. The research was descriptive in the field, and with a non-experimental design, supported by a documentary review; (Arias, 2016). The collection of information was through surveys applied to parents and students and included the analysis and observation of the authors of the research. The results obtained allowed to present a body of conclusions and recommendations where marked misspellings were evidenced, it is emphasized that communication is generally written and it is necessary to favor innovating in the process that begins to develop from digital literacy environments, through didactic material to facilitate the teaching and learning processes. It highlights its importance to improve the writing and reading of students and the expansion of opportunities in the labor field.

Keywords: Communication and information technologies (ICT), learning spelling, inclusion of technological games, primary education, academic proposal and ICT resources.

Introducción

A lo largo de este artículo se realiza un análisis sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entendidas éstas como el conjunto de métodos, progresos y dispositivos avanzados procedentes de las nuevas herramientas, soportes de la información y canales de comunicación que integran funciones de almacenamiento, proceso y transmisión digital de la información. La inclusión de las TIC en la cotidianidad de la sociedad, sobretodo en la educación y la enseñanza de la ortografía, ha obtenido progresiva importancia y ha ido evolucionando, tanto que el uso de estas tecnologías en el salón de clases pasa de ser una opción a ser una innegable necesidad herramienta de trabajo básica para educadores y alumnos.

Indiscutiblemente la aparición de nuevas tecnologías presume un cambio significativo en la sociedad, donde marca la diferencia el manejo y conocimiento de la información, la manera de escogerla y procesarla debido a la cantidad de la misma que se genera día con día, en nuestro actual contexto debido a herramientas como Internet, la información está disponible en cantidades ingentes al alcance de todos. Sería impensable esperar que un cambio de esta envergadura no tuviera impacto en la educación.

Otro de las incidencias del uso de estos instrumentos se evidencia en los contenidos curriculares, puesto que da la posibilidad de mostrar la información de manera no tradicional, como se acostumbra desde tiempos inmemorables tal y como son los habituales libros y vídeos (en sustitución de sustituye a recursos obsoletos). Uno de los principales cambios que se pueden señalar es el manejo de contenidos más dinámicos con una particularidad competitiva y llamativa

como lo es la interactividad, que refuerza la atención y minimiza la realización tediosa. Esto propicia una respuesta positiva del alumno, con una mejor disposición en contraposición a la naturaleza pasiva y hasta aburrida frente a contenidos pasivos y de carácter expositivo, lo que posibilita una mayor integración del alumno en su proceso formativo, desarrollando así un sentido de apropiación en las actividades a realizar.

Los dinamismos de la nuevos de la forma de presentar los contenidos permiten la creación de simulaciones, realidades virtuales, hacen posible la adaptación y/o creación de material digital con posibilidad de adaptarlos de acuerdo a la temática que se va a enseñar y considerando las características nacionales o locales donde se enseña, además de poderlos actualizar cada que sea necesario con mucha facilidad. En este sentido, las TIC, son los recursos, software y hardware aplicaciones, equipos, herramientas y programas informáticos, aplicaciones, redes sociales y medios de comunicación digitales que dan acceso a la recolección, clasificación, análisis, procesamiento, acopio, transmisión y debate de información en diversas presentaciones como audios, datos, texto, videos e imágenes.

Este extenso espectro de servicios posibles que se ofrecen por medio de los recursos anteriores, son, por ejemplo, servicios de correo electrónico (cada vez más proveedores de servicios y productos lo ofrecen a través de internet o de aplicaciones que pueden tenerse en cualquier dispositivo, permitiendo el desarrollo de muchas áreas académicas, laborales, comercial con acceso inmediato a espacios locales, regionales, nacionales e internacional, con capacidad casi ilimitada de almacenamiento en la nube. Otros ejemplos son la educación a distancia, el uso de la banca electrónica, juegos en línea con interacción o no con otros jugadores, amplia opción de servicios de entretenimiento, comunidades virtuales, foros, chats, mensajería instantánea y blogs, solo por nombras los más populares.

Propósito General de la Investigación

Mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas.

Derivación Gradual de Propósitos

- Determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre las TIC y la ortografía
- Formular estrategias didácticas basadas en TIC
- Definir la creación de estrategias didácticas con reglas ortográficas usando el juego a través de las tecnologías de información y comunicación.

Justificación

En el ámbito educativo, las TIC son la innovación que responde a las necesidades actuales del sistema educativa ya admite, que docentes y estudiantes, hacer los cambios precisos en el trabajo diario del aula y en el proceso de enseñanza, con actividades que sean una experiencia significativa y que deje una huella importante en su forma de aprendizaje y su capacidad de adaptación a nuevas maneras de aprender. Es decir, que estas tecnologías consienten entrar a mundos inundados de información sin mayores dificultades tanto para el docente como para los estudiantes.

Por otro lado, es indispensable señalar uno de los conceptos más importante de la temática que nos ocupa, es la ortografía y sobre esto Medina (2015), delimita el significado de la palabra ortografía y hace referencia a la correcta escritura de las palabras, por lo tanto, se considera que la palabra ortografía proviene del griego orthos, que significa correcto, y de grapho, que significa escribir, por lo que la definición del termino se refiere a la correcta escritura. Cabe destacar, que la historia de la escritura se remonta muchos millones de años atrás, entre las primeras evidencias de escrituras, son de la prehistoria, por aquel entonces, se realizaba sobre piedra con instrumentos básicos y rudimentarios, que les sirviera para golpear, a un palo duro que era el que dejaba marcada su escritura. En la era primitiva, el hombre recurrió a diversas formas y signos de expresión, tanto verbal como de gestual, o bien a darse a entender con materiales y finalmente con dibujos. Estos dibujos, son los que se conocen como las pinturas rupestres, a los que, en su mayoría, no se les ha podido encontrar el significado, dada su antigüedad.

Definitivamente la historia de la evolución de la escritura, su presentación y materiales usados para su ejecución, está llena de interesantes detalles, avances a través de los siglos y en diversas partes del mundo, donde el progreso, marco, con contribuciones significativas el alcance de los medios y materiales que hoy día conocemos, pero que sería tema de estudio aparte por lo extenso de la información. Actualmente, el ente regulador del idioma y la ortografía es la Real Academia Española (RAE), que, de acuerdo al artículo primero de sus Estatutos, tiene como misión principal velar por que los cambios que experimente la Lengua Española en su constante adaptación a las necesidades de sus hablantes no le quiten su esencia y unidad que mantiene sus similitudes en todo el ámbito hispánico.

Adicionalmente, debe cuidar de que este progreso mantenga la esencia propia de la lengua, tal como ha ido consolidándose con el correr del tiempo, así como de definir, sentar y difundir los criterios estándar de propiedad y corrección, y de contribuir a su belleza lingüística se conservada. Para logra alcanzar y mantener dichos objetivos, investiga, estudia y difunde los estudios sobre la historia y sobre el presente del español, promueve escritos literarios y no literarios, que juzgue importantes para el conocimiento de lo que considera necesario difundir, y trabaja para impulsar y vivo el recuerdo de quienes han cultivado con propiedad la lengua. Igualmente, como parte de la Asociación de Academias de la Lengua Española, mantiene personal relación con las Academias Correspondientes y Asociadas.

Aportes Teóricos

Se define entonces, la ortografía como parte de la gramática normativa que establece las pautas para el uso de las letras y signos de puntuación en la escritura. La ortografía se fundamenta en la admisión de una serie de normas y convenciones por parte de una comunidad lingüística con el fin de conservar la unidad de la lengua escrita. En los países que tienen Academia de la lengua (como es el caso de todos los hispanohablantes), esta es el organismo comisionado de norma y adaptar dichas convenciones establecidas.

Es de aclarar, que la ortografía es una convención, pues no siempre hay una correspondencia particular entre sonido y grafía; los razonamientos para instituir dichas convenciones varían de unas lenguas a otras. En unas predomina el juicio fonético para implantar las reglas (es el caso del español). En otras, por el contrario, prevalece el criterio etimológico, como en el caso del inglés y el francés, lo que produce significativa divergencia entre escritura y pronunciación dificultando para muchos el aprendizaje, particularmente cuando es adquisición de segunda lengua.

En el proyecto de investigación, se hizo especial énfasis en estos aprendizajes, sin desatender el vínculo que tienen con la enseñanza de la ortografía y las prácticas del lenguaje en general. Para trabajar los contenidos propios de la ortografía se tomaron en cuenta los siguientes principios (ver gráfico 1).

En concordancia con los aprendizajes necesarios, a adquirir paulatinamente, pues como ya se mencionó, no hay cabida para la simple memorización, sino que ha de entenderse la razón y en que consiste cada principio ortográfico, la ortografía requiere un tratamiento a lo largo del año escolar, incorporando nuevos aprendizajes en forma gradual, integrándose a lo ya trabajado, de forma que se logre una fijación adecuada del conocimiento, como una espiral de complejidad creciente. Es aquí donde entran a cumplir un rol importante, el uso de estrategias lúdicas y participativas a fin de favorecer el interés, la concentración y la integración del estudiante, accediendo también pulir y emplear lo aprendido.

La constante práctica, que por recomendación, debe ser diversa, precisa estar orientada a buscar ampliar todas las destrezas ortográficas: prácticas psicomotrices, entre las que podemos mencionar memoria visual, memoria auditiva y memoria motriz; habilidades cognitivas entre ellas cuenta la observación, la reflexión, el análisis, el cotejo, la agrupación asociativa, la generalización, divulgación y la aplicación y pericias lingüísticas afines tales como la expresión verbal, el proceso lector, la escritura y caligrafía, manejo del diccionario, indagación de significado por otros medios y la producción escrita.

- | | | |
|----------|--|---|
| 1 | Aprendizaje de las normas | Regulación escrita
Regulación verbal
Que la normativa favorezca la realización en los contextos de escritura y lectura, considerando los retos de cada caso. |
| 2 | Utilización de las normas Ortográficas | Se utiliza en la producción de textos
Respeten los principios de coherencia y cohesión. |
| 3 | Temas ortográficos | En cuando representan una dificultad para le redacción coherente del texto.
Deben represar herramientas guía que garanticen el funcionamiento exitoso del texto. |
| 4 | Temas Gramaticales | Tiempos verbales, género, número, diminutivos, prefijos, entre otros.
Toques intuitivos y sucesivos de conocimiento y propuestas para su uso concretos.
Definición de criterios a aprender, no memorizar. |

Gráfico 1. Principios trabajar los contenidos propios de la ortografía

Para esto cuenta como un recurso principal en el trabajar de la ortografía, el hacer uso permanente de la percepción y apreciación, identificando claramente y resaltando las dificultades mediante de elementos que lo destaquen, estos pueden ser el color, el tamaño, el tipo de fuente, la practica repetitiva, la disposición espacial, el posicionamiento, el reconocimiento de figuras, los fondos (contraste que permitan comparación), la intensidad cuando entre en juego el tema auditivo, el movimiento, en el caso de uso de imágenes y gráficos, y la relación con lo semántico entre los que podemos destacar los derivados, las familias de palabras, la etimología, por nombrar algunos. En todos los casos es forzoso desarrollar en el estudiante rutinas de constancia práctica, insistencia repetitiva, ejercitación insistente y paulatina, con el objetivo de ayudar a la construcción de las normas que rigen, desde el hacer, efectuando varios de estos ejercicios, usando también herramientas de la tecnología de información y comunicación (TIC).

Uno de los más evidentes retos que podemos identificar, a la hora de enseñar, es la innumerable cantidad de errores o faltas de ortografía de los estudiantes. Esta es una realidad que no tiene discusión, una buena ortografía es el fundamento adecuado para la producción de un texto bien escrito y se ha de considerar que, en la mayoría de los casos, nos comunicamos por escrito. Al respecto, la autora Ana María Kaufman, en su libro *Alfabetización temprana... ¿y después?* (1999) dedica uno de sus capítulos a la ortografía. Allí señala que hay que trabajar con

la ortografía, pero también hay que escribir constantemente, pues: “No se trata, entonces, de dejar de escribir para enseñar ortografía, sino de reflexionar sobre la norma ortográfica en el interior de situaciones de escritura, ya que el conocimiento de dicha norma debe estar al servicio de la comunicabilidad textual” (Pág. 24).

A partir de esta premisa, surge la pregunta ¿Es posible enseñar ortografía desde una perspectiva innovadora a través del juego con el uso de las TIC? en este sentido, las TIC como herramientas para trabajar y gestionar el conocimiento y facilitar la información global, juegan un rol importante en la adquisición de los aprendizajes, estos pueden mejorar las opciones y oportunidades de aprendizaje, proveer el recíproca de información científica a la vez de aumentar el acceso a contenidos diversos, además de ayudar a promover y difundir la democracia, la conversación razonada y de debate así como la participación cívica (UNESCO, 2010).

En este contexto, la TIC son compañeras extraordinarias para la innovación en la educación porque facilitan:

- La cooperación entre personas que posean intereses comunes y destrezas que sean complementarias entre ellas, sin importar la ubicación de los mismos, al eliminar las barreras espacio-temporales entre profesor y el alumno/a
- La interacción con repositorios de conocimiento.
- Flexibilización y adaptación al contexto de la enseñanza.
- Adecuar los medios utilizados o disponibles y las necesidades a las peculiaridades de los sujetos involucrados.
- Beneficiar el aprendizaje cooperativo, así como estimular el autoaprendizaje.
- Personalización de la enseñanza a través de la individualización masiva.
- La comunicación sincrónica y asincrónica (En la comunicación sincrónica, los datos se transfieren en forma de tramas, mientras que, en la asincrónica, los datos se envían de un byte en un byte. La transmisión sincrónica necesita una señal de reloj entre el emisor y el receptor para informar al segundo sobre la llegada del nuevo byte o mensaje).
- La comprensión de conceptos, de una manera transversal e integrada.
- Interés y Motivación por parte del estudiante
- Interacción y comunicación continua entre profesor y estudiante
- Alto grado de interdisciplinariedad
- Alfabetización digital y audiovisual
- Habilidades de búsqueda y selección de información
- Multiplicidad de recursos educativos y contextos de aprendizaje.
- Facilitación de la evaluación y control.

Cabe señalar, que las TIC no solo transforman a fondo el significado y las formas de la educación, sino que además se han constituido como las mejores herramientas para adaptarse a

los cambios. Al indagar sobre lo que implica un entorno innovador en el ámbito educativo, del aprendizaje probablemente, podemos imaginar un salón de clases en donde se usen las TIC; pero es necesario mantener una perspectiva extensa y exhaustiva, donde los alumnos desarrollen el hábito de pensar de forma crítica, autónoma y creativa a través de desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, liderazgo y cooperación y obviamente, con el uso de las nuevas tecnologías que permitan acceder a variadas opciones de juegos apropiados para la enseñanza dinámica e interactiva de la ortografía.

Para introducir oportunamente las TIC, se deben considerar múltiples factores del contexto en el que serán implementadas como naturaleza de la institución educativa, cantidad y características de los estudiantes, conocimientos previos, material existente, entre otros; mismos que interaccionarán en las actividades a realizar, en las situaciones de aprendizaje que se presenten en función de la respuesta de los estudiantes y el manejo del docente, del diseño de las próximas actividades que den respuestas a las necesidades que vayan identificándose y que den la garantía del éxito que se desea. En esto, el docente lleva una responsabilidad importante siempre que cuente con las condiciones y medios para alcanzar nuevos objetivos pedagógicos y didácticos con estas herramientas de juegos que optimicen la enseñanza y perfeccionamiento de la ortografía.

Para ello, la creación de un ambiente innovador hace imperiosa la presencia de una serie de protagonistas con sentido de pertenencia como lo son los docentes, directivos, personal administrativo y de apoyo, cuyo involucramiento en el proceso contribuya a sostener en el tiempo un ambiente que engrane el entorno antes descrito con el proceso académico y el desarrollo sociocultural. Aquí el docente es el encargado de construir ambientes innovadores eligiendo las estrategias adecuadas, los juegos más propicios y la implementación de las TIC adecuadas para que los estudiantes alcancen el objetivo de aprendizaje propuesto y colaboren entre ellos. También es necesario señalar que la enseñanza de la ortografía no es un tema que se trabaje separado, al contrario, Medina (2015) citando a Mesanza (1991) sugiere que “La enseñanza de la ortografía no constituye un área independiente, sino que se inserta dentro del área de enseñanza de la lengua y más concretamente de la lengua escrita” (p. 187).

Es evidente que las TIC tienen un protagonismo en la educación y es necesario que se ajusten para dar respuestas a las necesidades de cambio de la colectividad, en los contextos formales, que no puede desligarse del uso de las TIC, que cada vez son más acceso para los estudiantes. Esencialmente, para favorecer este proceso desde los diversos contextos educativos informales como la familia, el ocio, actividades extracurriculares como valor agregado que garantice la formación de las futuras generaciones y para ello debe sumar aspectos como la alfabetización digital, material didáctico, juegos en línea e interactivos, fuentes de información y datos, aplicaciones, programas e instrumentos para realizar trabajos, por mencionar algunos. Por eso resulta importante contar con los equipos de cómputo para la realización de las actividades en el aula en los diversos grados, como un instrumento más que facilite el logro de las metas, sean estas lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

Actualmente muchos educadores requieren contar con los recursos informáticos adecuados y con acceso a internet para su proceso de enseñanza, respondiendo así a los desafíos surgen del uso de juegos para enseñar ortografía en los temas de clases. Sin embargo, la inclusión de las TIC a la educación no sólo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet como ya se mencionó, sino adicionalmente, como su objetivo fundamental es: integrar estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, al manejo de los centros educativos y en la interrelación de participación de todos los miembros de la comunidad educativa, mejorando así la calidad de la enseñanza.

Así, los docentes tienen más opciones a la hora de dejar surgir su creatividad a la hora de generar contenidos educativos en línea, que se traduzcan en juegos participativos, acorde con lo que produzca interés de los alumnos, pudiendo estos adaptarse a grupos grandes, reducidos o incluso a nivel individual. Aparte, el docente deberá capacitarse adquiriendo destrezas que requerirá para su rol de educador de la mano de la tecnología y nuevos conocimientos que viene con ello, beneficios y desventajas. En este sentido, los docentes, en general, manifiestan que el uso de juegos educativos para enseñar la ortografía usando las TIC tiene beneficios muy positivos en la respuesta de los alumnos y para la comunidad escolar en general, la alta satisfacción personal de logro al entender y acertar, el rendimiento en su trabajo y la relación entre estudiantes, debido a la amplia gama de posibilidades que ofrecen que incitan a integrarse por lo llamativo de las actividades.

Se hace necesario, para continuar avanzando en el uso adecuado de las TIC en el ámbito educativo, conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planes pedagógicos y estratégicos que están en las novedades educativas. La popularización del uso de tecnología en la educación manifiesta y lo seguirá haciendo, una gran revolución que lograra que la innovación al sistema implique retos de transformación y mejora en la calidad de los procesos de enseñanza en ortografía y cualquier otra temática.

Es por esto, que si deseamos como sociedad no solo se enfoque en la recaudación y concentración de información, sino también del conocimiento que se pueda traducir en acciones prácticas y resolución y cambio de realidades, será imperativo trabajar desde una dirección pedagógica para realizar un uso adecuado de las TIC, mediante las cuales, el nacimiento de grupos de aprendizaje virtuales y manejo de la información, la concepción de nuevas tácticas de comunicación y de enseñanza sean indispensables. Al llevar a cabo en concreto este tipo de acciones se requiere grueso de docentes formados en este ámbito tecnológico y que involucren esos conocimientos en el uso de las TIC en la enseñanza de sus estudiantes, orientándolos, por ende, en el uso adecuado de ellas.

Del mismo modo, conviene subrayar la necesidad de ejecutar campañas de información, difusión y formación, constantes y con debida actualización periódica adecuada para el alumnado, padres y representantes y docentes en el ámbito de las TIC en la enseñanza de la ortografía mediante juegos diseñados específicamente para ello. Se puede afirmar que dicha formación debe basarse en dos aspectos, uno, el tecnológico y otro, el humanística, en otras

palabras, que atienda a los medios con la misma importancia también a los fines de la educación. Sin limitar el uso de las TIC a transmitir sólo conocimientos, aun cuando es indiscutible que los mismo son necesarios para el fin a alcanzar; sino que, además, procure facultar en determinadas habilidades la necesidad de constituir en una actitud crítica ante las TIC. Con lo anterior, se busca recalcarlo importante de saber diferenciar en qué nos ayudan (ventajas) y en qué nos limitan (desventajas), para actuar en consecuencia.

Una consecuencia lógica, es la necesidad, en la escuela, de planificar el uso de equipos de cómputo para favorecer (ver gráfico 2).

Dicha planificación permite el desarrollo de competitividades en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde heterogéneas áreas del saber, debido a que estamos con una generación de estudiantes a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan como parte de su proceso de formación. Mediante las TIC se logra usar medios informáticos recopilando, encausando y difundiendo toda la información para el máximo aprendizaje al que el estudiante esté interesado en alcanzar. Actualmente, la tecnología aplicada a al diseño de juegos didácticos para la enseñanza de una perfecta ortografía en la comunicación escrita hace una significativa diferencia entre lo que es una escritura desarrollada de una primaria, o que se encuentran en proceso de aprendizaje.



Gráfico 2. Uso de equipos de Equipos Tecnológicos.

Como ya se ha reiterado, la utilización de las TIC en el salón de clases proporciona tanto al docente como al estudiante herramienta tecnológica útiles, colocando de esta manera a este último en protagonista actor y productor de su aprendizaje. De ese modo, presenciamos una

actualización garantizada en la dinámica en el aula, donde se evidencia a través de la práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

Otras ventajas, tanto para el alumno como para el profesor son:

- Motivación: El estudiante se encontrará más motivado utilizando las herramientas TIC y el proceso de aprendizaje de la ortografía con juegos que capte su atención, puesto que le permite aprender la ortografía de forma más divertida lo que ayuda a fijar el aprendizaje. Quizá esta ventaja es la más relevante porque el docente puede ser muy buen educador, pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga su atención y sus objetivos.
- Interés: El interés por la ortografía es algo que a los educadores les puede costar más trabajo de la cuenta dependiendo de factores tan sencillos como lo es el por el título del tema, y a través de las TIC aumenta el interés indistintamente de la atención del estudiante en el contenido de fondo del tema. Los juegos que contengan animaciones, interacción, vídeos con texto y/o audio, imágenes y gráficos, textos y ejercicios refuerzan la retención, comprensión y aplicación de contenidos tradicionales.
- Información y Comunicación: al propiciar la relación entre docentes y alumnos, fuera de cuadro de la educación tradicional, dejando de lado la pasividad, la información y los modos de comunicación ya no es repetitiva, tan formal ni directa sino, por el contrario, se manifiesta abierta, natural y más productiva. En el caso de la enseñanza de la ortografía, la comunicación entre el docente y sus alumnos (a través de correo electrónico para intercambio de logros, chats para debates, foros para realizar aporte) en donde se puedan compartir ideas, resolver dudas, y proponer nuevos juegos.
- Colaboración: posibilita la vivencia de experiencias, realización de trabajos, ideas de proyectos en común. Con la finalidad de aprender a trabajar en conjunto, aprender juntos, e incluso enseñarse mutuamente, tanto entre docentes como alumnos. Esto genera un mayor compañerismo y cooperación.
- Interactividad: intercambio de experiencias con otros compañeros del salón de clases, u otros grupos enriqueciendo en gran medida su aprendizaje, esto favorece un proceso más dinámico y didáctico. La posición del estudiante ante a la interactividad incita la reflexión, la estimación de las posibles consecuencias y provoca una mayor y mejor actividad cognitiva.
- Creatividad e iniciativa.
- Autonomía: Con el uso de las TIC, combinado con juegos y el apoyo de Internet el estudiante dispone de una gama de opciones y de gran cantidad de información, con autonomía para buscar dicha información, aprenda a utilizarla y seleccionarla. Esto es relevante y la deberá liderar el docente para que los alumnos aprendan a tomar decisiones por sí mismos, objetivas y razonadas.

- Actividad intelectual permanente: Con el uso de juegos con herramientas tecnológicas el estudiante tiene que estar pensando continuamente, relacionando y buscando alternativas.
- Alfabetización digital y audiovisual: proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer, seleccionar y utilizar adecuadamente las TIC.

En la enseñanza de la ortografía, el uso de juegos con herramientas de TIC atañe a la búsqueda y especialmente a la presentación de la información, pero estas pueden aportar algo más al sistema de enseñanza de este tema, por ejemplo, trabajar la concentración en el tema y la apropiación de su aplicación en cada contexto de la vida del estudiante en su comunicación escrita. Uno de los grupos vulnerables que se ve especialmente beneficiado por la enseñanza de la ortografía a través de juegos con la aplicación de las TIC en la educación es el de las personas con capacidades diferentes y esto definitivamente le da un plus al sistema educativo, y es que, si el desarrollo tecnológico no tiene en cuenta las necesidades de cada grupo y sus características, se pueden dar nuevas formas de exclusión social, tema importantísimo para desarrollar en otro estudio. Por ejemplo, las personas ciegas o deficientes visuales tienen, como es obvio, serios problemas de accesibilidad al uso de juegos con uso de las TIC; esta necesidad requiere del uso, implementación y adaptación de las estrategias, una opción son los llamados revisores de pantalla que permiten leer mediante de una línea Braille añadida al teclado y un sistema de voz.

El punto a destacar, es, justamente el de hacer uso de lo disponible y desarrollar ideas de nuevas soluciones que proporcione una igualdad de oportunidades y acceso. Por ejemplo, en el caso de deficiencia visual, la solución radicaría en el tamaño de las fuentes, colores, contrastes, resolución de pantalla que permita la visualización de las imágenes o juegos para el aprendizaje y práctica de la ortografía, en una palabra, adaptación y desarrollo de estrategias personalizadas. Otro ejemplo, es el caso de los estudiantes con discapacidad auditiva, aun, cuando se piense que al tener capacidad visual deberían poder leer y escribir correctamente, lo cierto es, que, por el contrario, presentan, en su mayoría problemas de lectura y escritura que no pueden relacionar con la pronunciación o lógica verbal. Una posible solución en este caso, puede consistir en establecer un vocabulario y una estructura de navegación sencilla y agregar a los contenidos en audio subtítulos o descripciones textuales que permitan la adquisición del aprendizaje del tema.

Además, la disponibilidad de diversas estrategias de juegos, que respondan al compendio de necesidades de grupos heterogéneos, con apoyo en las TIC, en la escuela es una invaluable herramienta y compone un elemento esencial que evita que los grupos desfavorecidos por razones variadas y las minorías se encuentren cada vez menos aislados, excluidos en relación a los alumnos que tienen acceso a estas en sus hogares con cero limitaciones personales. Nuevamente, el acceso restringido a las nuevas tecnologías supondría un riesgo de exclusión social.

En definitiva, las TIC aprovechadas en el proceso de enseñanza de la ortografía mediante juegos, aportan un carácter creativo, además de proporcionar acceso a nuevas formas de transmitir el conocimiento y comunicarlo; así tienen una mayor incidencia y aportes de beneficios en el área, ya que entre más dinámica y posible, relacionadas con el uso eficiente del internet;

estará abierta a todas las personas e influenciará a mas estudiantes y diversos contextos. Cabe, además, destacar algunas otras funciones que cumplen las TIC en la educación:

- Como medio de expresión y canal de comunicación presencial. Mayor participación.
- Canal de comunicación virtual.
- Herramienta para procesar información, fuente constante y abierta de información; gestión administrativa o tutorial facilitando el trabajo de los educadores.
- Diagnóstico, evaluación, corrección y adaptación de los medios didácticos
- Creación de nuevos escenarios formativos.
- Juegos de aprendizaje para el desarrollo cognitivo.
- Utilización de recursos multimedia como videos, imágenes, sonido, interactividad.
- Recursos para el tratamiento de la diversidad.
- Realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico.

Por otro lado, todo tiene sus inconvenientes, y entre ellos podemos señalar deficiencias del uso de juegos con apoyo en las TIC en las aulas con los alumnos, tales como:

- Distracción: divagar consultando páginas web que sean de su interés o juegos que no tiene propósitos de aprendizaje con los que está familiarizado fuera del contexto escolar y, es aquí donde el docente debe tener especial atención porque es contraproducente que confunda el aprendizaje con el juego. El juego puede servir para aprender, pero no al contrario.
- Adhesión a determinados programas y aplicaciones, entre ellas chats, videojuegos online que trastornen el desarrollo personal, social y educativo del estudiante, al respecto se ha advertido el uso y abuso del Internet, pues como todo un progreso tecnológico produce una patología.
- Desperdicio del tiempo: por extensas búsquedas y por distractores.
- Mucha de la información no es fiable. Es por ellos, que se debe poner especial interés, en enseñar a los alumnos a diferenciar qué es información fiable.
- Aislamiento: con el aumento en la frecuencia de juegos didácticos el alumno, termina en muchos casos lo aísla de otras formas de comunicación, que son fundamentales en su desarrollo formativo.
- Uso de contenidos y materiales que pueden confundir el conocimiento con la acumulación de datos.
- Incertidumbre.

Otro punto a considerarse es que, en la actualidad, los estudiantes, incluso antes de sus inicios escolares, toman con toda naturalidad la presencia, uso y convivencia con las tecnologías, adaptándose sin dificultad para su uso cotidiano en casi todo contexto. Aun así, el uso de las tecnologías constituye motivo de preocupación, discusión y reflexión, en todo nivel. Es por esto que supone un gran reto para la educación. Es imprescindible saber y entender cómo las utilizan,

porque, para qué y la frecuencia, así como la influencia en su vida, como mediatizan sus relaciones interpersonales. Indiscutiblemente el computador, internet, el teléfono móvil, o cualquier otro dispositivo tecnológico han favorecido radicales cambios en nuestra educación, principalmente, por su naturaleza interactiva.

De lo que se trata, con el uso de estas tecnologías dentro del aula, no es, traspasar una información determinada, sino de instruir a aprender como aprendizaje permanente toda la vida. Las instituciones educativas tienen que estar con las botas puestas para formar alumnos para crear conocimiento y su uso práctico, que sepan escoger, ponderar, criticar, descartar, utilizar, adaptar adecuadamente toda esa información disponible. En ese sentido, las TIC se pueden analizar y clasificar en distintitos tipos. Desde la perspectiva de la investigación, se consideraron los siguientes tipos de uso esencial:

- 1) Juego y de Ocio.
- 2) Comunicación e Información.
- 3) Educativo y formativo.

Propiciando espacios y oportunidades de equidad, colaboración y participación, lo que conduce a un aprendizaje cooperativo, facilita el acceso la información y su comunicación, con opciones antes desconocidas. A este respecto, las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un rol categórico en el ámbito educativo. Otros espacios no son ajenos a esto, como es la familia, que, por desconocimiento, desarrollan impotencia e incertidumbre ante la tecnología. Desde un punto de vista particular, se considera que el gran reto educativo radica en la necesidad de preparar a educadores y familias en el uso apropiado de las TIC, con el objeto de promover en el estudiante el uso adecuado y cerrar lo máximo la brecha digital que les separa de ellos.

Retomando, el tema central, es decir, la enseñanza de la ortografía con juegos que se apoyan en el uso de las TIC, que propician espacios y oportunidades de equidad, son variados, pero con la característica predominante del dinamismo e interés, facilitando la transformación de enseñanza necesaria. Por ejemplo: Ortografía ilustrada.

Ocuparse de la ortografía de modo gráfica, permitiendo orientar la atención del estudiante, fijando en su cerebro la palabra escrita correctamente. Sobre esto Prado (2004) apunta que “es de gran importancia determinar las deficiencias ortográficas, así como analizar las causas que las han provocado, haciendo un diagnóstico eficaz sobre su origen y aplicar estrategias y recursos individualizados para perfeccionar cada situación” (Prado, 2004, p.314). En la imagen 1, se puede apreciar visualmente los signos de interrogación los cuales se han dejado de utilizar correctamente.



Imagen 1. Importancia de los signos Puntuación Fuente: <http://blogmayratic.blogspot.com/>

Adicionalmente, las imágenes sirven para despejar dudas y aprender a escribir palabras que se perciben como difíciles.

- Palabras que son utilizadas de forma equivocada con regularidad:



El idioma ha padecido cambios debido a su contacto con otras lenguas y como resultado nuevas palabras que se han añadido al español. Sin embargo, al ser palabras que se modifican o se usan inapropiadamente, no se escriben o pronuncian correctamente.

Imagen 2. Despejar dudas y aprender a escribir palabras Fuente: <http://blogmayratic.blogspot.com/>

- Aprendizaje de reglas ortográficas

Existe una gran controversia sobre el aprendizaje de reglas ortográficas, porque lo usual es que debe aprenderse y recitarse. No obstante, las investigaciones han demostrado que no es la forma apropiada. Al respecto, Carratalá (2013) dice que "...la forma de alcanzar las reglas --de acentuación o cualquier otras que reúnan los requisitos que antes mencionábamos--, nos inclinamos por la vía inductiva" (p.158), refiriéndose a enseñarles a inducir las reglas que necesitan usar en el contexto adecuado, es decir que comprendan realmente lo que leen.

Existen muchas herramientas virtuales que pueden ayudar para trabajar el tema de ortografía, algunos ejemplos son:

- En la página llamada reglas de ortografía se muestran bloques de información con actividades sobre este tema. El link es el siguiente: <http://platea.pntic.mec.es/~fbellon/orto/regla.htm>
- Fonética y ortografía es el nombre de la página donde se muestran reglas sobre b y v, h, g y j de manera interactiva. Se muestra en el siguiente link: <https://conteni2.educarex.es/mats/11761/contenido/home.html>
- Otro recurso interesante se llamada lengua española, se puede acceder en el siguiente link: http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/lengua/opup_fullscreen.htm
- Una forma dinámica de trabajar las reglas ortográficas es por medio de vídeos e imágenes.

En cuanto el uso de juegos, que es el enfoque del tema que nos ocupa, se puede mencionar, a Gajardo (2016) que señala que, frente al cambio dentro de la enseñanza de los alumnos, dado que no aprenden de la misma forma que antes de la aparición de internet y de las tecnologías. Siendo el fin último que los alumnos aprendan y se motiven, lo juegos deben de considerar los intereses actuales de los mismos. El primer punto es que el docente muestre iniciativa incorporando elementos tecnológicos a su práctica docente, como espacio de convivencia para aprovecharen pro de procesos formativos.

- En cuanto a los juegos que se pueden utilizar en el tema de ortografía se puede mencionar, entre muchos:
- Un barco pirata con juegos para aprender de manera divertida. Disponible en: <http://www.edu365.cat/primaria/muds/castella/ortografiate/ortografiate3/contenido/>
- Dónde está la tilde, matarilerilerile. Es un juego interactivo para aprender y practicar las reglas de acentuación. Disponible en: <https://conteni2.educarex.es/mats/100015/contenido/>

Distinguir donde lleva acento las palabras, de acuerdo a si son agudas, llanas, esdrújulas y sobresdrújulas o cuándo acentuar un monosílabo, un hiato y un diptongo es una de las dudas más frecuentes de los estudiantes (ver imagen 3).



Imagen 3. ¿Adónde va la tilde? Fuente: <https://slideplayer.es/slide/34668/>

- Ortografía interactiva es una divertida y educativa opción, con todo tipo de ejercicios tanto interactivos como imprimibles organizados por temas según el aspecto que se quiera trabajar. Disponible en: <http://www.aplicaciones.info/ortogra/ortogra.htm>
- ¿Cómo dice que dijo? Juego online disponible también como app de Android e iOS. Propone frases que hay que completar con la palabra que tiene la ortografía correcta: <http://www.comodicequedijo.com/>
- Buscapalabras: Juego que consiste en Trabajar acentuación, disponible en <https://buscapalabras.com.ar/separar-en-silabas-folleto.html>
- Buscador de palabras y distintas herramientas del idioma español (ver imagen 4).



Imagen 4. Busca palabras sopa de letras. Fuente: <https://appadvice.com/app/>

Los anteriores juegos, son solo unos pocos ejemplos de muchos que podemos, encontrar, adaptar, y crear para la enseñanza de la ortografía, usan las TIC. En este sentido, la investigación concluyo que la mayoría de las faltas en ortografía que tienen los estudiantes se debe a la importancia que suelen darles a ciertas palabras. Para algunos, escribir bien se traduce en un nivel alto en educación. Finalmente se puede afirmar que la ortografía se ha sometido a cambios importantes; no obstante, las reglas establecen respetar la ortografía que, aunque no sea la preferencia de la mayoría y se considere por algunos, algo arbitrario, los estudiantes deben debe regirse por ella, en realidad toda la sociedad.

La importancia de la ortografía radica en el significado de las palabras; ya que el cambio de una letra o una tilde, puede variar el significado de lo que se quiere decir y, por lo tanto, caer en malos entendidos o textos imprecisos. Como se ha podido observar en este artículo es evidente que las TIC tienen y seguirán teniendo una significativa influencia en la enseñanza de la ortografía, en la educación, así como en la sociedad en general. Las nuevas tecnologías proporcionan herramientas para optimizar los procesos de enseñanza y pueden facilitar la superación de las desigualdades de aprendizaje, pero su utilización a favor o en contra de una educación más justa dependerá en gran medida de los recursos equitativos, de los conocimientos y la capacidad de uso de los involucrados.

En conclusión, sea cual sea la metodología de uso de las TIC al aula, debe darse especial atención a una formación que permita: alfabetización digital, competencia digital y educación integral.

Abordaje Epistémico Metodológico

El estudio se circunscribe en una investigación de campo de carácter descriptiva, con diseño no experimental, apoyada en una revisión documental.; A tal efecto, Arias (2016), define la investigación de campo como: “Consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (p. 28). De igual manera, la UPEL (2016), en el Manual de trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctorales, la define como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad. (p. 14).

La revisión documental permitió sustentar las bases teóricas y legales de la presente investigación. La recolección de la información se realizó mediante encuestas aplicadas a los padres de familia y estudiantes, y contó con el análisis y la observación de las autoras de la investigación. En dicho análisis y la interpretación de datos, se trabajó con la información que tuvo mayor relevancia en la investigación, tal como las respuestas obtenidas, interrelacionadas con las bases teóricas y con los conocimientos con relación al estudio; con recopilación de información que fue observación directa.

Conclusiones

Definitivamente uno de los grandes problemas que se encuentra en la enseñanza, es el caudal de faltas de ortografía de los alumnos siendo que una buena ortografía, es la base de un texto bien escrito y se ha de tener en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, nos comunicamos por escrito.

Es sumamente importante favorecer el proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos de alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar la enseñanza, desarrollo de material didáctico, instrumento cognitivo, gestión de la tutoría de alumnos; uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

Se concluye que las TIC siguen teniendo una gran influencia en la enseñanza de la ortografía y por ende en la educación, que prepara los alumnos para su futuro profesional y social. Las nuevas tecnologías aportan interesantes herramientas para optimizar los procesos de enseñanza y facilitan la superación de aquellas desigualdades en el aprendizaje, su utilización a favor de una

educación justa va a depender en gran medida de los recursos equitativos tanto de los conocimientos como de la capacidad de uso de todos los que forma parte del Sistema educativo.

Referencias

- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Editorial Espíteme 5ta. Edición. Venezuela.
- Adès, J. y Lejoyeux, M. (2003): *Las nuevas adicciones Internet, juego, deporte, compras, trabajo, dinero*. Barcelona, Kairós.
- Barberá, Collado, Morató y Rizo (2004). *Didáctica de la ortografía*. España: Gráficas y encuadernaciones Reunidas S.A.
- Carmona, J y Cortinez, A. (2014). *Impacto de las redes sociales en el proceso escritural de los jóvenes de la ciudad de Medellín*. Tesis para optar por el grado de licenciatura. No publicada Universidad de San Buenaventura. Medellín, Colombia.
- Carratalá, F. (2013). *Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española. La competencia ortográfica*. Madrid, España: Octaedro Editorial.
- Duart, J. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona. Gedisa.
- García, M. L. (2008). *Conciencia ortográfica y motivación*. Educación: una revista cubana que hace esencia de pensamiento, (124), 40 - 46.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: Mc Graw Hill.
- Informe Mundial sobre las Ciencias Sociales 2010. (Página Web] Disponible: <https://es.unesco.org/wssr2010> [Consulta: 2020, Abril, 12]
- Kaufman, A. (2003). *Cómo enseñar, corregir y evaluar la ortografía de nuestros alumnos... Y no morir en el intento*. [Documento en línea]. Disponible: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a26n3/26_03_Kaufman.pdf. [Consulta 2020, noviembre, 30]
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016). *Manual de trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas
- Murueta R., Marco E. (2002). *Heidegger frente a la teoría de la praxis. Discusiones sobre psicología y ontología*. Ediciones AMAPSI, México.
- Lafuente, C. y Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*. [Revista en línea]. Disponible: <http://www.redalyc.org/pdf/206/20612981002.pdf>. [Consulta: 2020, Abril, 12]

- Martínez, C., Simón, E., García, M., Fernández, M. y Ortiz, M. (1) (2015). *Didáctica de la Lengua Española*. [Documento en línea] Disponible: https://drive.google.com/file/d/0BxeD1_VjtE_iTmxrOC1Dbm1hbEU/view. [Consulta: 2020, Abril, 12]
- Medina A, Sara. (2015). *La Ortografía en Educación Primaria: Enfoques didácticos y propuesta para su enseñanza*. Universidad de Valladolid. Trabajo de grado. No publicado. [Resumen en línea] Disponible: [http://www.C:/Users/Home/Downloads/TFG-G%20454%20\(2\).pdf](http://www.C:/Users/Home/Downloads/TFG-G%20454%20(2).pdf). [Consulta: 2020, Abril, 15]
- Murillo, M. (2013). La ortografía español y su didáctica en la educación general básica. *Revista Káñina*. [Revista en línea] núm. 1, 2013, pp. 79-99. Disponible: <https://www.redalyc.org/pdf/442/44249256006.pdf>. [Consulta: 2020, Abril, 20]
- Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el XXI*. Madrid, España: La Muralla S.A.
- Patricia, G. (2016). *Influencias de las redes sociales en el desarrollo de la escritura de los alumnos de séptimo básico*. Universidad Andrés Bello. Proyecto trabajo de grado de Magíster en Lenguaje y Comunicación. No publicado. Santiago, Chile.
- Real Academia Española. (2009). *Nueva gramática de la lengua española*. Madrid: España
- Tapscott, D. (1997): *Creciendo en un entorno digital*. Bogotá. Mc Graw-Hill.

Los autores

Maria Villacob

Magister en Gestión de la tecnología Educativa. Especialista en Administración Educativa.
Docente en la Institución Educativa Luis Rodríguez Valera.

Lauris Salcedo

Magister en Lengua Castellana en Inglés.
Especialista en administración de la informática educativa.
Docente de inglés en la Institución Educativa Magola Hernández Pardo
Municipio de Pueblo Bello César.



Revista Actividad Física y Ciencias
Año 2021, vol. 13, N°1

ACTIVIDADES DEPORTIVAS DE CALLE COMO MEDIO PARA LA PAZ Y LA CONVIVENCIA COMUNITARIA

STREET SPORTS ACTIVITIES AS A MEANS FOR PEACE AND COMMUNITY COEXISTENCE

MSc. Juan Gil Lugo
juanjosegillugo@gmail.com

Recibido: 14-04-2021

Aceptado: 28-08-2021

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo proponer Actividades Deportivas de Calle como medio para la paz y la convivencia comunitaria en la Comunidad la Cooperativa, pertenecientes a la Parroquia las Delicias del Municipio Girardot, estado Aragua. Estuvo enmarcado dentro del paradigma cuantitativo, de acuerdo a la naturaleza y objetivos estuvo circunscrito a una investigación de campo de carácter descriptivo y se apoyó en una revisión documental. La población estuvo conformada 120 jóvenes en edades comprendidas 14 y 18 años de edad, que habitan en la Comunidad objeto de estudio. Para la muestra, se hizo un tratamiento estadístico para la selección de la muestra definitiva por ser una población infinita por lo se tomó el 20% de la población de jóvenes para un total de 24. Los análisis permitió formular las conclusiones donde la población encuestada tuvo preferencia por las actividades deportivas de calle por las actividades Folkloricas – Tradicionales de Calles como: por las fiestas de carnaval, la perinola, la fiesta de parrada decembrina, carrera de saco, el juego de metras, fusilado, el baile de tambor, elaboración de gurrufío y elaboración de trompos. En segundo lugar que Actividades en tercer lugar por las actividades deportivas.

Palabras clave: Actividades deportivas de calle, Deporte social comunitario, Deporte popular.

Abstract

The present study aimed to propose Street Sports Activities as a means for peace and community coexistence in the Cooperative Community, belonging to the Las Delicias Parish of the Girardot Municipality, Aragua state. It was framed within the quantitative paradigm, according to the nature and objectives it was circumscribed to a descriptive field research and was based on a documentary review. The population was made up of 120 young people aged 14 and 18 years, who live in the Community under study. For the sample, a statistical treatment was made for the selection of the definitive sample because it is an infinite population, so 20% of the youth population was taken for a total of 24. The analysis allowed to formulate the conclusions where the surveyed population had a preference for street sports activities for folkloric – Traditional street activities such as: carnival parties, perinola, the holiday party, sack race, the game of metras, shooting, drum dancing, elaboration of gurruffó and elaboration of spinning tops. Secondly than Activities in third place for sports activities.

Keywords: Street sports activities, Community social sport, and popular sport.

Introducción

En el contexto del conflictivo y fragmentado mundo en el que habitamos, hay algunos aspectos que parecen ser comunes en todos los países y en forma más amplia a todas las sociedades. Dicho de otro modo, el mundo de hoy está experimentado una serie de cambios o momentos muy difíciles como son el hambre, miseria, la explotación del hombre, guerras injustas, y ante este dilema al Estados, le corresponde conceder a la educación, la responsabilidad de preparar sabiamente a las nuevas generaciones. A nivel mundial han surgidos movimientos sociales debido a las necesidades sociales y económicas de la comunidad.

En Venezuela con la creación de los consejos comunales y el surgimiento de movimientos comunitarios en diferentes regiones del país están propiciando la formación de la conciencia ciudadana según el cual, el Estado debía satisfacer sus necesidades y avanzar hacia la concientización de que es la propia comunidad, con sus recursos y fuerzas internas quien debe resolver sus problemas para garantizar su auto desarrollo. En ese sentido Peña (2011), enfatiza que: Los movimientos comunitarios en el mundo están asociados a la autogestión y al auto desarrollo de la comunidad. La mayor parte de estos movimientos han surgido de las necesidades de la comunidad de sobrevivir (p.1).

La cita anterior nos indica, que las necesidades comunitarias como actividad social se podrían orientar hacia la autogestión promoviendo la participación y el carácter protagónico de la misma. Así mismo, se puede promocionar los espacios educativos integrando a la escuela con la comunidad. Por ello, se puede asociar el movimiento comunitario con el deporte practicado en la comunidad bien llamado deporte comunitario, el mismo es un excelente medio educativo para los jóvenes, ya que desarrolla la capacidad de movimiento, mejora la relación con los demás y la aceptación de reglas que impone cada especialidad deportiva y estimula la superación personal

entre otros aspectos. Entre las actividades que se desprende del deporte comunitario surgen actividades deportivas de calles, que tiene como finalidad sociabilizar y educar en todos los ámbitos al individuo a través de su práctica sistemática, de igual manera, desarrolla aptitudes favorables como a ocupar el tiempo libre, buscando desechar vicios y actividades que no desarrolla la potencialidad como individuo y sirve para orientar a los jóvenes en las prácticas deportivas formales, enmarcando su práctica de una manera recreativa y formativa. En ese sentido, Bolívar, Uzcategui, Romero y Medina (2011) refieren que:

Los deporte de calles debe dar prioridad a los aspectos lúdicos y no a los aspectos competitivos únicamente con vistas al rendimiento, al triunfo, en ese sentido, no se trata de formar campeones o de conseguir una selección deportiva, sino de la formación deportiva que se podría resumir en la expresión de buscar un deporte que se ajuste a las características y necesidades de la persona (p.4).

Sin duda, la cita anterior indica que los deportes de calle su énfasis no es lo competitivo, ni la búsqueda del récord deportivo que en muchos casos trae como consecuencia el alejamiento de muchos jóvenes de la práctica deportiva en los espacios comunitarios. Lo que se quiere es que estas actividades de calles estén enmarcadas hacia lo lúdico y la buena utilización del tiempo libre de los niños y adolescentes que habitan en las comunidades.

Cabe señalar, que el tiempo libre tiene un carácter de orden social, que determina las actividades del ser humano, activando en su conducta personal y social. Las actividades físicas en este periodo muestran libertad antes de una necesidad como característica. Permite la recuperación para el trabajo, así como la formación personal. Al respecto, Mendia (1991), argumenta que el tiempo libre es:

El conjunto de actividades que realiza el sujeto durante un tiempo disponible, una vez deducido el empleo en sus necesidades vitales, y socio familiares. Del mismo modo podría ser considerado como un período libre de necesidades, obligaciones, actividades condicionadas, una serie de actividades dirigidas al descanso, diversión, desarrollo con carácter liberatorio, gratuito, hedonístico, personal, con una actitud activa, participación social, participación cultural, desarrollo personal, partiendo de los condicionantes y sociales (p.1).

El citado autor, relaciona el concepto de tiempo libre con la teoría de Dumazedier (1964) en su Teoría Funcionalista o 3D; descanso, diversión y desarrollo, estas funciones tienen una interrelación para cualquier actividad recreativa siempre y cuando tenga un alto grado de felicidad, placer y diversión. En este sentido, el buen uso del tiempo libre es vital para el ser humano, ya que le proporciona una serie de beneficios físico corporales, psicológico como se nombró anteriormente. Es por eso, que existe la necesidad de planificar actividades deporte de calle donde los jóvenes participen en actividades que vayan en pro de su desarrollo biopsicosocial.

En este mismo orden de ideas, hay que puntualizar que debido a los cambios que continuamente sufre la sociedad, estos son los niños, jóvenes, y adolescentes, quienes están expuestos a todos estos cambios sociales, y es de vital importancia educarlos y proporcionarles todas las herramientas posible para lograr a futuro un ser humano integral útil en todos los sentidos principalmente a la patria, a la sociedad, y a la familia, que es la base de la sociedad.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el investigador ha podido apreciar que en la Comunidad la Cooperativa, pertenecientes a la Parroquia las Delicias del Municipio Girardot, estado Aragua. Se aprecia en algunos casos, adolescentes que no practican los valores de paz y de convivencia, la carencia de estos valores pudieran orientarlos a conductas agresivas y formas inadecuadas de recreación y administración incorrecta del tiempo libre.

En consecuencia, los consejos comunales juegan un papel importante en la planificación y desarrollo de planes y programas comunales a través los comités, entre destacan el de recreación, deporte y formación ciudadana como lo establece la Ley de Consejo Comunales.

Otro aspecto que se ha observado, es que los fines de semanas, algunos jóvenes de los diferentes sectores no practica de manera ordenada y sistemática actividades deportivas de calles, de practicarlo con orientaciones de los promotores comunitarios es posible que se promuevan los valores de paz y de convivencia así como también, el uso positivo de su tiempo libre. Al respecto, según el Plan de Gobierno para el período: 2013-2017 del estado Bolivariano de Aragua a través de la consulta popular por Municipio afirma que: “El deporte no funciona en las comunidades de la parroquia Las Delicias. La mala planificación y la gestión del deporte dentro del IRDA y de la alcaldía de Girardot. Envían personal que no tienen conocimiento en deporte” (p.66). La cita nos indica que hay poca preocupación en la Parroquia de las Delicias por el deporte y aún más por el deporte comunitario.

Cabe señalar, que la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). (CRVB) en su artículo 111, resalta la importancia de la recreación y la establece como derecho de la ciudadanía. También reconoce a la comunidad como un núcleo espacial básico e indivisible constituido por personas y familias que habitan en un ámbito geográfico determinado vinculadas por características e intereses comunes. Ante todo lo anteriormente planteado, se presenta los siguientes objetivos:

General

Analizar las actividades deportivas de calles para la paz y la convivencia comunitaria de los adolescentes entre 14 y 18 años de edad, que habitan en la Comunidad la Cooperativa, perteneciente a la Parroquia las Delicias del Municipio Girardot, Estado Aragua.

Específicos

- Contextualizar los referentes teóricos de las actividades deportivas de calle y su importancia para la paz y la convivencia comunitaria.
- Identificar las actividades deportivas de calle que practican los jóvenes de la comunidad la Cooperativa de la Parroquia Las Delicias.

- Determinar los beneficios que proporcionan la práctica de actividades deportivas de calles y su incidencia en la paz y convivencia comunitaria.

Metodología

La metodología en un proceso de investigación, de acuerdo con Best, (2000), constituye la médula del mismo. Además en ella se expone el tipo, diseño o nivel del estudio, la descripción de las unidades de análisis referidas a la población y muestra, técnicas e instrumentación de datos, técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y análisis e interpretación de los resultados con el objeto de determinar el significado de los acontecimientos, los cuales permitieron la toma de decisiones para ubicar la investigación dentro del contexto de la relación que precede.

Tipo y Diseño de la Investigación

Esta investigación estuvo enmarcada dentro del paradigma cuantitativo, que según . En el modelo cuantitativo, el investigador puede incidir en el objeto de estudio fragmentándolo y manipulando sus partes de manera independiente. Por lo que en la metodología que se utilizó en el estudio estuvo relacionada con el paradigma, ya que sirvió de vía desde que se inicia la investigación hasta la finalización de la misma.

En ese sentido, el estudio de acuerdo a la naturaleza y objetivos estuvo circunscrito a una investigación de campo de carácter descriptivo y se apoyará en una revisión documental.

La investigación de campo según el Manual de Trabajos de Grado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2016), consiste en:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido, se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios... (p. 18).

Es de carácter descriptivo, ya que se describen todos los datos que se obtienen en su justa dimensión, es decir, de acuerdo a como se presenten los hechos y realidades. Al respecto, Arias (2016), refiriéndose a la investigación descriptiva plantea que “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p. 24). El propósito es precisar en forma detallada la naturaleza del problema en su momento actual, lo cual conlleva a realizar un análisis cuantitativo de los resultados para interpretar su significado.

En relación al estudio de campo, la UPEL (op. cit.), establece que una investigación de campo permite:

El análisis sistemático de problemas, con el propósito de describirlos, explicar sus causas y efectos, y explicar su naturaleza y factores constituyentes o predecir su ocurrencia. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad por el propio estudiante. En este sentido, se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios (p. 14).

Atendiendo a las citas anteriores, esto quiere decir que se tomó los datos del entorno mismo del investigador, permitiéndole interactuar con la realidad del fenómeno o problema que se investigó. Con respecto a los diseños no experimentales, Hernández y Otros (2003), indica que: “En la investigación no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador” (p. 80). En esta clase de estudios, también refiere el citado autor, que las variables independientes ya han ocurrido y no pueden ser manipuladas, el investigador no tiene control directo sobre dichas variables, al no influir sobre ellas es porque ya sucedieron, al igual que sus efectos.

En relación a lo transaccional, de acuerdo a Hernández y Otros (2003), los datos serán recolectados en una sola ocasión, lo que hará posible que el fenómeno se presente de forma imprescindible según la situación, es decir, de acuerdo a como suceden los hechos al momento del estudio.

Esta investigación, a su vez será descriptiva, porque se acudió a técnicas para la resolución de los datos que fueron interpretados y analizados en forma adecuada y precisa. Al respecto Chávez (2000), plantea lo siguiente:

Las investigaciones descriptivas son todas aquellas que se orientan a recolectar informaciones relacionadas con el estado real de las personas, objetos, situaciones o fenómenos tal cual como se plantearon en el momento de su recolección y describe lo que se mide sin realizar inferencias ni hipótesis (p. 95).

En correspondencia a las cita anterior, se puede decir que es de tipo descriptivo motivado a que se descifraron los datos e información que se obtuvo en su justa dimensión, es decir, de acuerdo a como se presentaran los hechos y realidades. Esto significa que estos estudios miden o destacan las características primordiales del objeto de estudio para ofrecer información sobre los mismos.

Población y Muestra

La población alude a un conjunto de elementos sometidos a un estudio estadístico; así lo concibe Tamayo y Tamayo (2003), al decir que: “Población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población pose en una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. (p. 92).

En este sentido, la población es definida por Sabino (2004), como: “el conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades a las cuales se refiere la investigación” (p. 17). En atención a la cita anterior, se puede decir que la población estuvo conformada 120 jóvenes en edades comprendidas 14 y 18 años de edad, que habitan en la

Comunidad la Cooperativa, perteneciente a la Parroquia las Delicias del Municipio Girardot, estado Aragua (ver cuadro1).

Cuadro 1
Población

Población	Sexo	Total
	F - M	
14-15	23 - 20	43
16-17	20 - 18	38
18-19	22 - 17	39
Total	65 - 55	120

Nota. Datos tomados del libro de estadística (p.20) del Consejo Comunal La Cooperativa, (2017), Maracay.

Muestra

La muestra de acuerdo a Chávez (op. cit.), es definida como “una porción representativa de la población, que permite generalizar los resultados de una investigación”, (p. 164). Así mismo, Bisquerra (2004), señala que “es un subconjunto de la población seleccionada por algún método de muestreo sobre el cual se realizan las observaciones y se recogen los datos” (p. 50). En el caso de esta población por ser infinita se hizo un tratamiento estadístico para la selección de la muestra definitiva. Para el caso de la presente investigación, se tomó el 20% de la población de jóvenes, (ver cuadro 2), según el criterio de Arias (2016) quien señala que “se recomienda seleccionar entre el 10 y 20 % de la población accesible” (p.87), quedando constituida la muestra por 24 jóvenes.

Con el objeto de seleccionar la muestra se hizo por un método probabilístico, que según Albert (2007) son “aquellas en la que todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos” (p.61). En este caso el tipo de muestreo fue el estratificado proporcional, que según el mismo autor consiste en dividir la población en estratos y a partir de cada uno seleccionar la muestra aleatoriamente; siendo proporcional en cada uno de estos.

Para distribuir los 24 jóvenes en los tres estratos correspondientes a las edades, se dividió el total de la muestra entre el total de la población ($24/120=0,2$) el factor obtenido al ser multiplicado por la población dará el valor de la muestra en cada estrato. Tal como se muestra en el cuadro 2 a continuación Aragua.

Cuadro 2
Muestra

Estrato (edad)	Población	Muestra	Total
	Sexo	Sexo	
	F - M	F M	
14-15	23(0,2) - 20	5 - 4	9
16-17	20 - 18	4 - 4	8
18-19	22 - 17	4 - 3	7
Total	65 - 55 = 120	13 - 11	24

Fuente Gil (2017)

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica es la forma de abordar la información y permite darle forma y precisión al tipo de investigación que se utilizara, esta es referida por Rodríguez (2001), como “la parte del método que consiste en un procedimiento o conjunto de procedimientos, regulados y presentes en una determinada situación” (p.125). Esto quiere decir que el investigador se identifica con la forma de abordar a los sujetos para obtener la información, para esto recurre a un procedimiento sistemático que le permitirán sin problemas abordar el fenómeno que estudia.

En la presente investigación, la técnica de recolección de datos que se utilizó fue la encuesta. La encuesta, según Visor, (2001), expresa que es un “método de investigación encaminado al conocimiento y estudio de cualquier hecho o aspecto social a través del sondeo y la recopilación de datos” (p. 35). Por lo tanto esta técnica es un conjunto de datos que se establece preguntando a un determinado número de personas, con el fin de saber el estado medio de opinión sobre una determinada materia o cuestión.

Con la finalidad de llevar a cabo la presente investigación, se tomó el instrumento diseñado por Escobar (2010), el cual se adaptó según los objetivos de la investigación. Él cual consiste en una lista de preguntas o cuestiones a las que se debe contestar por escrito con el fin de recabar información de interés; así es como lo percibe Ander-Egg, (2000), al asentar que es “un instrumento de recopilación de datos, rigurosamente estandarizado, que traduce y operacionaliza determinados problemas que son objeto de investigación, mediante la formulación escrita de una serie de preguntas que, respondidas permiten estudiar el hecho propuesto en la investigación” (p. 273).

En relación a este estudio, el cuestionario denominado “Actividades Deportivas de Calle” se aplicó a los 24 jóvenes adolescentes que habitan en la Comunidad la Cooperativa. El mismo estuvo conformado por tres (3) dimensiones a saber: Dimensión Deportivas, Dimensión Social Recreativas, Dimensión Folklore –Tradicional y estructurado de preguntas semi-cerradas y de respuestas múltiples, las cuales fueron estructuradas en ítems referidos a las dimensiones en estudios con varias alternativas de respuestas y/o selección. Es importante tener en cuenta que se utilizó este tipo instrumento a fin de incrementar la capacidad y maximizar la información proporcionada por los sujetos integrantes de la muestra, de tal manera que existieran preguntas donde quien proporciona la información puede elegir o señalar más de una opción, con su consecuente implicación en el análisis e interpretación de los datos.

Validez y Confiabilidad

Tamayo y Silva (s/f) manifiesta que: Toda instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales: confiabilidad, validez y objetividad. En ese sentido, la validez es uno de los temas cruciales en el proceso de construcción de un test, una escala, un inventario o un cuestionario, ya que se requiere comprobar la utilidad de la medida realizada, es decir, el significado de las puntuaciones obtenidas. Es precisamente la validez la que permitió realizar las inferencias e interpretaciones correctas de las puntuaciones que se obtengan al aplicar un test y establecer la relación con el constructo/variable que se trata de medir. Messick (2001), uno de los autores más influyentes en el estudio de la validez, define el concepto en los siguientes términos:

La validez es un juicio evaluativo global del grado en el que la evidencia empírica y la lógica teórica apoyan la concepción y conveniencia de las inferencias y acciones que se realizan basándose en las puntuaciones que proporcionan los test u otros instrumentos de medida" (p. 19).

El autor citado, le da importancia a la validez porque es una herramienta básica que debe hacerse a los instrumentos de medición. Además, se debe tomar en cuenta en elementos como: la validez de contenido que verifica que los ítems estén fundamentados en el marco referencial teórico y la presencia de un juicio de expertos que validaran dicha pertinencia.

Dentro de este marco, el instrumento que se utilizó en esta investigación fue sometido a consideración de juicio de expertos con la finalidad de determinar la validez de contenido, está según Carrasco y Calderero (2000) “trata de determinar donde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universo de contenidos de la propiedad que se desea medir” (p. 116), la cual se realizó por tres (3) expertos un (1) Especialista en Educación Física, un (1) Especialista en Recreación y un (1) Metodólogo. Es de hacer notar, que los expertos tienen estudios experiencia en las áreas correspondientes. Además realizaron una revisión minuciosa del mismo, transcribiendo las observaciones un formato tomando en cuenta los objetivos del estudio, coherencia, claridad y redacción del mismo. Finalmente quedando debidamente validado el instrumento.

La confiabilidad es otra de las características inherentes a los instrumentos de recolección de datos y de acuerdo a Hernández y Otros (ob. cit.), consiste en “el grado de uniformidad con la que un instrumento recoge la información pertinente al estudio” (p. 426) y sostiene que la confiabilidad implica cualidades de estabilidad, consistencia y exactitud en el instrumento destinado a la recolección de datos. Así mismo, Best (ob. cit.), expresa que “la confiabilidad concierne a lo que el test mide con exactitud y certeza en diferentes ocasiones, los test confiables proporcionan puntuaciones similares al ser repetida su aplicación” (p. 169). Para la presente investigación, se estimó conveniente emplear el método del Coeficiente Alfa de Cronbach, el cual requiere de una sola aplicación del instrumento para realizar el proceso estadístico u obtener los resultados. Es por ello, que se aplicó una prueba piloto a cinco (5) sujetos con iguales características a las de la población, pero que no formarán parte de la muestra definitiva. Una vez obtenida la información, se realizó el procedimiento, aplicando la fórmula del Coeficiente de Alfa de Cronbach.

De igual manera, por la característica del instrumento fue necesario, la aplicación del método de cálculo KR20 de Kuder Richardson (1937), el cual, según lo manifiestan Hernández y Otros (2006) requiere una sola administración del instrumento de medición. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente.” (p.33). Usualmente este método es manejado cuando se presentan ítems dicotómicos. La confiabilidad se obtuvo con la confiabilidad ítems politómicos más confiabilidad ítems dicotómicos y la confiabilidad total (promedio). Tomando en cuenta las cifras obtenidas, se determina que el instrumento es confiable. Al respecto de la confiabilidad se obtuvo los siguientes resultados (ver cuadro 3).

Cuadro 3

Confiabilidad

Confiabilidad Ítems Politómicos	Confiabilidad Ítems Dicotómicos	Confiabilidad Total (Promedio)
0,90	0,93	0,91

Procedimiento de la Investigación

Según Tamayo y Tamayo (ob. cit.), se refiere a la descripción de los procedimientos, etapas o fases para realizar un proceso investigativo. Las fases del presente trabajo que se desarrollaran en la forma siguiente:

Fase Diagnóstica

- Delimitación del problema.
- Revisión de los antecedentes y estudios a fines con la investigación.

- Recopilación y análisis del material bibliográfico.

Fase de Campo

- Selección de la población a investigar.
- Selección de la muestra.
- Diseño de los instrumentos.
- Validación y confiabilidad de los instrumentos
- Aplicación de los instrumentos
- Recolección, organización y clasificación de los datos registrados en los instrumentos.

Fase de Análisis e Interpretación de los Datos Registrados en los Instrumentos Aplicados.

- Tabulación de los datos relacionados estableciendo promedios, porcentajes y representar en los cuadros y gráficos respectivos.
- Análisis de los resultados presentados.
- Formulación de las Conclusiones y Recomendaciones.

Técnica de Análisis de los Resultados

Los datos e información recolectada se codificaron y tabularon de acuerdo a la utilización de la estadística descriptiva a través de frecuencia y porcentaje; posteriormente se procedió a realizar el análisis e interpretación de los mismos mediante técnicas de análisis de datos cuantitativos. Luego se elaboraron los cuadros de acuerdo a la frecuencia con que fueron emitidas las respuestas dadas, permitiendo a través del análisis estadístico descriptivo, interpretar los resultados. Finalmente los datos se representaron en Cuadros y Gráficos de Pastel, a fin de ilustrar de manera más objetiva los resultados.

Discusión de los Resultados

En este apartado se presenta los resultados y el análisis de los datos, utilizando la estadística descriptiva y gráfico aplicado a los datos obtenidos. Con respecto al análisis de los resultados, Balestrini (2001), señala que:

Al culminar la recolección de la información, los datos han de ser sometidos a un proceso de tabulación que permitirá recontarlo; antes de introducir el análisis diferenciado a partir de los procedimientos estadísticos y posibilitar la interpretación y el logro de conclusiones a través de los resultados obtenidos (p. 92).

Significando esto, que en un estudio de campo, como en este caso, en primer lugar se recogieron los datos suministrados los cuales fueron codificados, tabulados y transferidos a un cuadro de frecuencias porcentuales y gráficos de sectores para su respectivo análisis de manera conjunta los Ítems que los componen y realizar la interpretación de los resultados. A continuación se presentan los resultados.

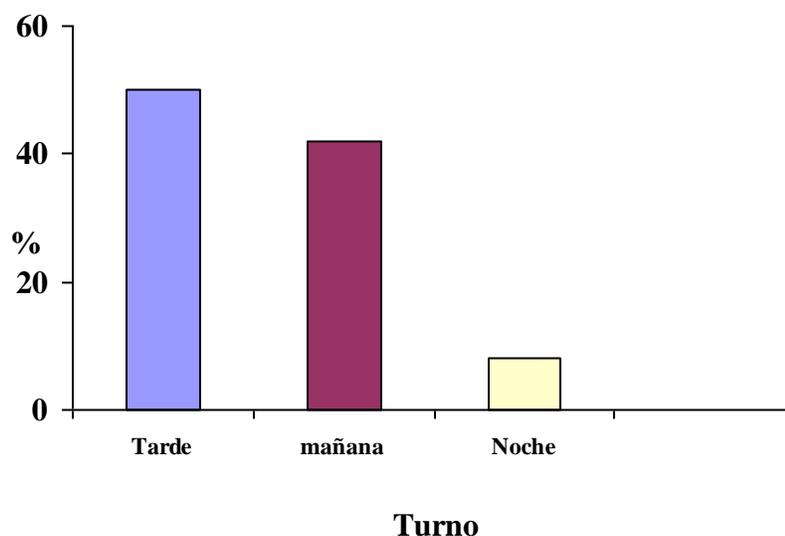


Gráfico 2: Horario para desarrollar las actividades recreativas

En base en lo establecido en la investigación, en el gráfico 1 correspondiente, se observa que de los adolescentes afirman querer participar en actividades recreativas de calle, un 50, % muestran su disponibilidad para desarrollarla en la tarde, mientras un 42% en la mañana y un 8,0% en la noche.

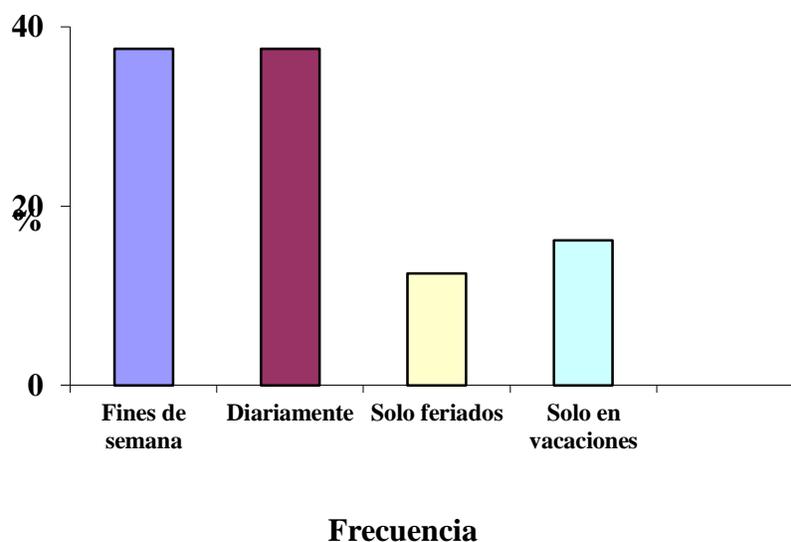


Gráfico 2: Frecuencia de las actividades recreativas

En cuanto a la frecuencia con que les gustaría realizar las actividades recreativas, el 37,5 % prefieren realizarlas diariamente y los fines de semanas. Un 12,5% de los encuestados optan los días feriados, mientras el resto 4,5% en periodos vacacionales.

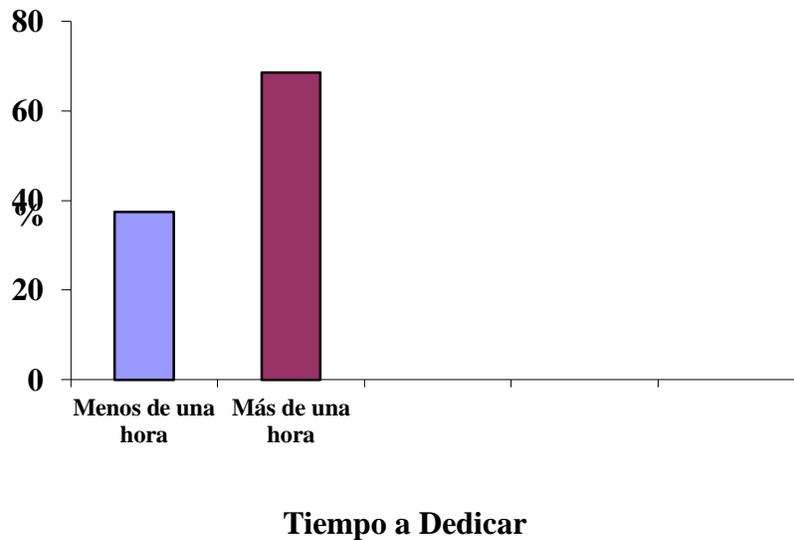
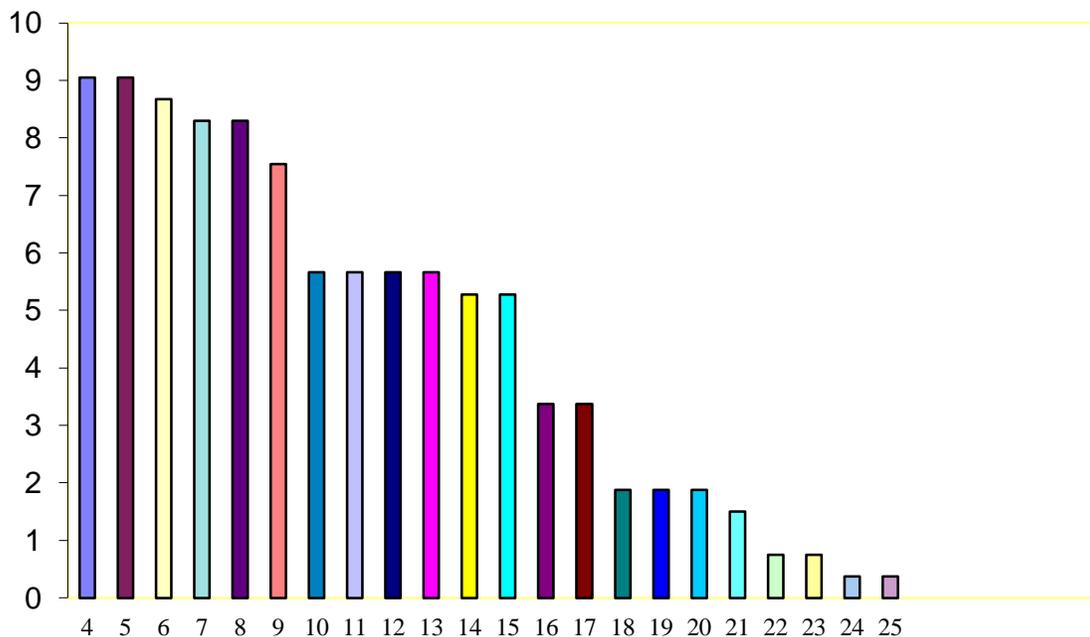


Gráfico 3. Tiempo a dedicar para las actividades de calle

En atención a los datos reportados en el gráfico, se puede observar que el 62,5 de los encuestados le pueden dedicar a las actividades más de una hora, tiempo suficiente para desarrollar las planificaciones en esa comunidad. El 26,31% asevera disponer de menos de una hora para las actividades de calle.

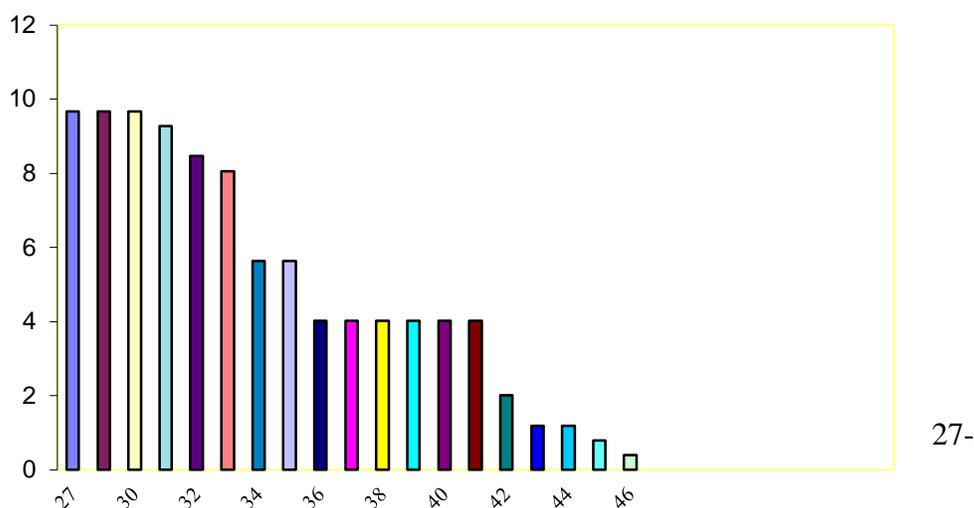


4-Pelotica de goma; 5-Béisbol de Chapita; 6-Baloncesto mixto; 7-Intercambio deportivos; 8-Voleibol mixto en la calle; 9- Futbolito en la calle; 10-Carreras de Bicicleta; 11-Patinetas; 12-

Básquet tres x tres; 13-Kicking ball; 14-Pared; 15-Pisa y Corre; 16-Patines en rueda; 17-Patines en Línea; 18- Gimnkana; 19.Carreras; 20-Caminatas; 21-Boxeo en la calle; 22- Gimnasia Rítmica y Artística; 21- Marchas, 24- Balonmano; 25-Tenis de mesa

Gráfico 4. Actividades Deportivas de Calle

Los resultados evidencian que el 9,05% de los encuestados consideró que Pelotica de goma y Béisbol de Chapita son la primera actividad deportiva de calle preferida por la muestra, le sigue en un 8,67% el Baloncesto mixto y en un 8,30 los Intercambio deportivos y el Voleibol mixto en la calle y en 7,54% Futbolito en la calle. Estos datos evidencian la preferencia de estas actividades en la comunidad “La Cooperativa” Los mismos se respaldan con Escobar (ob. cit.) al destacar que la importancia de las actividades físicas y deportivas se ha reconocido como una actividad humana importante para el desarrollo de los niños y niñas escolares, es necesario organizar encuentros y torneos con los deportes preferidos de los infantes, su opinión es relevantes, hoy día se reconoce su aceptación por el ajedrez, atletismo, fútbol, futbolito, voleibol, fusilado, baloncesto.

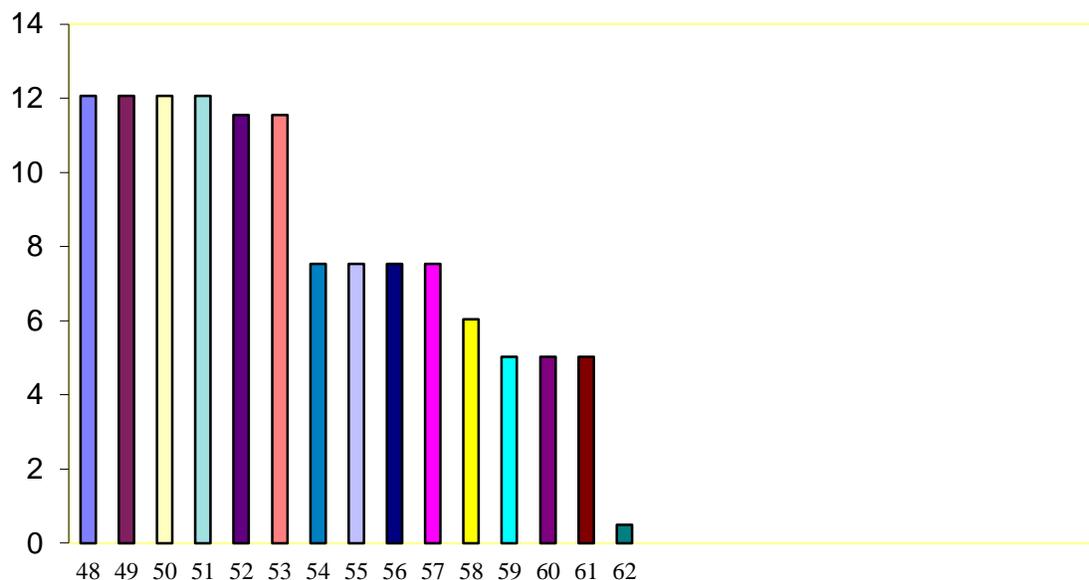


Distracciones con la familia; 28-Conversar con los con amiga(o) s; 29- Participar en juegos deportivos; 30- Participar en una piscinada; 31- Integral un equipo deportivo; 32-Participar en juegos tradicionales; 33-Participar en Juego de la cinta; 34- Participar en Bailoterapia; 35- Participar concurso de Baile; 36- Paseos a parques temáticos; 37- Ludo; 38-Domino; 39-Memoria; 40- Ajedrez; 41- Bingo; 42- Realizar lecturas; 43-Asistir a una reunión social; 44-Dormir; 45- Gimnasia pasiva; 46-Tai Chi

Gráfico 5. Actividades Sociales Recreativas de Calle

Como se puede observar, estos resultados evidencian que el 9,67% de los encuestados consideró las actividades Distracciones con la familia, Conversar con los con amiga(o)s y participar en juegos deportivos, en un 9,27% Participar en una piscinada actividad muy

requerida para toda la familia, le sigue en un 8,46% Participar en juegos tradicionales. Con respecto estos resultados permiten señalar que la población en estudio, cree que la estar con la familia y distraerse con ella es importante. Por lo que infiere que estas actividades son fundamentales para la integración de todos los jóvenes, con la finalidad de fomentan, la paz y la convivencia comunitaria.



48-Fiestas

de carnaval; 49- Perinola; 50-Fiesta de parrada decembrina; 51- carrera de saco; 52- Metras; 53- Fusilado; 54- baile de tambor; 55- Elaboración de gurrufío; 56- Elaboración de trompos; 57- Bailes de tambor; 58- La carretilla; 59-Nacimientos vivos; 60- Carrera de huevo en cucharilla; 61-Elaboración y vuelo de papagayos; 62-La silla.

Gráfico 6. Actividades Folklóricas - Tradicionales

Tomando en consideración los resultados obtenidos, se puede observar que un 12,06% de los encuestados afirmaron que las fiestas de carnaval, la perinola, la fiesta de parrada decembrina, carrera de saco, son una excelente opción en la dimensión actividades folklóricas - tradicionales, mientras en 11,55% prefieren el juego de metras y fusilado, en un 7,53% eligen el baile de tambor, elaboración de gurrufío y elaboración de trompos. Esto indica que un alto porcentaje de la población estudiada admitió agradecerle estas actividades.

Estos datos se respaldan en Estévez (2011), al asegurar que la actividades folclóricas conllevan a conservar las tradicionales, al intercambio social, cultural, preservan la convivencia, los valores y la paz en la comunidad.

Preferencias de las actividades de calle de los adolescentes

Al promediar los resultados se evidenció que de acuerdo con el 48,24% de la muestra estudiada estos consideran que prefieren las Folklóricas – Tradicionales de Calle expresan valores recreativos que expresan que las actividades elegidas promocionan desde una realidad lúdica los valores del placer, satisfacción, libertad, alegría, diversión elementos fundamentales para que lograr la convivencia y la paz comunitarias (ver cuadro 1).

Cuadro 1

Preferencias de las actividades de calle de los adolescentes entre 14 y 18 años de edad, que habitan en la Comunidad la Cooperativa, perteneciente a la Parroquia las Delicias del Municipio Girardot, estado Aragua.

Actividades	%
Deportivas de Calle: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotica de goma • Béisbol de Chapita 	18,10
Social Recreativas de Calle <ul style="list-style-type: none"> • Distracciones con la familia • Conversar con los con amiga(o)s • Participar en juegos deportivos • Participar en una piscinada 	38,68
Folklóricas – Tradicionales de Calle <ul style="list-style-type: none"> • Fiestas de carnaval • Perinola • Fiesta de parrada decembrina • carrera de saco 	48,24

Fuente: Gil (2017)

Conclusiones

Con los resultados del presente estudio se han establecido, que la preferencia de las actividades deportivas de calle se concluye según los jóvenes consultados que tiene en un alto porcentaje predilección por las actividades Folklóricas – Tradicionales de Calles como: por las fiestas de carnaval, lá perinola, la fiesta de parrada decembrina, carrera de saco, el juego de metras, fusilado, el baile de tambor, elaboración de gurrufío y elaboración de trompos. Esto

indica, que son una excelente opción para expresan valores recreativos desde una realidad, además, de promover los valores del placer, satisfacción, libertad, alegría, diversión elementos fundamentales para que lograr la convivencia y la paz comunitarias.

Por otro lado, los encuestados consideraron que Actividades Sociales como: distracciones con la familia, conversar con los con amiga(o)s, participar en juegos deportivos, participar en una piscinada; permiten que los jóvenes se integren, se desarrollen en lo social y afectivamente y conlleven a situaciones donde los jóvenes se socialicen lo practicado con sus pares, siendo estos de gran provecho para vencer el individualismo, el egoísmo, permitiéndole intercambiar opiniones personales sobre las responsabilidades se les asignen y les interesen, así como también la capacidad para cooperar entre sí.

En cuanto a la actividad deportiva, hubo un porcentaje muy bajo a pesar que en algunas ocasiones los jóvenes las prefiera. No obstante, en el presente estudio sucedió lo contrario como se analizó anteriormente. La muestra selecciono actividades como: la Pelotica de goma, béisbol de Chapita, intercambio deportivos, el voleibol mixto en la calle y futbolito en la calle. Es evidente, la preferencia de estas actividades en la comunidad “La Cooperativa” hay que destacar la importancia de las actividades físicas y deportivas se ha reconocido como una actividad humana, Sin embargo estas actividades servirán de apoyo para organizar encuentros y torneos con los deportes preferidos.

Se puede inferir, que en el sector la cooperativa las actividades deportivas de calle, se encuentra en franca consolidación gracias a la participación activa de los promotores sociales comunitarios en el área y ciudadanos de la comunidad en la actividad planificada por ambas partes, se asume entonces que los promotores sociales comunitarios quienes funge de ente articulador en la relación a los deportes de calle y la sociedad desde la perspectiva de los eventos deportivos-recreativos de la zona.

En tal sentido, se deduce que los promotores sociales comunitarios tienen una orientación en su formación muy arraigada con lo que son las actividades deportivas de calle para la paz y la convivencia comunitaria los cuales se aprecia en los contenidos a desarrollar en el área. A pesar de que algunas veces la empresa privada no dan su aporte económico, ni la participan activamente en las manifestaciones propiamente dicha si se aprecia que los negocio de la zona prestan su colaboración con un pequeño aporte con respecto a la organización de dicha actividad deportivas de calle.

Referencias

- Albert, M. (2007). *La Investigación Educativa: Claves Teóricas*. Madrid: Mc GRAW-HILL.
- Ander Egg, E. (1998). *Metodología del Trabajo Social*. Barcelona: Editorial Ateneo.
- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración*. Caracas: Editorial Episteme.
- Balestrini (2004). *Metodología de la Investigación*. México: Prentice-Hill-Interamericana.

- Best, J. (2000). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Trillas.
- Bolívar, G., Uzcategui, L., Romero, A. y Medina, M. (2011). *El Weblog Como Herramienta de apoyo y motivación para la participación en los Deportes de Calle*. En F. Fumero (Presidencia). Congreso Internacional de Tecnología Educativa. UPEL. Congreso llevado a cabo en Maracay estado Aragua Venezuela.
- Bisquerra, R. (2004). *Métodos de Investigación Educativa*. Barcelona, España: Puresa S. A.
- Carrasco, J. y Calderero. J. (2000). *Aprendo a Investigar en Educación*. Madrid, España: Editorial Rialp. S.A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.860 (Extraordinario)*. Diciembre, 29, 1999. Caracas.
- Chávez, N. (2002). *Introducción a la investigación Educativa*. Maracaibo: Ediluz.
- Dumazedier, J. (1964): *Hacia una civilización del ocio*. Edit. Estela. Barcelona.
- Escobar, C. (2011), *Actividades Recreativas Comunitarias para la ocupación del tiempo libre*. Trabajo de Grado de Maestría no publicado presentado a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay, Aragua.
- Gobernación del estado Aragua (2013). *Líneas Estratégicas del Plan de Desarrollo del estado Aragua*. Plan de Gobierno para el período: 2013-2017.
- Hernández R. Fernández, C. y Baptista, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Mendia, R. (1991). *Principios Pedagógicos del Tiempo Libre. Corrientes de pensamiento infancia y sociedad*. [Documento en línea], Nro.8. Marzo-Abril. Págs. 33-50 Disponible: <http://www.rafaelmendia.com/mendia/Hemeroteca> [Consulta: 2017, Febrero 17]
- Messick, A. (2001). *Metodología de la Investigación*. Barcelona: Editorial Galpe
- Peña, R. (2011) *Actividades de deporte participativo para los trabajadores de la UBPC Hermanos Peña de Cauto 3*. [Documento en línea], Disponible: <http://www.monografias.com/> [Consulta: 2017, Febrero 17]
- Tamayo, C. y Silva. I. (s/f). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Departamento Académico de Metodología de la Investigación. [Documento en Línea] Disponible: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.postgradoune.edu.pe%2Fpdf%2Fdocumentos-academicos%2Fciencias-de-la-educacion%2F22.pdf&clen=1493815&chunk=true> [Consulta: 2017, Marzo 9]
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *Proceso de la Investigación Científica*. México: Editorial Limusa.
- Ramírez, J. (1999) *Conceptos: Educación Física, Deporte y Recreación*. Maracay: Editorial Episteme, C.A.
- Rodríguez, M. (2001). *Metodología de la Investigación*. Material Mimeografiado

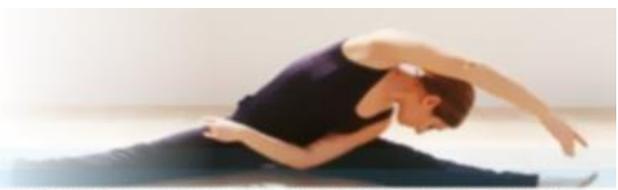
Sabino, C. (2004). *El Proceso de Investigación*. Caracas: Editorial Panapo.

UPEL (2016). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 5ta. Edición.

Visor (2001). *Enciclopedia Visor*. Buenos Aires: Autor

EL autor

Profesor en Educación Física, Magister en Educación Mención en Educación Física, Docente adscripto al Ministerio del Popular para la Educación. Ponente en eventos Nacionales e Internacionales. Investigador de la Línea de Investigación: Recreación y Tiempo Libre en el Ámbito Educativo Comunal de la Upel Maracay Venezuela.



NORMAS DE PUBLICACIÓN DE LA REVISTA “ACTIVIDAD FÍSICA Y CIENCIAS”

Orientaciones para los Autores (as)

La Revista *Actividad Física y Ciencias* está dirigida a la difusión de investigaciones culminadas o en proceso, ensayos originales, documentos, reseñas bibliográficas, experiencias pedagógicas, propuestas y otras informaciones de relevancia teórica o metodológica para investigadores. También se publicarán traducciones de trabajos que de acuerdo al Consejo Editorial, sean de importancia en el área de interés de esta revista, en cualquier caso todos los documentos enviados deben ser inéditos. Se podrá solicitar o aceptar réplicas a trabajos que aparezcan en el mismo número o en números anteriores, además se contará con un apartado informativo para ponencias y eventos.

El comité editorial tomará en cuenta principalmente documentos en el área de educación física, deporte, recreación y danza, considerando la convergencia de distintas disciplinas que estudian al ser humano como una integración bio–psico–social, como por ejemplo: pedagogía, psicología, medicina, lingüística, sociología, antropología, biología, biomecánica, kinesiología, kinantropometría, historia, nuevas tecnologías, filosofía, estudios comparados, de género, etc.

El objetivo principal de esta publicación es el de contribuir con un espacio para el intercambio, discusión y divulgación de trabajos académicos que están enmarcados en el estudio de las áreas antes mencionadas. La temática de estudio del movimiento del ser humano es sumamente amplia y abarca muchos aspectos, a saber:

- Juegos tradicionales e indígenas.
- Estudios de carácter histórico-pedagógico y filosófico.
- Análisis de políticas, planes y proyectos educativos.
- Aspectos gerenciales: organización, mercadeo y financiamiento.
- Estudios sobre el currículo y la pedagogía.
- Análisis y propuestas de proyectos del deporte para todos.
- Deporte de alto rendimiento.
- Diseño y evaluación de estrategias para la enseñanza y el aprendizaje.
- Tecnologías de la información y la educación.
- Medicina aplicada al deporte.



Los documentos serán enviados a la revista por el correo electrónico: actividadfisicayciencias64@gmail.com o podrán ser entregados en disco compacto de acuerdo con las siguientes especificaciones:

- Los documentos tendrán un máximo de 30 páginas, a 1,15 espaciado entre líneas y párrafos.
- El formato será de hoja tamaño carta, en procesador de palabras Word u otro compatible con Windows 10 y versiones anteriores. En caso de usar
- Windows vista los autores se asegurarán de grabar los archivos en modo de compatibilidad.
- La fuente utilizada deberá ser time new roman, número 12, sin maquetación alguna, ni tabuladores.
- Las ilustraciones (dibujos y figuras), cuadros, tablas y gráficos, irán en el lugar que ocupan en el texto.
- Las normas de redacción, presentación de cuadros, tablas y gráficos, uso de citas, señalamientos de autores, referencias bibliográficas y otros aspectos afines, deben ajustarse a las normas de la American Psychological Association (APA), establecidas en el Publication Manual of the American Psychological Association. También se podrá utilizar el Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctoral de la UPEL (2016). En la dirección web de la revista se encuentran algunos ejemplos que los autores (as) podrán disponer de guías para la utilización del sistema APA.
- Los documentos pueden ser en español, inglés, portugués, italiano y francés. Los trabajos deberán incluir un resumen en el idioma en que se escriben y otro en inglés, que no exceda de 250 palabras. El mismo debe ser a un espacio y debajo las palabras claves (4 – 6).
- En la primera página el (los) autor (es) escribirán el título del trabajo, tanto en el idioma original como en inglés, además, centro habitual de trabajo, correo electrónico, teléfono, ciudad y país. La segunda página se inicia con el título del trabajo y los resúmenes. No se debe incluir nombre de el (los) autor (es).
- En relación con las ponencias y conferencias publicadas, éstas deberán estar acompañadas de la reseña del evento donde fue realizadas.



– En otro archivo, debe enviarse un breve curriculum vitae, del (de los) autor (es) que no exceda las 50 palabras. Además una declaración de que el artículo no ha sido enviado a otro medio de publicación.

– El contenido de los artículos es de entera responsabilidad del (de los) autor (es).

El Consejo Editorial someterá los manuscritos a la consideración de árbitros, mediante el procedimiento de doble ciego. El veredicto será notificado a los autores por el Consejo Editorial. El (los) autor (es) de los trabajos publicados serán notificados a través de una carta. Los artículos aceptados que tengan observaciones, serán enviados al (los) autor (es), para que una vez realizada la revisión definitiva, lo regresen al consejo editorial en un lapso no mayor de 30 días para su publicación. Los trabajos no aceptados serán devueltos al (los) autor (es) con las observaciones correspondientes y no podrán ser arbitrados nuevamente.

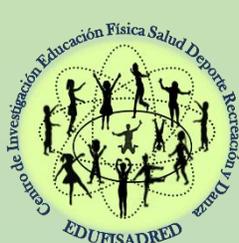
Lo no previsto en estas normas, será resuelto por el Consejo Editorial.



Profa. Dra. Grisell Bolívar M.

Directora - Editora





La Revista **Actividad Física y Ciencias** es una publicación del Centro de Investigaciones en Estudios en Educación Física, Salud, Deporte, Recreación y Danza **EDUFISADRED**, registrado en la Subdirección de Investigación y Postgrado del Pedagógico "Rafael Alberto Escobar Lara" de Maracay. Por su periodicidad semestral, está destinada a difundir información actualizada sobre las áreas de educación física, deporte, recreación y danza. Su objetivo principal es generar un espacio para la investigación, intercambio, discusión y divulgación de trabajos académicos en las mencionados campos de estudio.



ISSN: 2244-7318



Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Venezuela
Instituto Pedagógico "Rafael Alberto Escobar Lara" - Maracay

