



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN FÍSICA

TESIS

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA



AUTORIDADES

CANCILLER

Su Excelencia Reverendísima
Mons. MARIO ANTONIO CARGNELLO
Arzobispo de Salta

RECTOR

Ing. Mg. RODOLFO GALLO CORNEJO

VICE-RECTORA ACADÉMICA

Mg. CONSTANZA DIEDRICH

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

Mg. Dr. JUAN JOSÉ ZITELLI

SECRETARIA GENERAL

Mg. Lic. SILVIA ALVAREZ

DIRECTOR DE CARRERA

Lic. Esp. JOHN HEITMANN

TEMA

LA CONDUCTA EN RELACIÓN A LAS NORMAS DE JUEGO

SUBTEMA

**LA CONDUCTA EN RELACIÓN A LAS NORMAS DE JUEGO
EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL NIVEL INICIAL DE
5 AÑOS DE LA ESCUELA MARTÍN FIERRO**

Asignatura Tesis

Lic. JOHN HEITMANN

Director de Tesis

Lic. Matías Enrique Muro Sanmillan

Alumno

Prof. Aguilar Juan Manuel

AÑO: 2.025

ÍNDICE

Carátula	1
Tema Y Subtema	3
1.RESUMEN Y ABSTRACT	6
2.MOTIVACIÓN	8
3.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
3... 1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	8
3... 2. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	8
3... 3. FORMULACIÓN DE PROBLEMA	9
3.OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	9
4... 1. Objetivo General	9
4... 2. Objetivo Específicos	9
4.DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	10
5.JUSTIFICACIÓN	10
6... 1. Justificación Teórica:	10
6... 2. Justificación Metodológica:	10
6... 3. Justificación Práctica:	11
6.ESTADO DEL ARTE	11
7.ORIGINALIDAD DEL PROYECTO	12
8.PRINCIPIOS ÉTICOS Y LEGALES:	12
9.MARCO TEÓRICO	13
1.CONCEPTOS DE CONDUCTA:	13
1... 2. LA CONDUCTA HUMANA:	13
10.HIPÓTESIS	49
11.ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN	52
12... 1. EPISTEMOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN	52
12... 2. POBLACIÓN	52
12... 3. MUESTRA	52
12... 4. UNIDAD DE OBSERVACIÓN	53
12... 5. TIPO DE INVESTIGACIÓN	53

12... 6. TIPO DE DISEÑO	53
12... 7. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	53
12... 8. PLAN DE TABULACIÓN DE DATOS	53
12... 9. ANÁLISIS DE DATOS	54
12... 11. BIBLIOGRAFÍA	78
12... 12. ANEXOS	79

1. RESUMEN

El siguiente trabajo busca observar los cambios de conductas en los alumnos y alumnas de 5 años de edad, en las prácticas diarias de Educación Física, del jardín de la escuela Martín Fierro de la localidad de Joaquín V. González – dpto. de Anta – provincia de Salta, mediante la aplicación y adaptación de las normas de juegos de carácter cooperativo, buscando cambios para mejorar sus conductas hacia una más asertiva. Ya que los alumnos presentan conductas pasivas (que no participan) o disruptivas (peleas, insultos, empujones, desobediencia, etc.), y es un problema cotidiano en las clases, ya que impiden muchas veces la dinámica de las mismas y generan climas propensos a accidentes.

Para recopilar información se encuestó a todos los docentes de las distintas áreas y a la maestra de la sala de dichos alumnos, así como al directivo. Se observaron 30 clases de educación física. Con un total de 30 alumnos, entre ellos se pudo detectar las diferentes conductas, tanto pasivas como disruptivas. Los resultados del estudio permitirán identificar los cambios en las conductas de los alumnos y evaluar la efectividad de la aplicación de las normas de juegos cooperativos en el contexto de la educación física en el nivel inicial para lograr espacios propicios de trabajo y desarrollo para nuestras clases.

ABSTRACT

The following work seeks to observe behavioral changes in 5-year-old male and female students, in the daily practices of Physical Education, in the garden of the Martín Fierro school in the town of Joaquín V. González – department. from Anta – province of Salta, through the application and adaptation of the rules of cooperative games, seeking changes to improve their behaviors towards a more assertive one. Since students present passive (not participating) or disruptive behaviors (fights, insults, pushing, disobedience, etc.), it is a daily problem in classes, since they often impede the dynamics of the classes and generate climates prone to accidents.

To collect information, all the teachers in the different areas and the teacher of the students' classroom, as well as the director, were surveyed. 30 physical education classes were observed. With a total of 30 students, among them it was possible to detect the different contacts, both passive and disruptive. The results of the study will allow us to identify changes in student behavior and evaluate the effectiveness of the application of cooperative game rules in the context of physical education at the initial level to achieve favorable work and development spaces for our classes.

2. MOTIVACIÓN

Me motiva llevar a cabo esta investigación el hecho de poder observar y demostrar la influencia de los juegos cooperativos en las conductas; sus cambios positivos y también que no existe contraindicación alguna de que los niños y niñas de 5 años pueden mejorar mediante la aplicación de normas de juegos su disciplina, la interpretación y preparación para la interacción, respeto, comunicación, resolución de problemas como el trabajo con otro.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3... 1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En un grupo de alumnos de una sala de 5 años de edad del jardín del Nivel Inicial de la escuela Martín Fierro los alumnos presentan conductas un poco agresivas, o despectivas, y otros alumnos no participan mostrando resistencia a las mismas. En una simple actividad o juego individual los sujetos responden de diferente manera a las reglas y normas, provocando accidentes, golpes, llantos, y malestar en general.

3... 2. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- a) ¿Cuáles son las conductas que manifiestan los alumnos en las clases de Educación Física?
- b) ¿Las conductas en niños o niñas en las clases de Educación Física son similares o resaltan alguna en común?
- c) ¿Qué conductas se observa con la maestra, y demás áreas dentro del nivel inicial?
- d) ¿Qué conductas se modifican a través de los juegos cooperativos?
- e) ¿Qué normas impactan más como modificadora de la conducta y cuáles?
- f) ¿Qué juegos son más efectivos para modificar la conducta?

3... 3. FORMULACIÓN DE PROBLEMA

¿Cómo influyen las normas de los juegos de carácter cooperativo en las conductas de los alumnos de 5 años de edad del nivel inicial en las clases de Educación Física y en qué medida pueden estas normas contribuir a mejorar las conductas asertivas y reducir las conductas pasivas y disruptivas en este contexto educativo de la escuela Martín Fierro, de Joaquín V. González de la provincia de Salta?

3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

4... 1. Objetivo General

- Determinar la modificación de las conductas en alumnos de 5 años y su influencia en las relaciones a nivel interpersonal mediante la aplicación de diferentes juegos de aspecto cooperativo en las clases de educación física del nivel inicial de la escuela Martín Fierro de Joaquín V. González provincia de Salta periodo 2.025

4... 2. Objetivo Específicos

- Diagnosticar la conducta de los alumnos a través de diferentes juegos en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro.
- Determinar si existen diferencias de conductas entre niñas y niños en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro.
- Diseñar las clases basándose en juegos de aspecto cooperativo que influyan positivamente en la conducta de los alumnos en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro.
- Aplicar juegos basados en un aspecto cooperativo y de cuidado interpersonal en los alumnos en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro.

- Describir las diferentes conductas que manifiestan los alumnos al interactuar en los juegos de aspecto cooperativo en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín fierro.
- Evaluar la conducta de los alumnos en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro al finalizar las clases con juegos cooperativos y de cuidado.
- Determinar cuáles fueron los cambios y si se lograron mejoras en la conducta de los alumnos en las clases en las clases de educación física de la sala de 5 años de nivel inicial de la escuela Martín Fierro

4. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio se centra en las mejoras de las conductas de los alumnos y alumnas de 5 años de la sala del jardín del Nivel Inicial de la escuela Martín Fierro de la provincia de Salta mediante la aplicación de juegos cooperativos en clases de educación física durante el periodo lectivo 2.025.

5. JUSTIFICACIÓN

6... 1. Justificación Teórica:

Esta investigación es importante porque mediante la aplicación de los juegos presentará información relevante sobre las conductas y sus cambios en niños/as de edades tempranas de 5 años. Esta información es necesaria porque permitirá fundamentar las bases para crear un modelo de capacitación que contribuya al mejoramiento teórico de las planificaciones docentes.

6... 2. Justificación Metodológica:

Este diseño de investigación es de carácter cuali-cuantitativo y orientado en el aspecto descriptivo del fenómeno a estudiar. La metodología utilizada para la recogida de datos e información se llevará adelante mediante encuestas a los docentes a cargo de ese nivel y a través de registros de observaciones de clases, buscando detectar la influencia de los juegos

en la conducta, en las clases de Educación Física y describiendo cómo son los comportamientos durante el desarrollo de contenidos y los procesos de enseñanza-aprendizaje

6... 3. Justificación Práctica:

Esta investigación es importante porque se podrá conocer las diferentes conductas y sus cambios que presentan los alumnos en las clases de Educación Física en el Nivel Inicial con la aplicación de juegos cooperativos para ayudar en la toma de decisiones a futuro para trabajar, con el objeto de mejorar el ambiente de trabajo desde una mirada pedagógica y social.

6. ESTADO DEL ARTE

Al efectuar la revisión de antecedentes, se encontró un trabajo que se relaciona en cuanto al nivel, ya que dicho trabajo se realizó en niños de 5 años, la cual refiere a la conducta, en particular la violencia en los niños en esta edad. También, se encontró un trabajo que se relaciona en cuanto al juego, el cual refiere a la proposición de elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementar como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de edad del primer ciclo escolar. Dando un gran aporte previo a la elaboración del Proyecto de Investigación:

Según el trabajo de revisión de nombre: “LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LA VIOLENCIA EN EL NIVEL INICIAL” (Guaimas, Roxana 2.015) cuyo problema se basa en el estudio de la mala conducta, especialmente de la violencia en las prácticas diarias de Educación Física en el Nivel Inicial perteneciente al instituto Gral. Güemes del Bº Villa Chartas, de Salta capital, en la que la misma muchas veces impiden la dinámica de las clases. Entre ellos se pudo detectar los diferentes comportamientos de violencia física, verbal y gestual de los niños y niñas dando como conclusión que existe violencia física en las clases de Educación Física y que los niños son más expresivos físicamente y las niñas son más expresivas de forma verbal y gestual.

Y según el trabajo de nombre “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA” (Mariana Campos, Rocha Ingrid, Chacc Espinoza, Patricia Gálvez González 2.006) cuyo estudio se basa en Cuáles son los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, pertenecientes a la Escuela E-10 Cadete Arturo

Prat Chacón, que, desde el enfoque interaccional de la comunicación, nos permiten implementarlo como una estrategia pedagógica. Pudiendo constatar de los resultados obtenidos una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar, además, permite establecer relaciones cercanas, confiables y lograr aprendizajes más significativos como contextualizados, con mayor sentido y veracidad para niñas y niños.

7. ORIGINALIDAD DEL PROYECTO

Este proyecto no solo resalta por la idea de trabajar y observar las conductas de alumnos como alumnas del Nivel Inicial de edades tempranas de 5 años, sino porque busca constatar los cambios que se manifiestan mediante la aplicación de juegos cooperativos, en una zona donde no existe ningún indicio de un trabajo de esta índole. Si bien, existe información sobre el trabajo de las conductas violentas en niños como niñas en estas edades, pero no en los posibles métodos o estrategias para lograr un cambio de estas conductas en las clases de Educación Física.

8. PRINCIPIOS ÉTICOS Y LEGALES:

Como la siguiente investigación se llevará a cabo con menores de edad, la identidad de los mismos y la información será reservada según lo dicta el artículo 5 de la ley 7.039 (Ley de protección de la niñez y la adolescencia), solo dando a conocer los datos del trabajo final de grado. Los sujetos de estudio no afrontan ningún tipo de riesgo ya que las sesiones de clases están correctamente planificadas y orientadas haciendo hincapié en una didáctica y metodología propia de su etapa evolutiva.

9. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1:

De acuerdo al tema de estudio, respecto a las conductas, y donde se pueden observar interacciones que incluye tanto lo verbal, lo gestual como lo motriz en las clases de Educación Física, debemos tener en claro los siguientes conceptos.

1. CONCEPTOS DE CONDUCTA:

En psicología, comportamiento o conducta es el conjunto de respuestas, bien por presencia o por ausencia, que presenta un ser vivo en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, etc. según las circunstancias que lo afecten. La ciencia que estudia la conducta y el comportamiento animal es la etología y la ciencia que estudia la conducta desde el punto de vista de la evolución es la Ecología del comportamiento. La ciencia que estudia la conducta humana es la Psicología.¹

La R.A.E. define la conducta como la “manera con la que las personas se comportan en su vida y acciones “.²

1... 2. LA CONDUCTA HUMANA:

Este concepto hace referencia a la manifestación de nuestro comportamiento. El término conducta humana³ se utiliza para describir las diferentes acciones que ponemos en marcha en nuestra vida diaria. La conducta se puede definir como la realización de cualquier actividad en la que esté implicada una acción, o un pensamiento o emoción.

¹ Brites, de Vila - Ligia Almoño de jenichen “Saber Decir, Saber Callar” – 1º edición especial - Editorial Bonum, 2.012- pág. 10

² www. Real Academia Española – 20/06/ 2019.

³ [https://blog.cognifit.com/es/conducta/agosto 30, 2017](https://blog.cognifit.com/es/conducta/agosto%2030,%202017) /// Patricia Sanchez Seisdedos.

Las personas en todo momento, de una manera u otra, llevamos a cabo una conducta. Por ejemplo, aunque estemos callados pensando, observando, resolviendo un problema mentalmente, etc.... nos estamos comportando de alguna forma. **La ausencia de conducta no existe**; este término se refiere tanto a lo que hacemos, como a lo que pensamos y sentimos. La conducta humana lo engloba todo (lo emocional, lo cognitivo, motor...)

Este término puede analizarse de diferentes ángulos. La psicología aborda la conducta desde el punto de vista de los mecanismos que influyen en nuestro comportamiento y los aspectos mentales que determinan nuestras acciones. La conducta en psicología es muy importante, puesto que nos da mucha información sobre la persona y nos permite actuar sobre los diferentes estímulos que pueden desencadenar el comportamiento o la conducta en sí misma y sus consecuencias. La conducta o el comportamiento pueden ser:

- Conducta observable o manifiesta: Dentro de este grupo aparecen nuestras acciones y movimientos físicos-motores y las reacciones fisiológicas de nuestro cuerpo. Como, por ejemplo, cuando nos sonrojamos, sudamos, etc....
- Conducta encubierta: En este grupo se engloban las conductas referentes a pensamientos, emociones o sentimientos como pueden ser el miedo, la preocupación, la alegría, felicidad, etc.... Es decir, comportamientos observables por la propia persona.

1... 3. DIFERENCIA ENTRE CONDUCTA Y COMPORTAMIENTO:

En muchas ocasiones, cuando hablamos de algo o sobre alguien, damos referencias y adjetivos sobre su forma de ser. “Es una persona amable”, “Es una persona egoísta”, “Es atenta, simpática, etc....” Esta forma de expresarse, no es sino un atajo para explicar que alguien se comporta de una forma consistente (casi siempre igual) y orientada hacia ese objetivo. Así es que, si Juan es una persona amable, esto es debido a que su tendencia comportamental (modo de actuar) gira en torno a la amabilidad.

Pues así es como entendemos el **comportamiento** humano. Relacionamos las **conductas** independientes con el sujeto que las realiza y las características de su entorno.

El **comportamiento** se puede entender como una macro-clasificación de conductas. Es decir, como el conjunto de todas las conductas que puedan darse. El comportamiento se

puede englobar en pequeños grupos de conductas en función de sus características. Una persona tiene un comportamiento amable, cuando en sus conductas diarias utiliza palabras cariñosas, sonríe, presta atención etc...

Por ejemplo, el comportamiento humano, es distinto que el comportamiento animal. O el comportamiento en niños, comportamiento en clase, comportamiento social. Todos ellos engloban conductas propias de esas circunstancias o de esos sujetos.

2. TIPOS DE CONDUCTAS

Al hablar de un concepto tan amplio, podríamos hacer clasificaciones muy diversas de los tipos de conducta que podemos encontrarnos. Pero en este trabajo sólo desarrollaremos los tipos y clasificación de conductas en función de cómo nos relacionamos con los demás:

2...1 Conducta de Tipo Agresivo o Disruptiva:

Es una de las clases de conducta más fácil de identificar, ya que muchas conductas agresivas u hostiles que realiza el ser humano, son heredadas de nuestros antepasados. Las conductas de tipo agresivo están relacionadas con acciones como: elevar la voz, tensar los músculos faciales, apretar los puños... Hoy en día cuando alguien experimenta conductas de tipo agresivo pensamos que está fuera de control o que está teniendo reacciones desproporcionadas o fuera de lugar.

Esta clase de conductas, a menudo, es considerada mala conducta, si se produce de forma estándar, cotidiana y ante cualquier situación. Por ejemplo, sería oportuno defenderse y luchar ante un ataque físico de otra persona, pero ¿qué pensaríamos de dos personas que están debatiendo y al no llegar a un acuerdo, comienzan a agredirse físicamente? La misma conducta puede resultar coherente o no, en función de la situación.

2 ... 2. Conducta de Tipo Pasivo:

Este tipo de conductas son propias de personas que huyen de los conflictos. Son los que "nunca dicen no", "*no dan una voz más alta que otra*", toleran mucho y se comportan de una manera más sumisa.

Utilizan mucho el "*no pasa nada*", "*no importa*", ... Si le preguntas a sus compañeros de trabajo, serían los que siempre están dispuestos, hacen muchas horas extra y se quedan

a trabajar más de lo que toca. Muchas veces buscan agradar al resto, pero por lo general, el objetivo va más enfatizado a que se conserve un buen ambiente, libre de discusiones y conflictos. Para ello, toleran más que el resto de personas. El mayor inconveniente de emitir este tipo de conductas de una forma habitual, es que, otras personas se aprovecharán de esto.

2... 3. Conducta de Tipo Asertivo:

Las conductas asertivas son aquellas que en nuestra sociedad consideramos como las más aceptadas y adecuadas para relacionarnos con los demás. Sin embargo, como hemos visto, no todo el mundo sabe ser asertivo.

Las conductas de tipo asertivo, engloban una habilidad que, adquirida de forma temprana, sería un medio preventivo para que no se desarrollen las conductas disruptivas en niños. Sin embargo, pueden adquirirse después también, para paliar el problema. Podría ser una forma de ayudar a desarrollar conocimientos.

La⁴ conducta asertiva, nos ayuda a controlar nuestros impulsos, equilibra el poder entre las partes en conflictos, de manera que ambas ganen y nadie pierda., sin vencedores ni vencidos. Si cada quien cuida de sí y del otro, y se tiene en cuenta la parte de cada uno, ambos pueden participar ofreciendo posibilidades alternativas y llegar a un acuerdo.

⁵Cuadro Comparativo De Las Características De Los Tipos De Conductas

Pasiva	Agresiva	Asertiva
Evita	Reacciona	Responde, actúa
Teme desacuerdos	Se apresura a confrontar, amenaza, manipula	Concilia, negocia los desacuerdos
Calla o habla en voz baja, vacila titubea	Grita, habla rápido para no ser interrumpido	Dialoga, habla con firmeza y serenidad, el tono de voz confina lo que dice
Baja la mirada	Clava la mirada, amenaza	Mira a los ojos con serenidad y firmeza

⁴ Brites, de Vila - Ligia Almoño de jenichen - "Saber Decir, Saber Callar" – 1° edición especial - Editorial Bonum, 2.012- pág. 18.

⁵ Brites, de Vila - Ligia Almoño de jenichen "Saber Decir, Saber Callar" – 1° edición especial – Editorial Bonum, 2.012- pág. 19.

Expresión facial de miedo, tristeza, comisura de labios hacia abajo, párpados caídos	Tenso, dientes apretados, entrecejo contraído	Expresión facial serena, relajada
Cierra el pecho, encorva la espalda	Saca pecho, puños apretados, saca pecho queriendo tener el dominio	Postura erguida, distendida
Se culpa y se disculpa por todo	Responsabiliza a los demás: “tu” ..., “ustedes” ...	Se hace cargo de lo que corresponde. Se expresa en primera persona: “yo pienso... me siento... creo... opino... me gustaría...”
Posterga decisiones	Decide apresuradamente	Con discernimiento espera el momento oportuno
Niega sus necesidades, o se siente incapaz de expresarlas. Cuentan tus necesidades	Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuentan mis necesidades	Reconoce sus necesidades, sabe pedir y reconocer las ajenas. Cuenta mis necesidades y también las tuyas
Deja que los demás elijan...	Da catedra, ordena	Opina integrando a los demás
Minimiza los malos tratos recibidos, se humilla	Exagera, humilla con burla y sarcasmo	Equilibra, respeta sus derechos y los ajenos
Ante evaluaciones negativas se retrae, se deja invadir	Ante amenazas reacciona atacando, invade	Se siente bien consigo mismo. recibe críticas sin desmoronarse, sabe delimitarse
Baja autoestima	Baja autoestima	Autoestima realista

CAPÍTULO 2

En este capítulo se analizará y definirá los conceptos que hacen referencia a la investigación como norma en sus diferentes contextos, como también lo que la diferencia de otros términos para acortar algunas ambigüedades.

1. CONCEPTOS DE NORMA

Se conoce como **norma**⁶ a la regla o un conjunto de estas, una ley, una pauta o un principio que se impone, se adoptan y se debe seguir para realizar correctamente una acción o también para guiar, dirigir o ajustar la conducta o el comportamiento de los individuos.

En relación a su significado, se establece que el término norma proviene del latín y significa “*escuadra*”, lo cual es un instrumento con un ángulo recto (en forma de escuadra) que se utiliza para ajustar algunos materiales, como maderas, piedras, etc. La norma se puede aplicar en la gran mayoría de conocimientos o áreas.

En lingüística y gramática, una norma es el conjunto de reglas que determinan el uso correcto de la lengua, y el conjunto de caracteres lingüísticos al que se ajusta la construcción y la corrección gramatical.

En la tecnología y la industria, una norma es el procedimiento, un modelo o patrón, al que se ajusta un trabajo, una tarea o un proceso. También es la regla que determina el tamaño, la composición y otras características, como la calidad, que debe tener un objeto o un producto industrial para garantizar un equilibrio socioeconómico en el mercado.

Las normas comentadas anteriormente, son elaboradas o redactadas y aprobadas por varias instituciones internacionales en un proceso denominado normalización o estandarización.

⁶ "Norma". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/norma/> Consultado: 13 de mayo de 2018, 05:02 pm.

En informática, la normalización de una base de datos consiste en aplicar una serie de reglas a las relaciones para evitar la redundancia y los problemas de actualización de los datos protegiendo su integridad.

En matemática, existe la norma vectorial, que es una aplicación de un denominado operador normal, que mide la longitud y la magnitud de los vectores en un espacio vectorial.

En química, se denomina normalidad, representada por la letra "N", a una medida de la concentración de una especie en una disolución.

Por otro lado, el término Norma, es también usado como nombre de mujer. Asimismo, es el nombre de algunas ciudades, una tormenta, un huracán, una constelación, un asteroide que órbita al sol entre Marte y Júpiter, entre otros.

2. TIPOS DE NORMAS

En sociología, una norma social es el conjunto de reglas o leyes que componen la parte moral o ética de la cultura de una sociedad y orientan las conductas, acciones, tareas y actividades de los individuos en una determinada sociedad, estas normas no son impuestas más socialmente supuestas y reconocidas para la mayoría, como las costumbres, la tradición, la moda, etc.

Norma jurídica

En Derecho, una norma o regla jurídica es una regla general, precepto u ordenación, con derechos y deberes, establecida por una autoridad competente para ordenar el comportamiento y, por tanto, la convivencia del ser humano.

Esta es impuesta por obligación, cuyo incumplimiento trae aparejado una sanción. En este ámbito, existen diferentes tipos de normas, como las normas de orden público o privado, las normas imperativas, las normas permisivas, las normas permanentes, las normas transitorias, entre otras. Cuando esta norma jurídica va acompañada de algún tipo de delito se habla de norma penal.

Norma convencional:

Las normas convencionales, conocidas también como normas consuetudinarias, son aquellas que no están establecidas en ninguna ley, pero se cumple por su práctica repetitiva en el tiempo, y territorio específico, es lo que se conoce como la costumbre.

La norma consuetudinaria nace del uso o prácticas sociales, considerando al derecho consuetudinario una fuente del derecho. Todo acto para poder estar inmerso dentro de este derecho es preciso que sea un uso repetitivo y generalizado, es decir, debe de ser un comportamiento realizado por todos o la gran mayoría de los miembros de la comunidad; y debe de crear una conciencia de obligatoriedad, en la cual su incumplimiento acarrea una violación al principio que rige la comunidad.

Norma religiosa:

Las normas religiosas son aquellas que regulan el comportamiento del hombre con la finalidad de acercarse a Dios y lograr la vida eterna. Las normas religiosas imponen deberes, pero no obliga al hombre cumplirlas, depende del amor que siente cada uno por Dios, y así lograr la bienaventuranza divina.

Por ejemplo, los diez mandamientos constituyen un tipo de norma religiosa, y algunas de estas normas se enmarcan dentro de las normas jurídicas como: no matar, no robar.

Norma moral

Las normas morales son aquellas que regulan la conducta del hombre dentro de la sociedad a la cual pertenece. Estas normas son cumplidas de forma libre, y consciente por el ser humano, que debe de distinguir el bien del mal en cada uno de sus acciones, lo cual genera en caso de incumplimiento remordimiento en la consciencia del individuo.

“Regla que se debe seguir o a que se deben ajustar las conductas, tareas, actividades”⁷

⁷ La Real Academia Española - <http://dle.rae.es/?id=QcFNGvF>

3. DIFERENCIA ENTRE NORMA Y REGLA

Norma y regla⁸ Son palabras que pueden usarse como sinónimos para referirse a las pautas, disposiciones o preceptos que debemos seguir. Sin embargo, estos términos no siempre son intercambiables.

La norma, por ejemplo, es más amplia que la regla. Se refiere a todas las pautas o lineamientos que rigen la conducta o comportamiento de una colectividad, como una empresa, una comunidad o la sociedad en general.

De allí que la norma pueda tener relevancia legal y jurídica al establecer, en sus disposiciones y preceptos, los deberes y derechos de los ciudadanos.

No obstante, las normas también suponen aspectos morales, pues son ellas las que regulan las relaciones entre los individuos en una sociedad. Así pues, son normas en nuestra sociedad cosas como la justicia, el respeto o la honestidad.

La regla, por su parte, es mucho más específica que la norma, y hace referencia a aspectos más concretos. Las reglas nos indican lo que está prohibido y lo que no, el modo de actuar que es admitido y el que no, la forma en que debe hacerse una cosa y la que no.

En este sentido, las reglas pueden referirse a cuestiones más puntuales de la convivencia en sociedad. Por ejemplo, las reglas de una oficina en las cuales se contemplan cosas como el horario, el respeto del espacio personal, la limpieza y el silencio en el lugar de trabajo, entre otras cosas.

Asimismo, las reglas pueden establecer la forma en que se debe ejecutar alguna cosa, un procedimiento, etc. Por ejemplo: reglas para la atención al cliente.

⁸ "Diferencia entre norma y regla". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/diferencia-entre-norma-y-regla/> Consultado: 13 de mayo de 2018.

4. DIFERENCIA ENTRE NORMATIVA Y LEY

Ley:

La ley es un tipo de norma jurídica, pero esta no siempre es ley⁹. La ley es una norma jurídica dictada por el poder legítimo para regular conductas, y su incumplimiento genera sanción.

Por otra parte, la norma es una regla o disposición establecida por una autoridad para regular los procedimientos que el individuo debe de seguir para cumplir un objetivo.

La norma es genérica, puede ser de alta jerarquía como cada norma de la Carta Magna, o de baja jerarquía como resolución. En cambio, la ley es específica que constituye la mayor jerarquía.

Normativa:

Se conoce como normativa¹⁰ a la norma o conjunto de normas que guían, dirigen y ajustan el comportamiento de un individuo, organización, materia y/o actividad.

El término normativa es usado como sinónimo de regla, método, procedimiento, siendo su presencia y cumplimiento de suma importancia dentro de una organización, institución y/o sociedad, ya que estipula y limita el comportamiento y funciones de cada uno de sus miembros permitiendo lograr una sana convivencia y el alcance de sus objetivos planteados.

CAPÍTULO 3:

En este capítulo nos introduciremos en el mundo del juego, como en sus definiciones, orígenes, puntos de vistas, funcionalidades y finalmente el abocarnos al juego cooperativo y su relevancia.

⁹ "Norma". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/norma/> Consultado: 13 de mayo de 2.018

¹⁰ "Normativa". En: *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/normativa>.

1. ORÍGENES SOBRE LAS CONCEPCIONES DEL JUEGO

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época¹¹. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura.

El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones.

En el Diccionario Español de la Real Academia¹². El vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga, el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia. El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que, para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.

Desde una perspectiva **psicoanalítica**, uno de los más conocidos expositores, **Sigmund Freud**, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica. Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El

¹¹ PAREDES O., Jesús. Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 11-32.

¹² Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición. [en línea] http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego

juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

El juego como **actividad social**, es definido por **Lev S. Vigotsky**, quien señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en los estudios de las ciencias sociales el concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología

Desde una **perspectiva antropológica**, el juego ha estado siempre unido a la **cultura** de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos

Algunos teóricos, como **Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska**, señalan que el juego es un **elemento antropológico** fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y, por lo tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega).¹³

Desde una **mirada sociológica**, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Cómo define **Orlick**, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural,

¹³ Op. Cit. PAREDES O., Jesús. (2002). p.12.

activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, se deforma el juego de los niños, cuando uno busca premiar la competición excesiva, la agresión física contra otros, como los engaños y el juego sucio, éstas deforman las vidas de los niños”.¹⁴

Rubio Camarasa, desde un punto de vista **antropológico-social** y **psicológico**, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores”¹⁵

“...la función propia del juego es el juego mismo (...) ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto” (Caillois, 1958).¹⁶

2. EL SIGNIFICADO DEL JUEGO

Existen diversas teorías del juego, tratadas extensamente por distintos autores. Creemos interesante revisar las de mayor trascendencia para explicar esta conducta que, como tal, puede ser abordada desde distintos puntos de vista: psicológico, social, biológico.¹⁷

A fines del siglo pasado, **Karl Gross**¹⁸ señalaba que el juego es un “ejercicio preparatorio, que contribuye en la primera edad de los humanos, como en la primera edad de los animales, un procedimiento intuitivo de adquisición de comportamientos adaptado a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente”.

¹⁴ GUTIERREZ S., Melchor. Aprendizaje de valores sociales a través del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. p. 52.

¹⁵ TRIGUEROS C., Carmen. El juego tradicional en la socialización de los niños. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. p.121.

¹⁶ Op. Cit. PAREDES O., Jesús. (2002). p. 22.

¹⁷ Jorge R. Gómez, (juego y motricidad)-Educación Inicial- El significado del juego pág. 7

¹⁸ Gross, K. (Die spiele der menschen) Ed. Jena. Berlin. 1899 – (juego y motricidad) Jorge Gómez.

Schiller, F.¹⁹, en la misma línea biológica, piensa que el juego es una forma de liberación de la energía excedente: “La naturaleza ha dado a los seres irracionales algo más que los meros anhelos de satisfacer sus necesidades y ha encendido en la oscura vida animal cierto resplandor de libertad. El animal trabaja cuando el motor de su actividad es el deseo de preocuparse algo que le falta, u juega cuando ese motor es simplemente la riqueza, la abundancia de fuerzas; cuando por el acrecentamiento de vida se excita a sí misma a la actividad”

Schiller separa claramente trabajo y juego, y este tipo de concepción ha servido para crear una cultura de trabajo, sobrevalorada con respecto al juego, muy útil con el sistema productivo. Por otra parte, su planteo deriva constantemente con juegos irracionales, si estos surgieron siempre por exceso de energía; no jugarían, entonces, los niños débiles o mal alimentados, que juegan para tratar de alejarse de una realidad que los abruma y les impide su crecimiento normal. Todo niño juega para construir su psiquismo y su capacidad de relación social.

Caar²⁰ presenta al juego como ejercitación posterior a un aprendizaje, para retirar placenteramente y lograr su integración como habilidad disponible.

Buytendijk²¹ afirma que el juego depende de la “dinámica infantil”, al decir que “un niño juega porque es niño, es decir, porque los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar”.

El autor asigna cuatro características a esta dinámica:

- La incoherencia sensorial motora o mental, es decir, el no respeto a las leyes de lo real.
- La impulsividad.
- La actitud práctica, o sea una forma de comprensión simpática de la realidad más que su conocimiento objetivo.
- Una cierta timidez ante las cosas, que lo retrae de su utilización pragmática.

La importancia de esta tesis es el reconocimiento de que el juego deriva de la estructura mental del niño, según el estadio de desarrollo que transita, aunque deja de lado

¹⁹ Schiller, F. (La educación estética del hombre). Madrid 1928 – “Juego y Motricidad” Lic. Jorge R. Gomez.

²⁰ Caar, H. (citado en juego y movimiento en el jardín de infantes) Ed. Novel libro. Bs.As. 1990

²¹ Buytendijk, F. J.J. “El juego y su significado”. Madrid 1935

aspectos de la conducta lúdica que no pueden ser explicados desde esta postura, por ejemplo, la construcción simbólica.

3. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

²²A pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo, distinguiendo la perspectiva de diversos autores acerca de las dimensiones cognitiva, social y físico motora.

Las tres perspectivas atienden a la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del individuo

3... 1. Desde Un Punto De Vista Cognitivo

Piaget, J. es quien realiza un estudio de mayor profundidad y pertinencia con relación al juego. Sin desconocer el valor de algunos aspectos.

Los clasificó sin compromiso a priori con una teoría explicativa, o, dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponer, es necesario limitarse a analizar las estructuras tales, como la testimonial de cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensomotor elemental hasta el juego social superior²³.

Partiendo de esta base, Piaget reconoce cuatro tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia y que se relacionan con los estudios evolutivos de la estructura del pensamiento del alumno/a.

²² MARTÍNEZ F. María T. Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. p. 33-50 – citado en “el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” pág. 43.

²³ Piaget J. La formación del símbolo del niño. Editorial Fondo de Cultura Económica, Bs. As. 1990. Citado en “el juego y el aprendizaje” Fundación Nuestra Salta Pág. 8.

Tipos	Descripción
JUEGO MOTOR O DE EJERCICIO	Son aquellos en que la satisfacción de jugar es proporcionada por movimiento de cuerpo, de una parte, de él, o de la destreza física que el alumno/a descubra en algún momento. Por ejemplo: El juego espontáneo.
JUEGOS SIMBÓLICO	Son aquellos que plasman una representación imitativa de la realidad. Por ejemplo: El dibujo.
JUEGOS REGLADO	Son aquellos donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya transgresión merece sanción. Por ejemplo: Las carreras.
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Son aquellos que combinan los juegos motores, simbólicos y reglados para crear un juego nuevo. Esta categoría se desarrolla simultáneamente con las otras. Por ejemplo: Una variante de cualquier juego.

TIPOS DE JUEGOS
Los juegos pueden clasificarse atendiendo a diferentes criterios, estos están hechos para orientar y ayudar a los docentes que tienen que observar al alumno/a cuando juega, ya sea de forma Libre y espontánea o de forma dirigida, al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. Por medio del juego, el docente observa el momento evolutivo y el alumno/a no se siente estudiado y se desenvuelve de una forma completamente natural y sincera. Existen diferentes tipos de clasificaciones según la variable que elijamos. Sus categorías no son excluyentes, puesto que, por ejemplo, al distinguir juegos de exterior y de interior se debe notar que un mismo juego puede realizarse indistintamente en ambos espacios, (por ejemplo, la escondida) aunque haya otros que se desarrollen únicamente en uno de ellos (por ejemplo, la carrera de obstáculos). Es decir, cada una de las clases de juego se puede interrelacionar, dando un ilimitado campo de posibilidades, debiendo ser utilizados en función de los objetivos que se persiguen en cada momento. Los tipos de juego se diferencian atendiendo a diferentes aspectos tales como:

SEGÚN EL ESPACIO FÍSICO	
JUEGOS DE EXTERIOR	Son aquellos que se realizan al aire libre, siendo el patio el lugar por excelencia. Por ejemplo: La escondida
JUEGOS DE INTERIOR	Son aquellos que se juegan habitualmente en un espacio interior y que tienen reglas. Por ejemplo: Los juegos con cartas.

SEGÚN CON QUE SE JUEGA	
SIN MATERIALES	Son aquellos que solo necesitan de los participantes. Por ejemplo: la estatura.
CON MATERIALES	Con juguetes: Son aquellos que necesitan de juguetes dirigidos a desarrollar capacidades y habilidades puntuales y propias de cada edad. Por ejemplo: los bloques.
	Con objetos: Son aquellos que incluyen varios objetos de uso alternativo, que pueden ser utilizados con un fin específico en diferentes momentos. Por ejemplo: El juego con cartón.

SEGÚN LAS CAPACIDADES QUE SE DESARROLLAN	
JUEGOS PSICOMOTORES	Son aquellos que ayudan a descubrir sus posibilidades corporales y conformar su identidad. Por ejemplo: Juegos de movimiento.
JUEGOS COGNITIVOS	Son aquellos que favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad. Por ejemplo: Las damas
JUEGOS SOCIALES	Son aquellos que facilitan las relaciones y la socialización. Por ejemplo: Juegos de presentación.
JUEGOS AFECTIVOS	Son aquellos que favorecen la expresión de emociones. Por ejemplo: La dramatización.

SEGÚN LOS PARTICIPANTES		
NÚMERO	INDIVIDUAL	Son aquellos que requieren de un único alumno/a. por ejemplo: El solitario.
	COLECTIVO	Son aquellos que necesitan de varios alumnos/as. Por ejemplo: El fútbol
ACTITUD	ESPECTADORES	Son aquellos en los que el alumno/a no forma parte activa en el juego, sino que lo observa. Por ejemplo: Alentar a los que juegan.
	PARALELOS	Son aquellos donde los alumnos/as juegan juntos en el mismo espacio, pero el juego no es compartido. Por ejemplo: Los circuitos de juegos.

24

²⁴ El juego y el aprendizaje. Fundación Nuestra Salta. Pers. Jurídica 122/01. Pág. 5-6-7.

3... 2. Desde Un Punto De Vista Social

²⁵Esta clasificación se basa en la propuesta de Parte realizada en 1932 y que aún hoy continúa vigente. Esta clasificación analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos.

Juego solitario:

En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

Juego de espectador o comportamiento observador:

En este tipo de juego el niño o niña ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso.

Juego paralelo:

En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. (Es más, el niño) puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”

Juego asociativo:

²⁵ Op. Cit. MARTÍNEZ F. María T. (2002). p. 43– citado en “el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” pág. 47.

En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo”⁶⁴. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

Juego cooperativo:

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

“El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás”. A partir de los dos años, el niño empieza a mostrar mayor interés por sus iguales y decrece la cantidad de juego con adultos. Los iguales le resultan más atractivos y novedosos, sus conductas son fácilmente reproducibles y sus intereses son similares. Además, a medida que su edad aumenta, los niños y las niñas “mejoran sus competencias lingüísticas, superan su egocentrismo y comienzan a aceptar reglas y normas, lo que hace que sus interacciones sociales sean cada vez más fluidas”. Con lo que respecta al número de participantes, es importante señalar que los primeros grupos de juego de los niños y niñas son muy reducidos y, a medida que ellos crecen, se amplían y tienden a ser del mismo género, caracterizándose los juegos masculinos por su actividad motriz y los juegos de niñas por ser actividades más sedentarias y tranquilas.

4. EL JUEGO COOPERATIVO: DEFINICION Y CARACTERISTICAS

²⁶Desde un planteamiento inicial basada en la estructura de meta, son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada

²⁶ “Juegos Cooperativos y Educación Física”, Cilla, Raúl Omeñaca – Omeñaca Jesus Vicente, 3ra edición – Edit. Paidotribo – 2005. Pág. 47

hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Sin embargo, quienes han estudiado este tipo de juegos no se han quedado únicamente en la definición, sino que han tratado de profundizar en sus características, desentrañando, de este modo el importante valor de las actividades lúdicas cooperativas como medio para la educación.

Así, Pallares (1987) destaca cuatro características en este tipo de juegos.

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Crevier y Berubé (1987)²⁷ resaltan como características del juego de cooperación:

- La participación de cada jugador en el bienestar de los demás.
- La no eliminación.
- La liberación de la agresividad física.
- La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.
- La participación de acuerdo con las propias capacidades.
- El énfasis en el placer.

Parlebas (1988, pág. 53)²⁸, por su parte, presta atención en el juego de cooperación al carácter solidario de las relaciones que se establecen entre los jugadores.

²⁹Terry Orlick, una de las personas que representan un referente obligatorio en el campo de la educación para la cooperación, valora cuatro características de la alternativa cooperativa de juego en su libro “Juegos y Deportes Cooperativos” (1986): cooperación, aceptación, participación y diversión. Pero será en la ampliación de esta primera publicación,

²⁷ Citado en “Juegos Cooperativos y Educación Física”, Cilla, Raúl Omeñaca – Omeñaca Jesus Vicente, 3ra edición – Edit. Paidotribo – 2005. Pág. 48

²⁸ Ibídem. Pág. 48

²⁹ Ibídem. Pág. 48

Libres para cooperar, libres para crear (1990), donde profundizará más, vinculando el juego cooperativo a la libertad en varios ámbitos:

- Libres De La Competición: una de las características más significativas de las actividades lúdicas cooperativas es su estructura interna. Esta se configura de tal modo que el objetivo es común a todos los participantes en el juego. De esta forma, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas.
- Libres Para Crear: La estructura cooperativa del juego determina un fin común para los participantes, pero no indica un camino para conseguirlo. Se da opción, de este modo, al pensamiento divergente, a la búsqueda de distintas alternativas en la resolución de cada situación – problema. Como señala Orlick (1990, pág. 17), “los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo obtienen una gran satisfacción personal, sino también una experiencia positiva para desarrollar su creatividad no solo obtiene una gran satisfacción personal, sino también una experiencia positiva para encontrar soluciones a nuevos problemas”
- Libres De Exclusión: La exclusión en el juego alimenta sentimientos de desconfianza en las propias posibilidades e incide negativamente en el autoconcepto. Además, priva de la oportunidad de seguir experimentando y de mejorar las diferentes capacidades. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación de la actividad lúdica. De este modo, a la posibilidad de fallar le sucederá una oportunidad para la corrección.
- Libres De Elección: “Proporciona elecciones a los niños, demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos” señala Orlick (Ibidem, pág. 18). El juego cooperativo recoge la posibilidad de poner en marcha la iniciativa individual y está abierto a los deseos de los participantes.
- Libres De Agresión: Si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos o agresivos.

CAPÍTULO 4:

En este capítulo se detalla brevemente las características del niño de acuerdo a la etapa en la que se encuentran, para poder comprender algunos aspectos como ser lo cognitivo, afectivo y social. Por último, se detallaron algunas de las características más comunes en la conducta del niño entre 2 y 6 años.

CARACTERIZACIÓN DEL NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS

La educación física³⁰ del niño que transita la primera y segunda infancia, debe sustentarse fundamentalmente sobre un conocimiento claro y concreto de sus características biológicas, psicomotrices y afectivas “considerando la situación social de su entorno inmediato”, del cual dependerá el acierto o el fracaso en la proposición de objetivos, en la elección de contenidos y sus consecuentes tareas de movimiento para cumplir con los mismos y en el planeamiento de las clases.

Si bien es difícil discriminar para su análisis y más aún para su estimulación específica los diferentes componentes estructurales de la conducta, en este capítulo se presentarán al niño durante el período evolutivo que transcurre entre los dos y los seis años de edad, en los perfiles básicos que permiten comprender su realidad infantil, considerando con mayor amplitud las características psicomotrices por la especificidad de esta obra.

Entre los dos y los tres años de edad, culmina un proceso clave para la vida activa del niño: el desenvolvimiento de todas las formas básicas de movimiento, es decir la evolución de los patrones motores que permiten la acción independiente, paralelo con el dominio elemental de lenguaje y una comunicación con los demás donde el gesto y el balbuceo dejan paso a la palabra como elemento fundamental de la misma.

Este nuevo nivel de capacidad, le posibilita comenzar a resolver problemas de movimiento que el medio o el docente le presentan, con atención e intención, pero recién hacia los seis años se afianza un dominio técnico, enriquecido y afinado, que le permitirá constituir un acervo motor amplio y alcanzar un dominio de sí mismo diferenciado; ello implica, además el establecimiento de relaciones espacio temporales con los objetos que superan el nivel sensoriomotor y le permiten configurar el campo nocional sobre el cual se apoya el desarrollo intelectual-cognitivo y los aprendizajes culturales superiores.

Analizaremos en consecuencia las características fundamentales que presentan los niños entre los dos y los seis años, sus posibilidades de movimiento y de establecer relaciones con el medio.

³⁰ “La Educación Física en la Primera Infancia” - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 13 al 24

Debemos hacer notar, sin embargo, que esta aproximación genérica, requiere el ajuste contextual y particular a cada grupo y a cada niño.

No es nuestro propósito realizar un análisis profundo de todas las características que trataremos, sino una caracterización sintética de cada etapa, integrando aportes de los autores que, han estudiado con amplitud los distintos aspectos del desarrollo infantil y que los lectores podrán profundizar en las obras citadas en las bibliografías. Es necesario para ello “integrar estos aportes con una mirada pedagógica, porque nos interesa trabajar con personas totales que disponen de inteligencia y afectividad, de valores, creencias, cierto desarrollo del lenguaje, que son mujeres o varones y porque queremos entender en sus relaciones sociales con pares y adultos”.³¹

Entre los dos y tres años, culmina un proceso clave para la vida activa del niño: el desenvolvimiento de todas las llamadas formas básicas de movimiento, es decir, la evolución de le permite una acción independiente; asimismo se afirma su equilibrio postural y se inicia en la práctica de destrezas sencillas, supera paulatinamente la globalidad de sus movimientos, ejerciendo progresivamente un mayor control y capacidad coordinativa, en especial óculo-manual, lo que le otorgará mayor precisión en su actividad motriz al final del período así como en la capacidad de resolver problemas de movimiento adecuadamente planteados.

Paralelamente, el progresivo dominio del lenguaje le permite ampliar los patrones motores filogenéticos de la comunicación con los demás a través del surgimiento de la palabra como elemento fundamental de la misma y una mayor apertura a lenguajes no verbales.

Deseamos destacar la importancia de las aptitudes motrices durante el crecimiento de los niños y niñas en este período.” ...el período de dos a seis años determina su futuro proceso educativo y existe la interacción total entre el niño y el medio que le rodea, produciéndose las influencias de éste al mismo tiempo que su formación³²...”

Efectivamente, moverse y jugar lo relacionan con su entorno, le permiten experimentar en y con el mundo de los objetos en los espacios y tiempos a su alcance y es aquí donde

³¹ Diseño curricular para la Educación Inicial, Secretaría de Educación de la Municipalidad de la Ciudad de Bs. As., 1989. Citado en “La Educación Física en la Primera Infancia” - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 14

³² Ibídem. Citado en “La Educación Física en la Primera Infancia” - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 14

nuestra acción de educadores seleccionará y organizará las situaciones educativas significativas adecuadas y estimulantes.

En los años posteriores se da un cambio pronunciado que abre riquísimas posibilidades de desarrollo del potencial psicomotriz.

Entre los cuatro y seis años puede adquirir la mayor parte de las técnicas básicas de movimiento que le permitirán construir un amplio acervo motor y alcanzar un ajustado dominio del cuerpo en movimiento y de las relaciones espacio-temporales. Consecuentemente, obtendrá mayor dominio de sí mismo, de su entorno y de la capacidad para enfrentar nuevos aprendizajes.

En este punto es importante considerar que la tarea conjunta de los docentes (maestros y profesor de Educación Física) permitirá establecer las relaciones adecuadas entre las distintas áreas educativas cuando ello sea pertinente, según se especificará más adelante, en objetivos y contenidos.

Debemos destacar que, como docentes, es necesario reconocer las diferencias que por distintos factores pueden presentarse entre los niños de una misma edad. Por lo tanto, la realidad nos muestra diferentes potencialidades y puntos de partida. ¿Cómo hacer entonces para no caer en el activismo, en la actividad por la actividad misma? Se tratará de tomar como punto de partida aquello que nos presente el grupo particular con el que trabajamos y en función de ese diagnóstico, establecer los objetivos de la tarea; evaluar continuamente el proceso para ayudarlos a construir los nuevos aprendizajes, basándose en las adquisiciones anteriores y en las que se van logrando.

Así, la significación pedagógica de la tarea docente estará dada por su intencionalidad de estimular, apoyar y acompañar el proceso de desarrollo y crecimiento en la construcción de sus aprendizajes, en la socialización e individualización, integrándose en esta tarea con los agentes de la comunidad y especialmente con la familia.

1. CARACTERIZACIÓN INTELECTUAL

"El predominio enorme de las conductas inteligentes sobre las instintivas y habituales es característico de la especie humana lo que la hace capaz de plantearse problemas y resolverlos de manera original: el ser humano es esencialmente curioso".³³

En la etapa que nos ocupa, el niño pasa de la inteligencia sensorio-motriz (según PIAGET) a la etapa del pensamiento intuitivo o preoperatorio, esto se da fundamentalmente por la aparición del lenguaje que le permite reconstruir acciones pasadas y anticipar otras futuras; es la función semiótica, herramienta cognoscitiva de esta edad.

El pensamiento es todavía rígido, muy ligado a la percepción del objeto y a sus propios puntos de vista. Afirma sin dar prueba y no es capaz de dar justificaciones de sus creencias. Esto se liga a su egocentrismo que le impide ponerse en el lugar del otro. Por ejemplo: si en educación física se le plantea un circuito de tareas en movimiento y en un momento se le interpone un nuevo obstáculo, su resolución implica una reorganización del espacio, dándose dos vertientes: por el lado del docente, una acción disparadora para provocar un conflicto cognoscitivo y del lado del niño, una prueba de sus posibilidades para reorganizar internamente el espacio percibido y resolver situaciones nuevas.

Paulatinamente y en relación con la superación del egocentrismo, se da la evolución hacia un pensamiento más flexible, que PIAGET denomina intuición articulada, lo cual permite avanzar, más adelante, en la adquisición de un pensamiento reversible que marca el final del pensamiento intuitivo y la conquista del pensamiento operatorio.

Esta forma de pensamiento es la que hará posible la aparición de los juegos de regla propiamente dichos, hacia los 4 o 5 años.

En esta evolución, las nociones de espacio, tiempo, objeto, causalidad son en principio un espacio, un tiempo, un objeto y una causalidad vividos con su cuerpo y en relación con el medio y los objetos; éste es un dato importante para los docentes. El espacio que el niño construye en esta etapa es un espacio vivido y concebido, es un espacio topológico que le permite establecer relaciones de proximidad, orden, cierre y continuidad.

Derivado del egocentrismo y del pensamiento pre-conceptual que caracteriza este período encontramos el animismo, el artificialismo y el finalismo.

³³ Diseño curricular para la Educación Inicial, Secretaría de Educación de la Municipalidad de la Ciudad de Bs. As., 1989. Citado en "La Educación Física en la Primera Infancia" - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 19

Asimismo, a través de la construcción de las estructuras de seriación, que pueden ser tratadas desde la educación física, el niño estructura paulatinamente la noción de número.

Puede resolver problemas adecuados a su desarrollo, considerado éste en sus distintos aspectos. Por lo tanto, es importante en educación física presentar situaciones problema con obstáculos que les sean accesibles, tanto desde lo motriz como desde lo intelectual y afectivo sociales, pero que impliquen una nueva construcción: la creación de una respuesta nueva para ellos y, por supuesto, relacionada con los contenidos significativos previamente seleccionados que sean un desafío motivante, no competitivo.

En este punto debe destacarse nuevamente la importancia de la acción orientadora del docente proponiendo experiencias educativas ricas y enriquecedoras del bagaje que los niños poseen, que les permitan el acceso a los contenidos a través de diferentes propuestas didácticas, donde puedan pensar, descubrir, probar, encontrar soluciones por sí mismos. Es así como, por distintas vertientes, accederemos a un mismo cauce que será la apropiación de nuevos y significativos aprendizajes, en un contexto dinamizador de las potencialidades de los niños. El espacio, el tiempo, las relaciones con los objetos, el propio cuerpo y la imagen corporal son ejemplos de contenidos que pueden ser abordados de manera interdisciplinaria, en una tarea compartida entre los docentes del área y las maestras jardineras.

2. CARACTERIZACIÓN SOCIO-AFECTIVA

Es al inicio de la etapa que nos ocupa, alrededor de los 2 años que la aparición de la función simbólica, de la cual el lenguaje y el juego simbólico son su manifestación más importante, marca posibilidades y modificaciones en el comportamiento, tanto en su aspecto afectivo como social e intelectual.

Sabida es la importancia que este hecho adquiere en el doble proceso de socialización e individualización del niño, que le permitirá, por un lado, integrarse paulatinamente en sus grupos de pertenencia y por otro diferenciarse como individuo con sus singularidades.

El proceso implica tanto el descubrirse a sí mismo como individuo, como el descubrir a otros: "al mismo tiempo que se descubre como individuo, descubre también que existen limitaciones para él como consecuencia de que hay otros con los mismos derechos. Este descubrimiento constituye un importante avance en su desarrollo social y se cumple en tres

etapas: primero identifica las propiedades de la individualidad, luego aprende a diferenciar las propias necesidades de las ajenas y por último, aprende a respetar los derechos de los demás”.³⁴ Así paulatinamente superará su egocentrismo inicial y se integrará en grupos encontrando su propio rol, destacándose líderes que no mantendrán mucho tiempo su liderazgo, basados en alguna condición sobresaliente.

A los 2 años, superada la etapa de adaptación en el jardín, comenzará a manejarse con cierta autonomía; podrá respetar algunos límites en relación a los adultos y luego al grupo, compartir progresivamente momentos de juego, superando paulatinamente la etapa del juego solitario y paralelo.

El contexto educativo que se le ofrezca deberá contener situaciones de juego compartido, que le ayudarán a integrarse en pequeños grupos. El docente se incluirá, será el organizador, dará consignadas precisas, pondrá los límites claros que orienten y den seguridad y creará el clima afectivo imprescindible en esta primera etapa en que vemos frecuentemente que se mueven ignorándose, tratándose como “cosas”.

A los 3 años son potencialmente más autónomos, comienzan a respetar al compañero y a compartir frecuentemente. Actúan con mayor concentración y estabilidad, también en los juegos.

Se interesan en el juego con otros en pequeños grupos, muy fluctuantes si se trata de juego libre. Son capaces de esperar y respetar turno, por supuesto aun con la participación del adulto en la organización. Por esto se pueden proponer circuitos sencillos donde la intervención del docente atenderá más a la dinámica de desarrollo. En consecuencia, las tareas podrán ser desarrolladas sin su intervención, solos y sin que implique riesgo alguno.

Este camino hacia la diferenciación e integración se continúa hacia los 4 y 5 años en la posibilidad de incluirse de manera progresivamente más interactiva con sus pares y los adultos o sin los adultos, construyendo pautas y valores que le permitirán el tránsito de una moral heterónoma (que domina la etapa anterior) a una progresiva autonomía.

Es fundamental la coherencia de los docentes de la institución y sería de desear de la comunidad, para apoyar este proceso con actitudes, consignas y discursos no contradictorios, que otorguen los tiempos necesarios a cada niño y al grupo como tales.

³⁴ Ibídem. Citado en “La Educación Física en la Primera Infancia” - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 20

Entre los 4 y 5 años puede organizarse grupalmente, darse sus reglas en los juegos y respetarlas, ayudando a sus compañeros.

La actividad es intensa, menos cambiante, pudiendo continuar una tarea, aunque le lleve varios días.

Numerosas son las oportunidades que presenta al docente la clase de educación física y los momentos de juego libre para dar oportunidades de comunicarse, compartir, darse normas, enseñarse mutuamente, organizarse. Su rol será cada vez menos prescriptivo, para transformarse en dinamizador de la autonomía progresiva.

La organización de sus propios "circuitos de pruebas" inventando las más variadas e impensadas formas de recorrerlos y combinaciones de movimiento que darán lugar a numerosas estimulaciones motrices y oportunidades educativas. Es posible potenciar la actividad con intervenciones que, sin desarrollar la competitividad, resulten en beneficios educativos abarcadores de distintos aspectos de la personalidad.

A partir de aproximadamente los 4 años, planifica y evalúa las actividades y los juegos, tanto individual como grupalmente.

Toma paulatinamente responsabilidades.

Este es el momento oportuno para iniciar la vida en la naturaleza, dando oportunidades para aprender a cuidarla, disfrutarla, compartirla y conocerla.

Sus éxitos y fracasos en relación al avance en lo intelectual y lo social, le permiten ir construyendo paulatinamente una escala de valores cada vez más amplia, lo cual le permite su propia valoración, la de los adultos y la de otros niños. Destacamos que, de todas maneras, los adultos y las exigencias del medio juegan un rol preponderante en la construcción de su moralidad.

Y, para terminar, una palabra sobre el problema de los límites. En esta edad como en otras, los límites son necesarios pero lo importante es ponerlos en el momento oportuno y si derivan sanciones, éstas deben tener relación directa con la falta, sin posteriores castigos, para dar lugar a comprender la conveniencia de no repetirla. Esto es importante con el fin de guiar a los niños hacia una moral autónoma.

5... 1. El Juego Como Expresión Vital De La Infancia

En la caracterización de un niño, es imposible dejar de lado un aspecto vital esencial para ser y desarrollarse: el juego

Como conducta totalizadora, no admite un análisis parcial o enfocado estrictamente desde un solo ángulo.

El juego es la vida fluyendo desde los impulsos ancestrales más profundos y desde la estructura conformadora de la entidad infantil. Sin embargo, creemos que el componente emocional constituye el lanzador del juego, cualquiera sea su forma de manifestación. Surge desde las sensaciones y sentimientos de placer, libertad, deseo de acción, de estar y compartir con el otro, de descubrir, encontrar, abandonar y volver a descubrir, de ser —en definitiva— uno consigo mismo y con el mundo.

La edad que tratamos, nos ofrece a los adultos —ya olvidados de ese racismo espontáneo y pletórico— la posibilidad de ver el juego en su pureza y significación totales.

BUYTENDIJK³⁵ señala al respecto cuatro elementos fundamentales del juego en este periodo:

(a) El no respeto a las pautas causales y fenomenológicas que determinan la realidad, por la incoherencia sensorio-motora o cognitiva propia del estadio psicológico en curso.

(b) La pulsión biológica a la acción.

(c) La actitud apática, como forma de interpretar lo real, no por su análisis racional y objetivo, sino por su resonancia emocional.

(d) La retracción a manipular y usar los elementos del entorno en forma concretamente utilitaria o sistemática, trastocando el temor que la magnitud de lo real provoca en estas edades, llevando al niño a reemplazar, a "hacer como si..." o de darle a los objetos finalidades muy diferentes a su entidad original.

³⁵ Buytendijk, F.J.J. El Juego y su Significado. Madrid, España, 1.935. Citado en "La Educación Física en la Primera Infancia" - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2° Edición – 3° Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina. Pág. 22

A los 3 años, esto puede observarse con mucha claridad. Los pequeños insisten muchas veces en conductas no adaptativas, sin poder desprenderse totalmente del egocentrismo característico del periodo anterior.

Buscan insistentemente al adulto como eje clave para desarrollar sus juegos, tratando de imitarlo directamente y de encontrar las formas que le permitan ser aceptados en el universo de los mayores, incluidos los niños más grandes. Aceptaran cualquier rol en un juego grupal organizado por el docente, siempre que ello le signifique su reconocimiento.

Por otra parte, la forma de juego en esta edad es inconstante, fantasiosa y sujeta a todas las variables situaciones que lo afectan. De allí las dificultades para compartir solidariamente actividades jugadas y juguetes con los otros, cambiando incesantemente sus compañías y sus centros de atención.

Estas particularidades emocionales se reflejan en los juegos motores grupales, que necesariamente pasan por escasos niveles de organización, roles fluctuantes, asociaciones imaginativas fantásticas y centralización alrededor de un personaje significativo.

Los juegos con refugios, aunque éstos sean simbólicos o apenas delineados, son típicos en este periodo, pues le dan al pequeño una sensación de seguridad afectiva que aún necesita.

En cambio, el perfil emocional de los 4 años produce interesantes cambios en la forma de jugar y en las características de los juegos.

Superada la etapa egocéntrica anterior, los niños de esta edad buscan la formación de pequeños grupos (tres o cuatro integrantes) para gozar del intercambio, de las ocurrencias del otro, de la resonancia que su accionar provoca en los compañeros y en el adulto. Los juegos cooperativos, no demasiado organizados, tienen buen eco, ligados a la necesidad de ser reconocidos por su buen desempeño, individual y grupal.

Su gran libidinal emocional y motora, exige al docente predisposición para variar juegos, modificando sus pautas si no son apropiadas o motivadoras, los elementos a utilizar y las consignas organizadoras.

Este avance emocional que lo hace un pequeño crítico del adulto, en busca de su independencia de los mayores, tiene su correlato intelectual que lleva a la noción de regla. Por ende, surge la posibilidad de la regularidad y de la obligación respecto al acto de jugar: si bien los juegos cambian continuamente, cada juego se convierte en una unidad con mayor sentido

y rigurosidad para aceptar las consignas, la organización, los roles y conductas a llevar a cabo, aunque hacia los 5 y 6 años, la relación social se consolida y la interacción con los compañeros y su evolución intelectual le permiten al niño comenzar a anticipar acciones en común, lo cual es diferente al agrupamiento del estadio anterior, natural y fluctuante. Son capaces de planear sencillas tácticas para obtener éxito en un juego por bandos, por ejemplo, a partir de los objetivos y reglas de base. Este aspecto puede no ser común a todos los niños, dependiendo en gran medida de las experiencias anteriores.

Aumenta el sentido de realidad, dando paso a un gran interés por adaptarse a la vida verdadera”. La imitación tiende a ser diferida, con representación a distancia “en tiempo y espacio” de los personajes que son importantes en la actualidad vital de los niños. Los jugadores famosos, los superhéroes televisivos, los profesionales y trabajadores de áreas interesantes para ellos, son imitados en los juegos con réplicas muy cercanas a la realidad percibida por ellos.

Los juegos motores son aceptados por la validez intrínseca de sus contenidos, por las emociones que provocan su competitividad y estructura de reglas y por la definición de roles y subroles a cumplir en los mismos.

El docente, a diferencia del período anterior —sobre todo a los 2 y 3 años en que se requería su participación directa, es solicitado progresivamente sólo como organizador y conductor, si bien no se pierde el disfrute por el juego compartido con él.

Paralelamente a estas formas de juego socializadora y relacionado con la aparición de un pensamiento operatorio, ordenador de la realidad, se acomplejan los juegos de construcción, a los cuales los niños de 5 y 6 años pueden dedicarles mucho tiempo.

El campamento, con su posibilidad de armar carpas y construir elementos rústicos, se convierte en una singular alternativa complementaria del juego de construcción que se realiza en el jardín de infantes y en el propio hogar. Por esta razón, es importante también permitir que colaboren en el armado de situaciones para la práctica de las diversas actividades motoras: circuitos, recorridos, refugios, etc. Lo harán con sumo placer y seguramente se gestan formas inéditas para estimular la creatividad, la actividad motriz y el juego con los demás.

Si bien el desarrollo emocional de cualquier niño depende de aspectos muy profundos, la consideración y análisis de su juego debe constituirse en una necesidad para el docente,

dada su importancia. Ello redundará en un desenvolvimiento equilibrado y positivo del niño, si se atiende el significado de esta conducta vital.

Estas conductas vitales que crean las primeras huellas motrices del niño, sociales, de interacción, donde aprenden un abanico de posibilidades en participación de los docentes y sus entornos comienzan en el **nivel inicial** o también llamado **preescolar** del sistema educativo de la provincia de Salta en base a los **diseños curriculares**.

CAPÍTULO 5:

Este capítulo describe en qué consiste el nivel inicial, los objetivos del mismo, y dentro de él se detalla en especial el área de Educación Física y sus respectivos objetivos, con el propósito de entender la organización del Nivel Inicial y el aporte de la Educación Física en este nivel.

1. NIVEL INICIAL

La Educación Inicial constituye una unidad pedagógica que comprende al niño desde los 45 días hasta los dos años (Jardines Maternales) y desde los tres hasta los cinco años (Jardines de Infantes) siendo obligatorio el último año. Corresponde a la primera etapa de institucionalización de la infancia en que el niño asiste a un ambiente diferente del familiar para que aprenda³⁶ a convivir con nuevas normas y límites que más adelante le ayudarán a vivir en sociedad e interactuar con el mundo.

Por ello es imprescindible brindar el ambiente y la estimulación necesarios para crecer, desarrollarse, madurar, aprender a construir conocimientos, afirmar las relaciones afectivas y socializar. La educación inicial propiciará el desarrollo integral del niño y el acceso pleno a espacios de aprendizajes para su desarrollo social, cultural, emocional, intelectual y físico.

³⁶ Ob. Cit. en Diseños Curriculares de la Provincia de Salta. Ministerio de Educación (2.010). Consultado: 02/02/25

2. JARDINES DE INFANTES (SALA DE 4 A 5 AÑOS)

2... 1. El diseño curricular comprende las siguientes Áreas:

- Prácticas Sociales del Lenguaje.
- Matemática.
- Ambiente Social, Natural y Tecnológico.
- Formación Personal, Social y Moral.
- Lenguaje Artístico.
- Educación Física

2... 2. Área Educación Física

Fundamentación:

Se define a la Educación Física como una disciplina pedagógica que tiene por objeto intervenir intencional y sistemáticamente en la constitución corporal y motriz de los sujetos, colaborando en su formación integral y en la apropiación de bienes culturales específicos, a través de prácticas docentes que parten de considerarlos en la totalidad de su complejidad humana y en sus posibilidades de comprender y transformar su realidad individual y social.

La Educación Física dentro del programa de Jardín Infantes se propone con el carácter de poder vincularse de forma integrada con otras Áreas, que la misma contribuya a la formación integral del niño, donde pueda construir saberes corporales y motrices en relación con otros, y con el ambiente, teniendo en cuenta sus saberes previos, siempre manteniendo un clima de libertad, cargado de afecto para lograr autonomía en el niño.

El docente deberá intervenir como facilitador y mediador flexible con los niños, propiciando el gusto y el placer por la actividad física.

Para plasmar todas estas ideas a la práctica deben estar atravesadas por un carácter lúdico como un modo de intervención pedagógica, siendo el mismo una herramienta esencial para el docente donde también estará presente el carácter expresivo, todos estos fundamentos enriquecen el acervo motor del alumno para que el mismo pueda vincularse favorablemente con el mundo.

“La esencia de la Educación Física está orientado al enriquecimiento de la experiencia corporal y motriz de los niños mediante la construcción progresiva y significativa de saberes para lograr sentirse bien en y con su cuerpo, oficiando como soporte para que se instale él: “Yo me animo a hacer”, “Yo puedo hacer”, avanzando hacia él “Yo sé hacer”.¹²

Los propósitos que se persiguen en el nivel y en el área de la Educación Física, son los siguientes:

- Favorecer un mejor registro y conocimiento del propio cuerpo tendiente a la construcción de su corporeidad, propiciando la confianza en las propias posibilidades de acción y el gusto por la actividad física.
- Promover la exploración de las posibilidades motrices del propio cuerpo y el control progresivo del movimiento, en relación con el contexto en el que esté implicado, cuidando de sí mismo y de los otros.
- Enriquecer la incorporación de normas de actuación favorables a la salud, que impliquen habilidades, actitudes y comportamientos.
- Estimular, a través de las prácticas corporales y motrices, la construcción de vínculos con los otros y la autonomía personal.
- Estimular la participación en los juegos, la dinamización en la asunción de los roles y una disposición favorable y creativa para la invención y modificación de reglas y espacios de juegos.
- Propiciar la exploración, la creatividad y el disfrute en la realización de actividades y juegos en contacto directo con el ambiente natural y urbano, fomentando actitudes de preservación y cuidado de los mismos.

2... 3. Ejes:

La selección de los estos ejes sugiere una forma de organización para contenidos que son vinculantes, en la organización didáctica cada docente podrá establecer relaciones que enriquezcan esta propuesta ya que, en la práctica educativa, estos ejes se interrelacionan constantemente.

I. EJE: las prácticas corporales, ludomotrices y expresivas vinculadas al conocimiento y cuidado del cuerpo (disponibilidad de sí mismo).

II.EJE: las prácticas corporales, ludomotrices y expresivas vinculadas a la interacción con otros.

III corporales, ludomotrices y expresivas vinculadas a la interacción con el ambiente y otros. EJE: las prácticas

2... 4. Objetivos De La Educación Física Inicial:

- a. Promover el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social de los niños a través del juego como contenido de alto valor cultural.
- b. Promover desde temprana edad la formación en valores como: solidaridad, amistad, respeto a sí mismo y a sus mayores, resolución pacífica de los conflictos.
- c. Estimular hábitos de integración social, convivencia grupal, cooperación, higiene y conservación del medio ambiente.
- d. Estimular el proceso de maduración sensorio-motriz.
- e. Favorecer el desarrollo corporal y motriz a través de la Educación Física y la recreación.
- f. Incentivar el desarrollo de la capacidad creativa y estética, y el conocimiento en las experiencias de aprendizajes.
- g. Promover el desarrollo de la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes verbales y no verbales: Movimiento, Música, Expresión Corporal, Plástica, Artística y Literaria.
- h. Prevenir y atender necesidades especiales y dificultades de aprendizaje.

CAPÍTULO 6:

1. CONTEXTO SOCIO – HISTÓRICO:

El nombre “Martín Fierro” fue impulsado un 22 de marzo de 1.963 por el reverendo padre Carlos Escobar Saravia, presidente en esa época, del honorable Consejo General de Educación.

Una década con dos años después se creó el jardín de infantes en 1.975, dicha institución educativa hoy por hoy cuenta con una infraestructura particular compuesta por 4 aulas con 2 baños cada una (1 para niños – 1 para niñas), una dirección, un patio de juegos, espacios verdes, un mástil para banderas, una cocina, un baño para discapacitado, un salón de usos múltiples, dos depósitos (uno para elementos de educación física).

Cuenta con algunos soportes técnicos y herramientas que mejoran la práctica docente y condiciones de comodidad para los alumnos como aire acondicionado para cada sala, ventiladores de pared, un proyector, un parlante, Wi Fi, extintores de llamas por cada sala, botiquín de primeros auxilios.

El cuerpo docente está compuesto por 8 maestras (cuatro por cada turno) de los cuales 6 son titulares, 1 profe de educación física (titular), una maestra de artes, una celadora y una administrativa.

Cada sala cuenta con un promedio de 25 a 31 alumnos, los cuales son de escasos recursos la mayoría, otros son de clase media baja.

El clima de trabajo en dicha institución es muy agradable y cálido, cuenta con un excelente compañerismo entre colegas para trabajar mancomunadamente en diversos proyectos. Existe una comunicación fluida y abierta al diálogo con el cuerpo directivo y personal de maestranzas.

10. HIPÓTESIS

La aplicación de juegos cooperativos en alumnos y alumnas de 5 años del Nivel Inicial de la escuela Martín Fierro de Joaquín V. González de la provincia de Salta del periodo 2025, produce una reducción en las conductas pasivas y disruptivas, manifestando una mejora significativa en las conductas asertivas, adecuándose a las normas preestablecidas, como también el respeto interpersonal.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

- **VARIABLE INDEPENDIENTE:**

“Los juegos de carácter cooperativos en los alumnos de 5 años en las clases de educación física del nivel inicial.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL:

Juego:

Acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo en la vida real.

Juego cooperativo:

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. Aprenden a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás.

Educación Física:

Se define como una disciplina pedagógica que tiene por objeto intervenir intencional y sistemáticamente en la constitución corporal y motriz de los sujetos, colaborando en su formación integral y en la apropiación de bienes culturales específicos, a través de prácticas docentes que parten de considerarlos en la totalidad de su complejidad humana y en sus posibilidades de comprender y transformar su realidad individual y social.

Nivel Inicial:

Constituye una unidad pedagógica que comprende al niño desde los 45 días hasta los dos años (Jardines Maternales) y desde los tres hasta los cinco años (Jardines de Infantes), siendo obligatorio el último año. Corresponde a la primera etapa de institucionalización de la infancia en que el niño asiste a un ambiente diferente del familiar, y en el cual es acogido, en un principio, por personas extrañas a su cotidianidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en la búsqueda de aprendizajes e interacción con el mundo.

DEFINICIÓN OPERACIONAL:

<i>Alumnos en las clases de educación física del nivel inicial de la escuela Martín Fierro.</i>	Dimensiones	Indicadores
	Edad	5 años
	Juego	Individual Dúos Más de dos En conjunto
	Sexo	Masculino Femenino.
	Estímulo	3 en la semana

- **VARIABLE DEPENDIENTE:**

Conducta pasiva, disruptiva y asertiva de los alumnos y alumnas de 5 años del nivel inicial de la escuela Martín Fierro de Joaquín V. González.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL:

Conducta: Conjunto de respuestas, bien por presencia o por ausencia, que presenta un ser vivo en relación con su entorno o mundo de estímulos.

Conducta asertiva: como la capacidad de los alumnos para expresar sus necesidades y sentimientos de manera clara y respetuosa.

Conducta pasiva: como la falta de participación o iniciativa en las actividades de educación física.

Conducta disruptiva: como el comportamiento que interrumpe el desarrollo normal de una actividad causando malestar o problemas mediante agresión, desobediencia o incapacidad de seguir normas.

DEFINICIÓN OPERACIONAL

La conducta de los alumnos de 5 años en la educación física	Conducta	Asertiva
		Pasiva
		Disruptiva

11. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

12... 1. EPISTEMOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

- Etnográfico: Interpretativista y constructivista.

12... 2. POBLACIÓN

- Alumnos de 5 años, que asisten a la Escuela “Martín Fierro” en la localidad de Joaquín V. González, departamento Anta, Provincia Salta.

12... 3. MUESTRA

- Se seleccionó una muestra de 30 alumnos de 5 años que asisten a la escuela Martín Fierro.

Criterios de inclusión:

- Edad: 5 años
- Asistencia regular a la escuela Martín Fierro
- Participación en las clases de educación física.

Criterios de exclusión:

- Alumnos que no asistan regularmente a la escuela Martín Fierro

Método de muestreo: No probabilístico:

- Muestreo conveniente: Se seleccionó una muestra de 30 alumnos

12... 4. UNIDAD DE OBSERVACIÓN

- Cada niño de 5 años de edad de sexo masculino y femenino asisten la Escuela “Martín Fierro” de Joaquín V. González, departamento Anta, provincia Salteña.

12... 5. TIPO DE INVESTIGACIÓN

- Descriptivo: observacional

12... 6. TIPO DE DISEÑO

- No Experimental: Transversal

12... 7. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Observación directa: se registrará la conducta de los alumnos durante las clases de educación física.

Otros instrumentos que usarán para obtener información serán: un cuestionario con preguntas cerradas para la maestra, directivo y profesores de demás áreas; y una grilla de observación para las clases de Educación Física en un momento determinado.

12... 8. PLAN DE TABULACIÓN DE DATOS

Los datos se presentarán determinando diferentes categorías para el análisis de las variables a través de tablas y gráficos, a su vez se clasificará y ordenará toda información obtenida dentro del período lectivo 2.025.

12... 9. ANÁLISIS DE DATOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de esta investigación en una descripción representada por categorías de los resultados recopilados en las 30 clases observadas de Educación Física durante todo el mes de septiembre que se realizaron en el turno Mañana, también se contó con el aporte de las encuestas que se realizaron a todo el personal docente del jardín, el cual incluye a todas las demás áreas, a la maestra y a la directora de la Institución.

Estos datos obtenidos buscan responder a los interrogantes de las encuestas que se reflejan en tablas y gráficos para una mejor comprensión de los mismos, seguido de sus conclusiones como cierre, y así poder demostrar con todos estos datos si es que existe realmente un cambio de conducta en los niños como en las niñas mediante la aplicación y modificación de las normas de juegos de carácter cooperativo en las clases de Educación Física, que van desde las disruptivas como las pasivas y las conductas asertivas.

Categoría 1 “Manifestaciones de las conductas en niños o niñas en las clases de Educación Física”

Tabla N°1: Conducta de Niños

	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA
ASERTIVAS	80%	20%
PASIVAS	0%	100%
DISRUPTIVAS	20%	80%

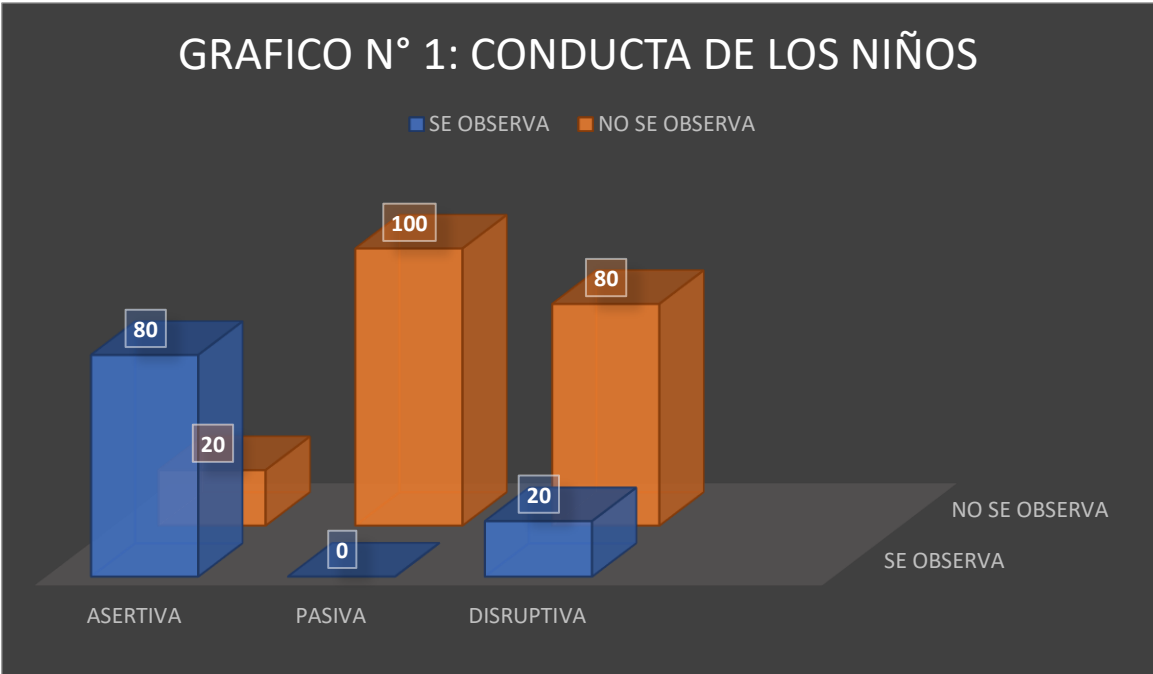
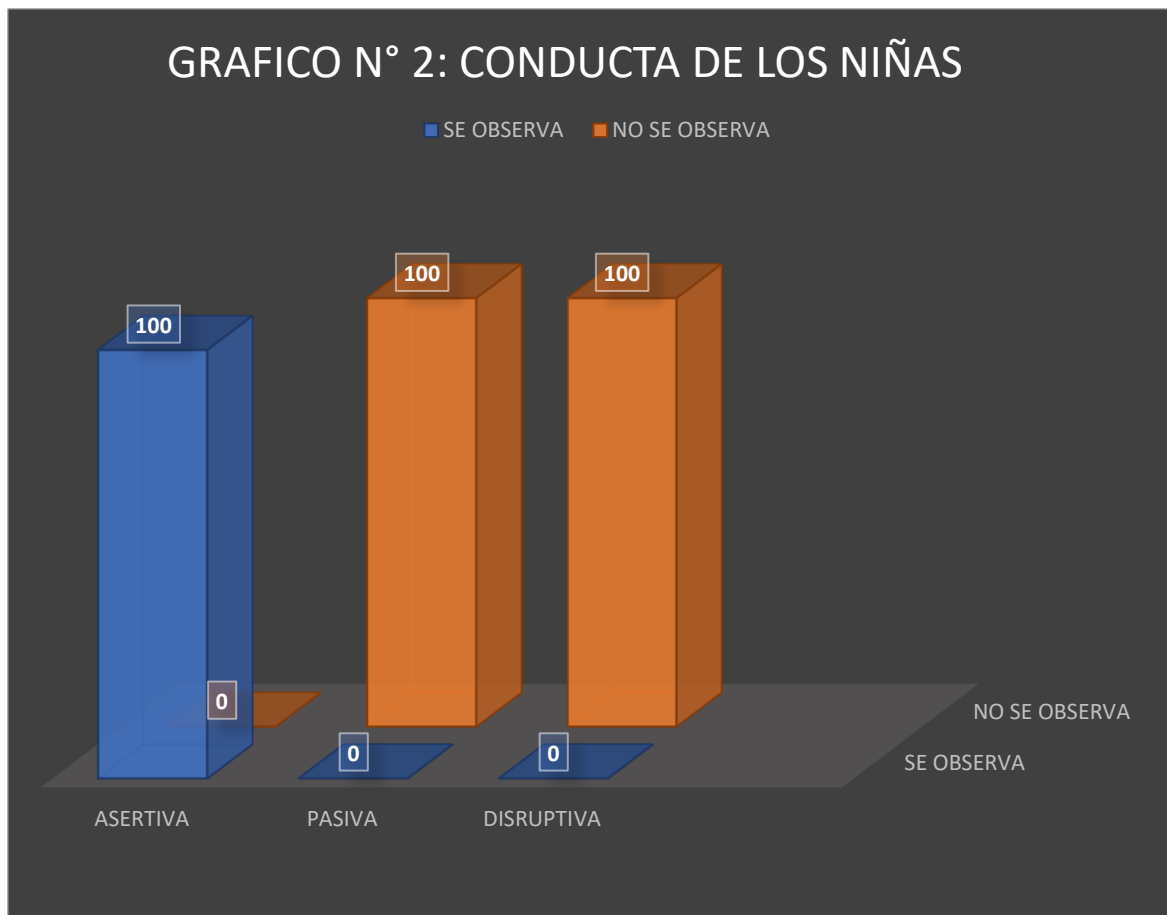


Tabla N°2: Conducta de Niñas

CONDUCTAS	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA
ASERTIVAS	100%	0%
PASIVAS	0%	100%
DISRUPTIVAS	0%	100%



Conclusión Parcial:

De acuerdo a los resultados obtenidos de las 30 observaciones de clases de Educación Física, se llegó a la conclusión de que los niños en un menor porcentaje de **(20%)** 3 alumnos, presentaron una resistencia a las normas de los juegos, manifestando una inclinación a las **conductas disruptivas**. En cuanto el resto de los varones en un mayor porcentaje **(80%)** 12 alumnos, manifestaron una mayor predisposición a las normas y a las **conductas asertivas**.

Mientras que las niñas manifestaron **conductas asertivas** en un gran porcentaje **(100%)** 15 alumnas.

Categoría 2 “Conductas similares y que resaltan observadas en niños y en niñas en las clases de Educación Física”

Tabla N°3: Conductas Asertivas

CONDUCTAS ASERTIVAS	NO SE OBSERVA	SE OBSERVA
Autoestima realista	0	100
Se siente bien consigo mismo. recibe críticas sin desmoronarse, sabe delimitarse	10	90
Equilibra, respeta sus derechos y los ajenos	10	90
Opina integrando a los demás	3,3	96,7
Reconoce sus necesidades, sabe pedir y reconocer las ajenas. Cuenta mis necesidades y también las tuyas	10	90
Con discernimiento espera el momento oportuno	6,6	93,4
Se hace cargo de lo que corresponde. Se expresa en primera persona: “yo pienso... me siento... creo... opino... me gustaría...”	0	100
Postura erguida, distendida	0	100
Expresión facial serena, relajada	10	90
Mira a los ojos con serenidad y firmeza	10	90
Dialoga, habla con firmeza y serenidad, el tono de voz confina lo que dice	0	100
Concilia, negocia los desacuerdos	0	100
Responde, actúa	0	100

GRAFICO N° 3: CONDUCTAS ASERTIVAS

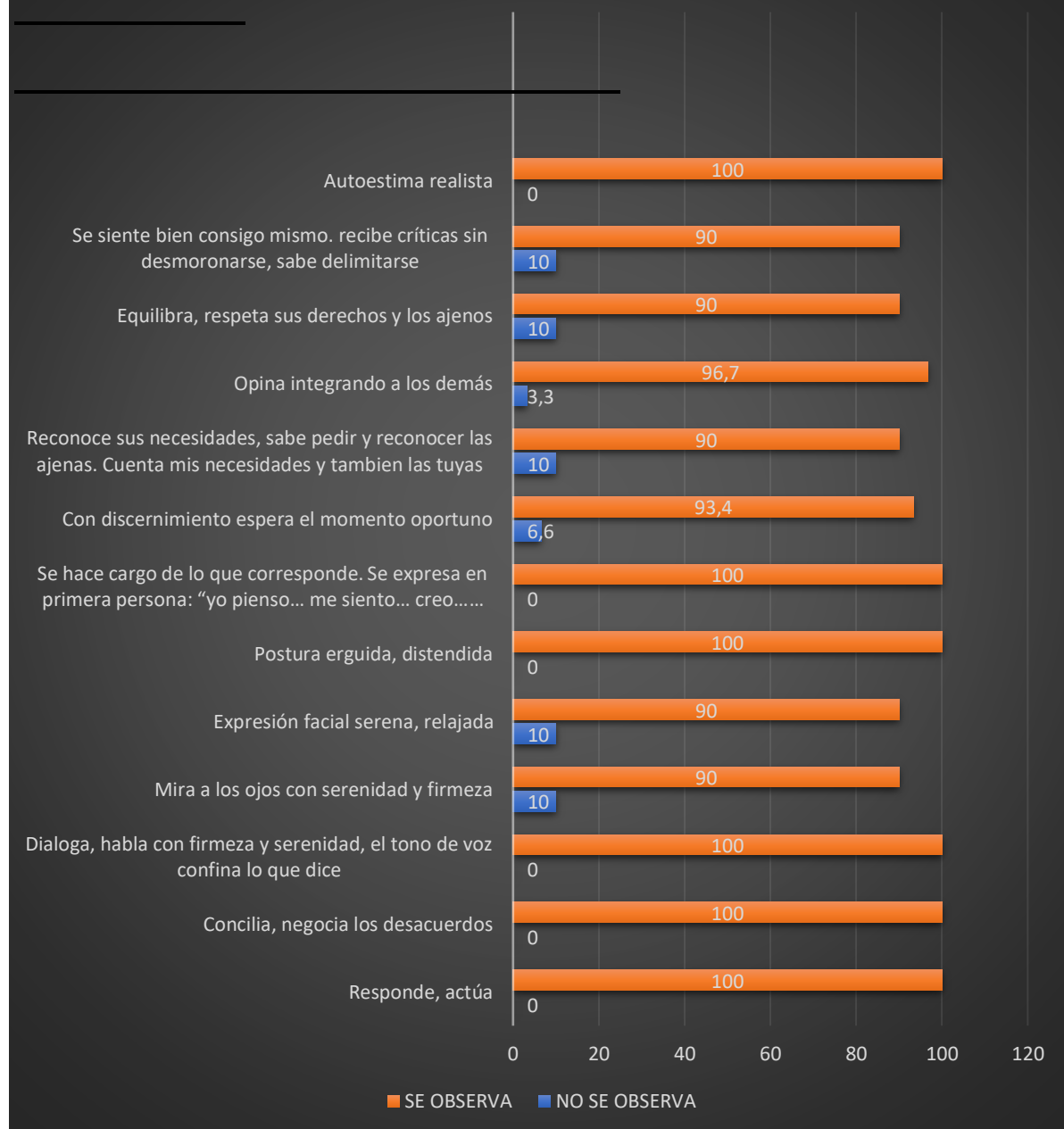
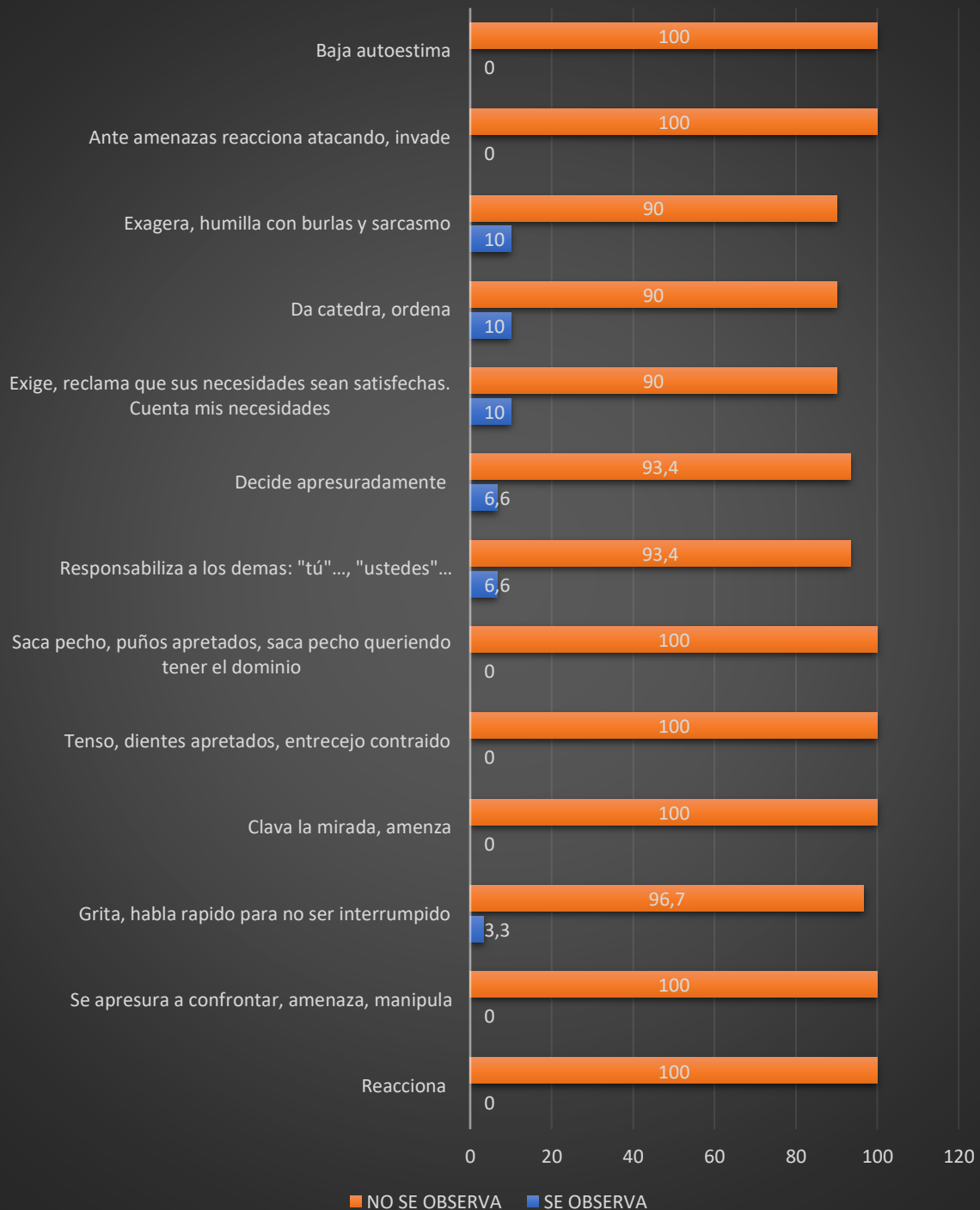


Tabla N° 4: Conductas Disruptivas

CONDUCTAS DISRUPTIVAS	SE OBSERVA	NO SE OBSERVA
Baja autoestima	0	100
Ante amenazas reacciona atacando, invade	0	100
Exagera, humilla con burla y sarcasmo	10	90
Da catedra, ordena	10	90
Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades	10	90
Decide apresuradamente	6,6	93,4
Responsabiliza a los demás: "tú" ..., "ustedes" ...	6,6	93,4
Saca pecho, puños apretados, saca pecho queriendo tener el dominio	0	100
Tenso, dientes apretados, entrecejo contraído	0	100
Clava la mirada, amenaza	0	100
Grita, habla rápido para no ser interrumpido	3,3	96,7
Se apresura a confrontar, amenaza, manipula	0	100
Reacciona	0	100

GRAFICO N° 4: CONDUCTAS DISRUPTIVAS



Conclusión Parcial:

Las conductas con más similitud observadas entre los niños y las niñas en las clases de educación física fueron en aproximación a las **conductas asertivas** nombradas a continuación: **“Responde, actúa”, “Concilia, negocia los desacuerdos”, “Dialoga, habla con firmeza y serenidad, el tono de voz confina lo que dice”, “Postura erguida, distendida”, “Se hace cargo de lo que corresponde. Se expresa en primera persona: yo pienso... me siento... creo... opino... me gustaría...”**, **“Autoestima Realista”**.

No se observó similitud entre los niños y las niñas en cuanto a las **conductas disruptivas**.

Dentro de lo observado resaltaron en común un **(10%)** 3 alumnos varones, con **conductas disruptivas** las cuales se nombran a continuación: **“Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades, “Da cátedra, ordena”, “Exagera, humilla con burla y sarcasmo”**. Otros dos alumnos varones (6,6%) 2 alumnos, resaltaron en común las siguientes **conductas disruptivas**: **“Responsabiliza a los demás: tú ..., ustedes ...”, “Decide apresuradamente”**. Y finalmente (1 alumno) (3,3%) resaltó particularmente manifestando **“Grita, habla rápido para no ser interrumpido”**.

Categoría 3 “Tipos de conductas observadas con la maestra y demás áreas dentro del nivel inicial”

Tabla N° 5: Conductas con maestra y demás áreas

	Conductas Pasivas	Conductas Asertivas	Conductas Disruptivas
Folklore	6,6%	90%	3,3%
Maestra de la sala	0%	100%	0%
Música	3,3%	90%	3,3%

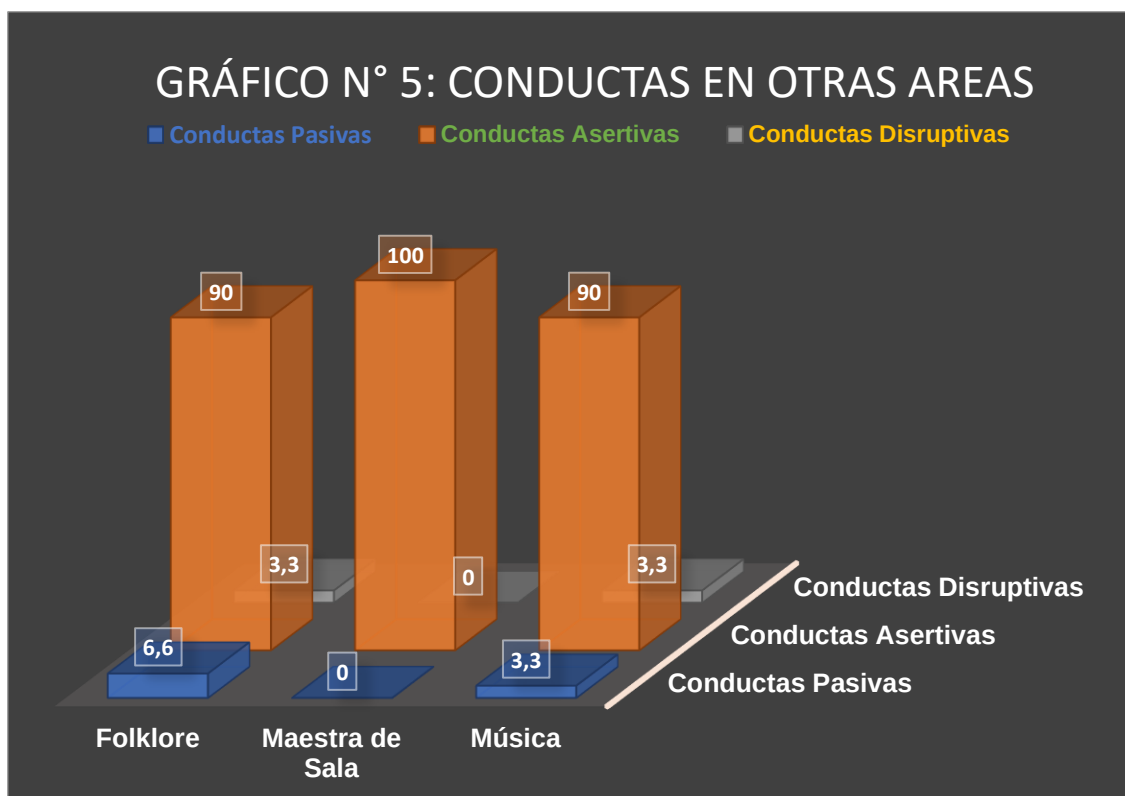


TABLA N° 6: Las conductas Pasivas en las demás Áreas

CONDUCTAS PASIVAS OBSERVADAS	Folklore	Maestra de Sala	Música
Evita	SI	NO	NO
Teme desacuerdos	SI	NO	NO
Calla o habla en voz baja, vacila titubea	NO	NO	SI
Baja la mirada	NO	NO	NO
Expresión facial de miedo, tristeza, comisura de labios hacia abajo, párpados caídos	SI	NO	NO
Cierra el pecho, encorva la espalda	NO	NO	NO
Se culpa y se disculpa por todo	SI	NO	NO
Posterga decisiones	NO	NO	NO
Niega sus necesidades, o se siente incapaz de expresarlas. Cuentan tus necesidades	NO	NO	NO
Deja que los demás elijan...	NO	NO	SI
Minimiza los malos tratos recibidos, se humilla	NO	NO	NO
Ante evaluaciones negativas se retrae, se deja invadir	NO	NO	NO
Baja autoestima	NO	NO	NO

TABLA N° 7: Las conductas Asertivas en las demás Áreas

CONDUCTAS ASERTIVAS OBSERVADAS	Folklore	Maestra de Sala	Música
Responde, actúa	SI	SI	NO
Concilia, negocia los desacuerdos	SI	SI	NO
Dialoga, habla con firmeza y serenidad, el tono de voz confina lo que dice	NO	SI	SI
Mira a los ojos con serenidad y firmeza	SI	SI	SI
Expresión facial serena, relajada	SI	SI	NO
Postura erguida, distendida	SI	SI	SI
Se hace cargo de lo que corresponde. Se expresa en primera persona: “yo pienso... me siento... creo... opino... me gustaría...”	NO	SI	SI
Con discernimiento espera el momento oportuno	NO	SI	NO
Reconoce sus necesidades, sabe pedir y reconocer las ajenas. Cuenta mis necesidades y también las tuyas	SI	SI	SI
Opina integrando a los demás	NO	SI	NO
Equilibra, respeta sus derechos y los ajenos	SI	SI	SI
Se siente bien consigo mismo. recibe críticas sin desmoronarse, sabe delimitarse	SI	SI	SI
Autoestima realista	SI	SI	SI

TABLA N° 8: Las conductas Disruptivas en las demás Áreas

CONDUCTA DISRUPTIVAS OBSERVADAS	Folklore	Maestra de Sala	Música
Se apresura a confrontar, amenaza, manipula	NO	NO	NO
Grita, habla rápido para no ser interrumpido	NO	NO	SI
Clava la mirada, amenaza	NO	NO	No
Tenso, dientes apretados, entrecejo contraído	NO	NO	NO
Saca pecho, puños apretados, saca pecho queriendo tener el dominio	NO	NO	No
Responsabiliza a los demás: “tú” ..., “ustedes” ...	SI	NO	SI
Decide apresuradamente	SI	NO	SI
Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades	SI	NO	SI
Da catedra, ordena	SI	NO	SI
Exagera, humilla con burla y sarcasmo	NO	NO	NO
Ante amenazas reacciona atacando, invade	NO	NO	NO
Baja autoestima	NO	NO	NO
Reacciona	NO	NO	NO

Conclusión Parcial:

En cuanto a la observación realizada a la **maestra de sala** se visualizó que en los alumnos prevalecía la conducta asertiva y carecía de conductas pasivas o disruptivas. Los mismos trabajaban de manera organizada y con respeto. Cumpliendo sus tiempos de desayuno, higiene personal, materias ingridas como matemática o tecnología, horas de almuerzo y demás. La muestra usualmente prendía un televisor a las horas de ingestas.

En cuanto al **área de Folklore** se observaron que en los alumnos prevalecía la conducta asertiva, pero se pudo observar **conductas pasivas** en solo 2 alumnas, en los siguientes indicadores que se remarcaba a continuación: **“Evita”, “Teme desacuerdos”. “Expresión facial de miedo, tristeza, comisura de labios hacia abajo, párpados caídos”. “Se culpa y se disculpa por todo”**. En cuanto a la **conducta disruptiva** solamente se vio en un alumno en casi todas las clases, en los siguientes indicadores: **“Responsabiliza a los demás: tu ..., ustedes”. “Decide apresuradamente”. “Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades”. “Da catedra, ordena”**.

Y finalmente en el **Área de Música** se observaron que al igual que a las otras áreas prevalecía la conducta **asertiva** en su gran mayoría y sobresalía 2 alumnos con **conductas disruptivas** nombrados a continuación: **“Grita, habla rápido para no ser interrumpido”. “Responsabiliza a los demás: tu ..., ustedes”. “Decide apresuradamente”. “Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades”. “Da catedra, ordena”**. Y por último solamente un alumno presentó solo dos indicadores de **conducta pasiva** nombradas a continuación: **“Calla o habla en voz baja, vacila titubea”. “Deja que los demás elijan”**.

Categoría 4 “Conductas modificadas a través de los juegos cooperativos”

Tabla N° 9: Conductas modificadas/no modificadas disruptivas

CONDUCTAS DISRUPTIVAS	NO SE MODIFICARON	SE MODIFICARON
Baja autoestima	0 %	100 %
Ante amenazas reacciona atacando, invade	0 %	100 %
Exagera, humilla con burla y sarcasmo	10 %	90 %
Da catedra, ordena	10 %	90 %
Exige, reclama que sus necesidades sean satisfechas. Cuenta mis necesidades	6,6 %	93,3 %
Decide apresuradamente	6,6 %	93,3 %
Responsabiliza a los demás: “tu” ..., “ustedes” ...	6,6 %	93,3 %
Saca pecho, puños apretados, saca pecho queriendo tener el dominio	0 %	100 %
Tenso, dientes apretados, entrecejo contraído	0 %	100 %
Clava la mirada, amenaza	0 %	100 %
Grita, habla rápido para no ser interrumpido	3,3 %	96,6 %
Se apresura a confrontar, amenaza, manipula	0 %	100 %
Reacciona	0 %	100 %

GRAFICO N° 8: Conductas modificadas/no modificadas disruptivas

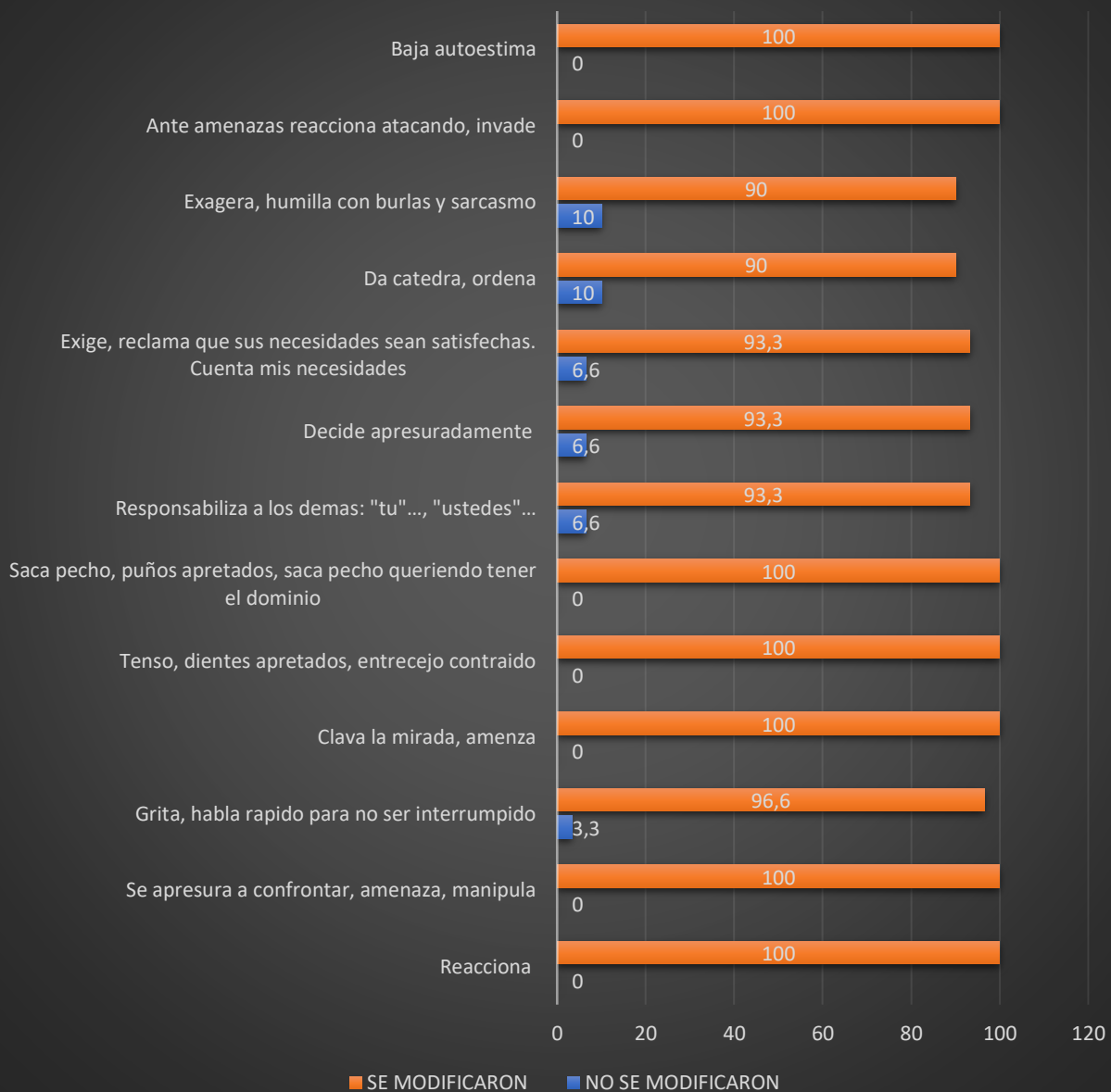
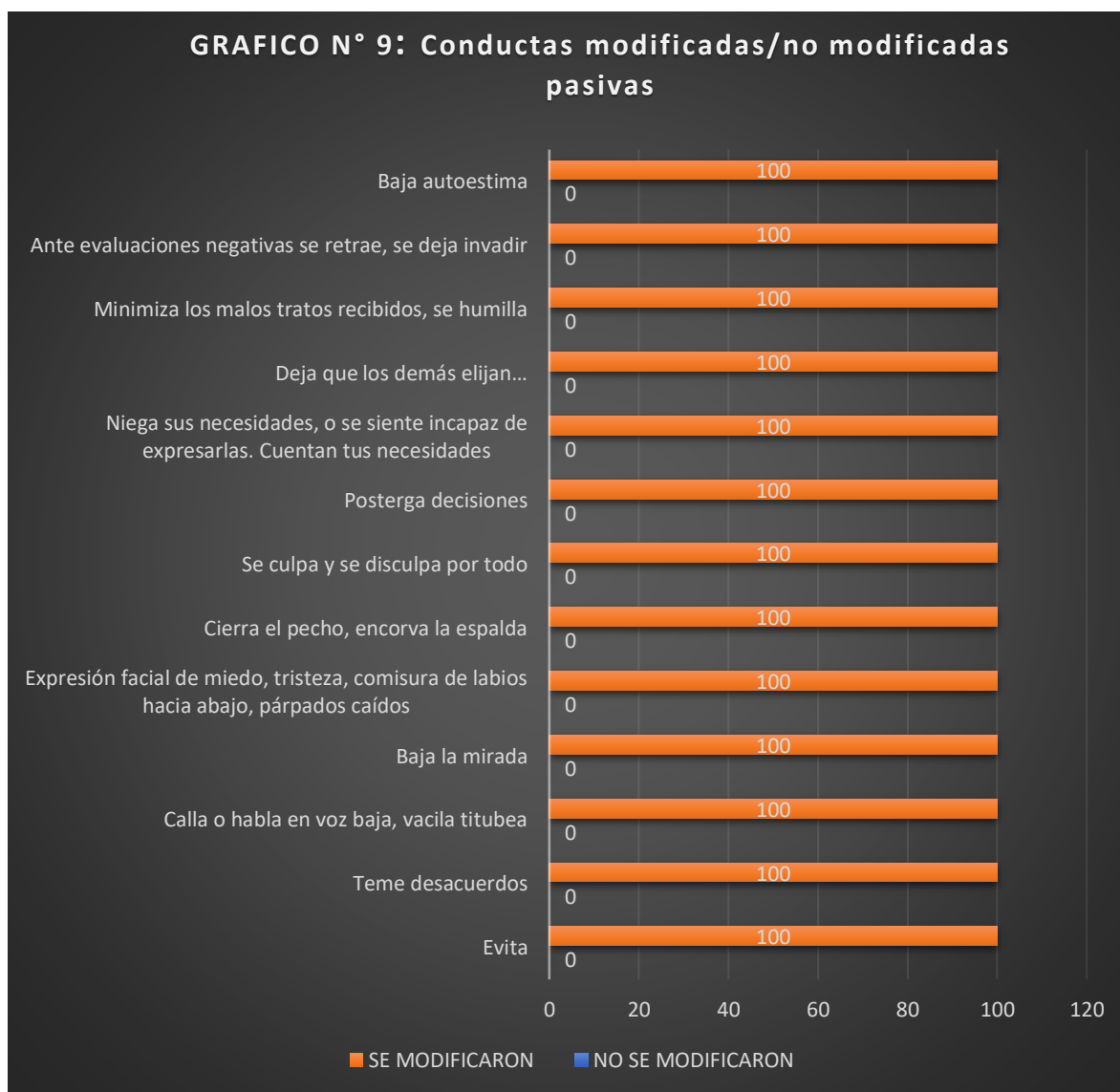


Tabla N° 10: Conductas modificadas/no modificadas pasivas

CONDUCTAS PASIVAS	NO SE MODIFICARON	SE MODIFICARON
Baja autoestima	0 %	100 %
Ante evaluaciones negativas se retrae, se deja invadir	0 %	100 %
Minimiza los malos tratos recibidos, se humilla	0 %	100 %
Deja que los demás elijan...	0 %	100 %
Niega sus necesidades, o se siente incapaz de expresarlas. Cuentan tus necesidades	0 %	100 %
Se culpa y se disculpa por todo	0 %	100 %
Posterga decisiones	0 %	100 %
Cierra el pecho, encorva la espalda	0 %	100 %
Expresión facial de miedo, tristeza, comisura de labios hacia abajo, párpados caídos	0 %	100 %
Baja la mirada	0 %	100 %
Calla o habla en voz baja, vacila titubea	0 %	100 %
Teme desacuerdos	0 %	100 %
Evita	0 %	100 %



Conclusión Parcial:

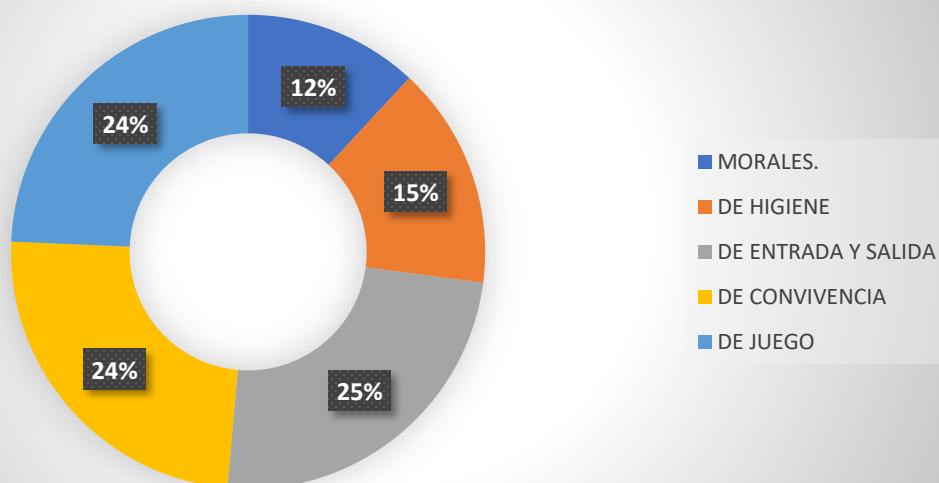
Mediante las entrevistas realizadas a los docentes del jardín sobre las modificaciones de las conductas mediante los juegos cooperativos de los 30 alumnos durante las 30 clases de educación física fueron las siguientes; la modificación que sufrió el grupo fue más en las conductas pasivas donde el 100% de la clase dejó de manifestar estas conductas, pero no obstante no se pudo modificar el 100% de la conducta disruptiva de los alumnos, solo se registró un (96,5%) de modificación.

Categoría 5: “Los tipos de normas que más impactan como modificadoras de las conductas”

Tabla N° 11: Tipos normas y sus impactos

Normas	Bajo Impacto	Medio Impacto	Alto Impacto
Morales	No	12 %	No
De Higiene	No	15 %	No
De entrada y de salida	No	No	25 %
De convivencia	No	No	24%
De juegos	No	No	24%

Grafico N° 10: Tipos de normas y sus impactos



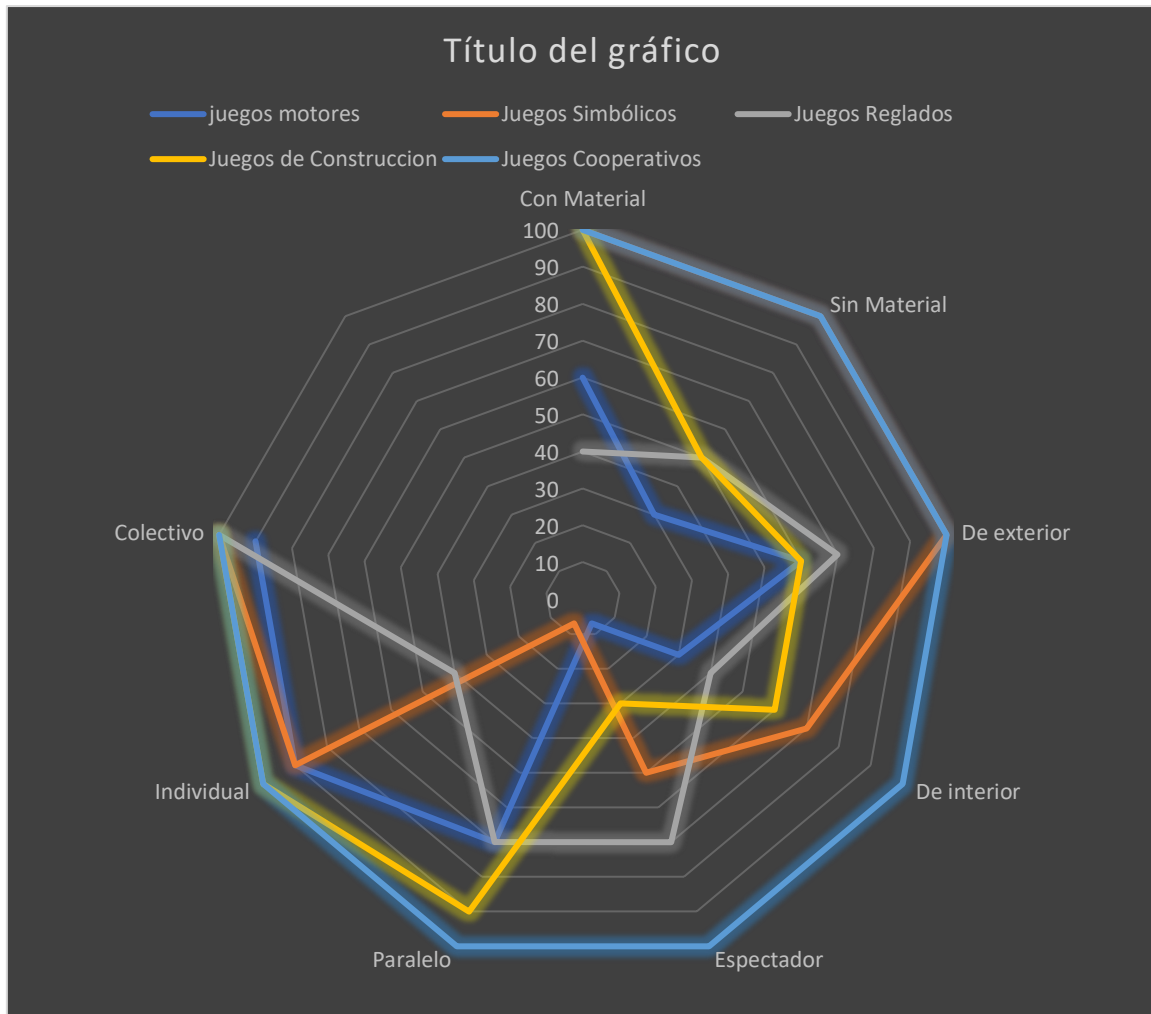
Conclusión Parcial:

Mediante las entrevistas realizadas a los docentes del jardín sobre los tipos de normas que obtuvieron más impacto en las modificaciones de las conductas de los alumnos y alumnas de la sala del jardín fueron en igual medida tanto en las **Normas de juegos con un (24%)**, las **Normas de convivencia (25%)** y las **Normas de entrada y salida del aula (25%)**. Y en menor medida o mediano impacto fueron las **normas de higiene** y las **normas morales**.

Categoría 6: Los juegos más efectivos para modificar las conductas.

Tabla N° 12: Tipos de juegos más efectivos

Tipos de Juegos	Juego motor	Juegos simbólicos	Juegos reglados	Juego de construcción	Juegos cooperativos
Con Material	60 %	100 %	40 %	100 %	100 %
Sin Material	30 %	100 %	50 %	50 %	100 %
De Exterior	60 %	100 %	70 %	60 %	100 %
De Interior	30 %	70 %	40 %	60 %	100 %
Espectador	7 %	50 %	70 %	30 %	100 %
Paralelo	70 %	7 %	70 %	90 %	100 %
Individual	90 %	90 %	40 %	100 %	100 %
Colectivo	90 %	100 %	100 %	100 %	100 %



Conclusión Parcial:

En cuanto a las observaciones realizadas durante las 30 clases de educación física se implementaron diversos juegos de diversas características en función al espacio, a los recursos brindados del jardín y algunos personales. Ya que durante cada clase se pudo implementar de entre 3 a 4 juegos, dado los tiempos de estímulo y las características dinámicas de los alumnos, se implementó un total aproximado de 120 juegos. Dicha metodología se implementó desde los **juegos motores** hasta llegar finalmente a los **juegos cooperativos**, con modificaciones que van desde **Con Materiales** hasta **Colectivos**, generando un entretejido de juegos alternativos y modificaciones de las normas. Dentro de los

juegos que tuvieron más impacto como modificadoras de las conductas pasivas y disruptivas hacia una conducta más asertiva fueron los siguientes:

LOS JUEGOS MOTORES “**paralelos**”, “**de exterior**” y “**con material**” obtuvieron un buen promedio de (60% y 70%), Los juegos motores “**individual y colectivos**” obtuvieron un mejor promedio de (90%), y los juegos motores de menor impacto en la modificación de las conductas fueron los juegos motores “**sin material**” y “**de interior**” y obteniendo el peor promedio los juegos motores como “**espectador**”.

LOS JUEGOS SIMBÓLICOS tuvieron muy buena respuesta en el grupo como modificadora de la conducta obtenida (100%) en las variantes como “**con material**”, “**sin Material**”, “**de exterior**”, “**colectivos**”. Los juegos simbólicos combinados con alternativos como “**de interior**”, “**individual**” obtuvieron un porcentaje menor pero no menos importante de (70% a 90%), valores muy próximos. Y finalmente obteniendo los más bajos porcentajes los juegos simbólicos con variantes alternativos de “**espectador**” con un (50%), y el bajo porcentajes juegos simbólicos “**paralelo**” con un (7%).

Dentro de los **JUEGOS REGLADOS** con variación “**colectiva**” fue el único que obtuvo un índice de impacto en las conductas de los alumnos/as de un (100%). Luego en las demás variaciones sus medidas fueron regulares que varían desde (70%) hasta (40%).

Dentro de los **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN** se pudo observar una muy buena predisposición de los alumnos/as, logrando un impacto muy importante, desde las variantes “**colectivas**”, “**individuales**”, “**paralelos**” y “**con material**”, con un impacto de (90% a 100%). Pero al alterar o variar juegos de construcción “**sin elementos**”, “**espectador**” o “**de espectador**” sus impactos bajaron de (30%) hasta (60%).

Y finalmente llegamos a los **JUEGOS COOPERATIVOS** donde las normas fueron cambiando y alternándose obteniendo un excelente porcentaje en todas sus variedades con un (100%) de impacto en las conductas de los alumnos como alumnas.

12... 10. CONCLUSIONES FINALES

De acuerdo a los datos y a toda la información obtenida por las encuestas realizadas a todo el personal docente del Nivel Inicial y a las observaciones de clases de Educación Física que se hicieron, las mismas fueron descriptas por categorías y con sus gráficos para su mejor entendimiento.

A continuación, se presentan las conclusiones finales para responder a los interrogantes a través de los objetivos y al problema planteado.

a) ¿Cuáles son las conductas que manifiestan los alumnos en las clases de Educación Física?

A través de los datos obtenidos se pudo comprobar que las conductas que más se manifiestan en las clases de Educación Física son las “**asertivas**”, los alumnos/as presentan una participación muy colaborativa, lo que más resalto es que los alumnos que eran de conducta pasiva se unieron mostrando participaciones directas con disfrute. Algunos de los alumnos/as de conducta disruptiva asumieron roles de líder, ayudando y motivando a los demás. Otros alumnos/as de conducta disruptiva en un menor porcentaje opusieron más resistencia a las normas de juegos establecidas, y siempre eran los mismos.

b) ¿Las conductas en niños o niñas en las clases de Educación Física son similares o resaltan alguna en común?

Los porcentajes que arrojaron los datos son que las conductas asertivas en las niñas y en los niños son similares. En un menor porcentaje los niños continuaban con algunas conductas disruptivas. Y la disminución total de la conducta pasiva. Un solo alumno varón resalto ya que seguía manifestando un patrón de conducta disruptiva que era el grito para hacer saber su necesidad.

c) ¿Qué conductas se observa con la maestra, y demás áreas dentro del nivel inicial?

De acuerdo a las observaciones realizadas a la maestra se observó un gran porcentaje de conducta asertiva, donde los niños y niñas responden significativamente a las normas dentro del aula, como fuera de la misma. En los alumnos prevalecía una buena comunicación mediante canciones, desafíos, e inventaron algunas normas entre ellos para que todos pudiesen jugar y turnarse con los juguetes dentro de la sala, como a la hora de desayunar y de almorzar. Los niños y niñas más grandes solían ceder sus lugares a los pequeños a la hora de la higiene personal luego de las clases de educación física como antes de almorzar, otros buscaban que los niños que no obedecían se unieran para comenzar la actividad, buscando una organización entre ellos, pero a su manera. En otras áreas como Folklore y Música los alumnos cambiaban en algunos niños la conducta, retrocediendo a conductas pasivas o disruptivas en un menor porcentaje.

d) ¿Qué conductas se modifican a través de los juegos cooperativos?

La conducta que más se modificó fue la conducta disruptiva, en un comienzo los niños y niñas peleaban bastante, se empujaban para obtener un resultado individual, gritaban o lloraban, otros se asustaban. Al observar que solos no podían por su tamaño o fuerza, solían pedir ayuda a los demás. Los niños y niñas de conducta pasiva con mucha curiosidad se fueron integrando para colaborar intermitentemente, luego volvían a su lugar seguro, al punto que todos entendieron que se necesitaban entre ellos para resolver algunos juegos, cooperativos. Si bien se aplicó una diversidad de juegos en donde algunos se sostuvieron hasta que se cambiaron las variantes, y hacían que estos caigan, o el grupo se tornaba inquieto. Se trató en todo momento de usar normas de entrada como de salida, con canciones, buscando la cooperación o realizar juegos cooperativos para que se aproveche en su totalidad las propiedades y características que brindan estos juegos en el nivel inicial. Se intentó constantemente inocular la idea de normas y las consecuencias de romperlas desde el mismo profesor hasta la maestra, si esto sucedía toda la sala volvería adentro. Se repitieron las veces necesarias hasta que pudieron realizarlo correctamente.

e) ¿Qué normas impactan más como modificadora de la conducta y cuáles?

Mediante las entrevistas realizadas a los docentes del jardín sobre los tipos de normas que obtuvieron más impacto en las modificaciones de las conductas de los alumnos y alumnas de la sala del jardín fueron en igual medida tanto en las Normas de juegos, las Normas de convivencia y las Normas de entrada y salida del aula. Y en menor medida o mediano impacto fueron las normas de higiene y las normas morales. Aunque suene un poco capcioso, las normas de higiene como por ejemplo no comer con las manos sucias, solían olvidarse apenas salían del curso, donde algunos acudían a morder juguetes, o lamer un dedo, o tenían escondido un caramelo. Y en cuanto a las normas morales, ellos desde su inocencia solían repetirlas, pero cuestionaban mucho porque era eso malo, o porque no. O acudían a historias de la casa, de la familia, y costaba bastante explicarles sin trascender más allá de la institución dicha explicaciones como por ejemplo no pegarles en la cabeza al compañero, o a los animalitos, no tirar la comida, no levantar las cosas sin pedir permiso, no hacer burlas, etc.

f) ¿Qué juegos son más efectivos para modificar la conducta?

De acuerdo a las observaciones realizadas los juegos simbólicos como de construcción, pero los que más resaltan son los juegos de cooperación en todas sus variedades ya sea individual con un rol como en grupo de 2 o más, demostraron una efectiva y eficiente herramienta motivacional como medio para trabajar la conducta, donde el objetivo principal es la resolución de un problema sencillo, los mismos utilizando la imaginación, sus capacidades, la inocencia de cada uno, y a pesar de sus diferencias motrices o de conductas, logrado mostrar el increíble potencial de cada uno, y lo que pueden hacer uniéndose. Desde la observación he llegado a notar cualidades que destacan en algunos niños para coordinar al grupo, para liderar, para apoyar a sus compañeros, para incluir al tímido, para hablar con el que no puede hablar, para calmar al que llora, para dar coraje al miedoso, para corregir al desobediente o tramposo, y como estos desde su inocencia se nutren de los demás.

Las normas de varios juegos cooperativos en el transcurso de las clases dejaron atrás el carácter de competencia, buscando más que nada las resoluciones de problemas, modificando las normas, mediante la escucha atenta de lo que cada niño o niña manifiesta o fundamenta por qué debería cambiarse, o como podría ser más desafiante, sin imponerlas. Los mismos niños adecuaron y modificaron las normas de juegos para la aceptación de todos, sintiéndose propias de su sala, de su jardín.

La conducta de la mayoría en relación a sus compañeros, a sus profesores y a su maestra tuvo más significado cuando ellos expresaban sus ideas e imaginación.

Por todo lo expuesto y de acuerdo a lo planteado en la hipótesis de la presente investigación, se confirma la misma ya que:

La aplicación de juegos cooperativos en las clases de educación física del nivel inicial de 5 años de la escuela Martín Fierro de Joaquín V. González, provincia de Salta, durante el periodo 2025, demostró ser efectiva en la modificación de las conductas de los alumnos/as y su influencia en las relaciones a nivel interpersonal. Los resultados mostraron una mejora significativa en la capacidad de los alumnos para interactuar de manera positiva y respetuosa con sus compañeros, lo que sugiere que la implementación de juegos cooperativos puede ser una estrategia valiosa para promover el desarrollo social y emocional en niños de edad preescolar.

12... 11. BIBLIOGRAFÍA

- Cilla, Raúl Omeñaca – Omeñaca Jesús Vicente, “Juegos Cooperativos y Educación Física”, 3ra edición - Editorial Paidotribo – 2005.
- Campos, Mariana, Rocha Ingrid, Chacc Espinoza, Patricia Gálvez González “El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa” - UNIVERSIDAD DE CHILE, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Educación, Santiago, Chile 2.006.
- Diseños jurisdiccionales de la provincia de Salta para el área de Educación Física, Salta 2.010.
- Diseño curricular para la Educación Inicial, Secretaría de Educación de la Municipalidad de la Ciudad de Bs. As., 1989. Citado en “La Educación Física en la Primera Infancia” - Lady E. González – Jorge L. Gómez - (2º Edición – 3º Reinscripción). Editorial Stadium S.R.L. 2004.- Bs. As. Argentina.
- Fundación Nuestra Salta “El juego y el aprendizaje” Pers. Jurídico 122/01 – 2.016
- González de Cruz, Cecilia “Metodologías y Técnicas de Investigación”, Ciclo de Complementación de la Licenciatura en Educación Física - UCASAL. 2015.
- Brites, de Vila - Ligia Almoño de jenichen “Saber Decir, Saber Callar” – 1º edición especial - Editorial Bonum, 2.012.
- Gómez, R. Jorge – Incarbone, Oscar “Juego y Motricidad” Educación Inicial - Editorial Novelibro. Buenos Aires. 2001.
- Guaimas, Roxana – “La Educación Física Y La Violencia En El Nivel Inicial” – UCASAL - 2.015.
- HEITMANN, J. – “Tesis”, Ciclo de Complementación de la Licenciatura en Educación Física – UCASAL - 2015
- PAREDES O., Jesús. Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002.
- Thomas R. Jerry y Nelson K. Nelson, “Métodos de investigación en Actividad Física”, Editorial Paidotribo, 2.007.

12... 12. ANEXOS

PLANES DE CLASES

Frente a las a la diversidad que representa el jardín y las posibles intervenciones que pudiesen abordar en el plan se utilizaran varias metodologías de trabajo para ser llevado a cabo en lo propuesto, y efectuarlo sin crear una frustración o aburrimiento prematuro por intervenciones como el atado de cordones, golpes, que pudiesen afectar el procedimiento.

MÉTODOS DE ENSEÑANZA:

Las actividades deben plantearse satisfaciendo las necesidades de movimiento y adaptarse a las características del grupo como también a la infraestructura institucional, a la edad evolutiva, a los materiales que se posea, tiempos estimados reglamentarios, políticas institucionales, buscando como finalidad que experimenten como también que cumplan con los objetivos propuestos, y que desarrollen los contenidos.

Todas las sesiones de clases contarán con una entrada en calor que consta de movilidad articular de ambos miembros (superior e inferior), la misma se llevará a cabo mediante el uso de juegos de bailes con normas sencillas e instrumentos musicales (guitarra, bombo); para garantizar la atención de los mismos y crear un clima pertinente (5-10 min). La vuelta a la calma se hará una reflexión/devolución grupal e individual de lo trabajado, realizando una ronda en cuclillas, sentada o parada (5-10 min).

PAUTAS PARA LAS CLASES DE LOS INFANTES.

- Ofrecer instrucción y supervisión de calidad.
- Ofrecer un ambiente seguro y libre de riesgo para realizar los ejercicios.
- Cada sesión dura 40 minutos según lo estimado por la Dirección General de Educación Primaria y Educación Inicial del Ministerio de Educación Ciencias y Tecnología de la Provincia.
- Comunicar los beneficios como riesgos de las normas de juegos en relación a las conductas.
- Diseñar un programa integral dirigido a desarrollar normas para observar sus diversas conductas como cambios.
- Iniciar cada sesión de juegos con la entrada en calor.
- Usar materiales apropiados para sus habilidades, capacidades, cualidades y madurez del niño/a.
- Empezar con juegos de normas sencillas, comprendidas y aceptadas por todos.
- Agregar gradualmente normas que los niños/as lleguen a comprender solo cuando lo puedan interpretar/aceptar correctamente sin problemas.
- Observar con más atención a cómo se relacionan, interactúan, resuelven los problemas y responden e integran las normas.
- Trabajar 3 veces por semana en días no consecutivos.
- Supervisar con cuidado la actividad y “matar el juego antes que muera”.
- Controlar los avances, escuchar las inquietudes que manifiestan los niños y niñas y responder a sus preguntas.
- Prestar atención a la participación y motivar cómo alentar a los niños/as.

GUÍA DE JUEGOS DE CARÁCTER COOPERATIVO

ORGANIZACIÓN DE ALUMNOS:

- a. **Individual:** en diferentes posturas y apoyos, dinámicos y estáticos
- b. **De a dos:** varón-varón, varón-niñas, niñas-niñas, en diferentes posturas, estáticos y dinámicos.
- c. **Más de dos:** todos varones, todas niñas, mixtos, diferentes posturas, estáticos y dinámicos.

SELECCIÓN DE JUEGOS DE CARÁCTER COOPERATIVO:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| • El lápiz gigante | • Corramos las rocas |
| • Los vagones | del camino |
| saltarines | • Viaje a las estrellas |
| • Gatos y ratones | • El jinete y sus |
| • A despejar las calles | caballos |
| • La casa de los | • Caja, cajita |
| ratones | • La pelota bailarina |
| • Junto podemos | • Los navegadores |
| • Robotino | salvadores |
| • La alfombra pesada | • Construyendo el |
| • La fuente mágica | personaje |
| • Los autos veloces | • Conduciendo a mi |
| • Al galope | amigo |
| • La pulga inquieta | • Los burritos |
| • El campo minado | cargadores |
| • Los caciques | • Qué forma tiene. |
| cansados | |

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

Momentos	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6						
Elaboración del Proyecto												
Presentación del Proyecto												
Aprobación del Proyecto												
Determinación de la Población y Muestra												
Evaluación Previa de la Variable Dependiente												
Ejecución de lo planificado												
Evaluación Final de la Variable Dependiente												
Análisis de Datos												
Conclusión												
Impresión del Proyecto												
Preparación del Proyecto para defender												
Defensa del Proyecto en Mesa Final												

PRESUPUESTO

Recurso material:

- 1 reloj
- Cronómetro 15.000 \$
- 1 silbato común 8.000 \$
- 30 aros de PVC de 75 cm de diámetro: 35.000 \$
- Globo: 5.500 \$
- 60 bolsitas: 6.000 \$
- Sillas del jardín: 0 \$
- 2 bancos suecos escolares: 0 \$
- Botellas plásticas: 0 \$
- 30 cajas de zapatos: 0 \$
- 1 soga de 10 metros: 35.000 \$
- _3 colchoneta de 2x1 m: 375.000 \$
- _15 tubos de cartón: 12.000 \$
- _2 pelota: 9.000 \$
- _3 telas 2x2 m: 3,700 \$
- _15 películas Radiográficas: 31.500\$
- _15 palos de escoba: 32.000 \$
- _Diario: 0 \$
- _15 cubiertas de autos usadas: 0 \$
- _19 cartulinas: 17.100

Recurso humano:

- 1 profesor de Educación Física (también evaluador) \$12.500 la hora aproximadamente (1 clases x día, tres estímulos semanales, 4 semanas): \$150.000 aproximadamente.
- 30 alumnos de la Escuela Martín Fierro

Recurso Material: \$ 579.300

Recurso Humano: \$ 150.000

ANEXO 1

PERMISO A LAS AUTORIDADES

Joaquín V. González, __ de _____ del 2025

A la Directora de la Escuela Martín Fierro 4.059

Sra. _____

Presente

El que suscribe Aguilar Juan Manuel, alumno de la Licenciatura de Educación Física de la Universidad Católica de Salta, se dirige a Usted con el objeto de solicitar autorización para realizar un estudio de investigación en su Escuela Martín Fierro N° 4.059, referido a la “La conducta en relación a las normas de juego”, y en las clases de educación Física a efectos de completar la tesis de grado requerida por dicha institución.

La misma se realizará durante el mes de _____ del 2025. Las entrevistas a los participantes se realizarán previas y posteriores a las clases, en los turnos y horarios establecidos.

A la espera de una respuesta favorable, saludo a Usted muy atte.

Prof. Aguilar Juan Manuel

F.O.D.A.

Fortalezas: La escuela cuenta con un buen clima interpersonal, de docentes, y directivos. Su estructura es parcialmente nueva en la sección de jardín. Cuenta con varios espacios verdes, espacios cerrados como el zoom, y espacios abiertos condicionados.

Cuenta con algunos elementos para el trabajo, como aire acondicionado dentro de las salas, televisor, internet, sonido. Se brinda desayuno, y almuerzo.

Oportunidades: Cuenta con una buena comunicación con las demás instituciones como policías, bomberos, jardines aledaños. Buen trato y comunicación con los padres, donde muestran predisposición al diálogo y trabajo conjunto.

Debilidad: La mayoría de los alumnos y alumnas son de escasos recursos. La primaria se encuentra separada del nivel inicial, interfiriendo trabajos transversales de nivel. Los permisos extra escolares son complejos por falta de acompañamiento y gestión directiva. Los alumnos presentan falta de hábitos de higiene, como así también mala conducta.

Amenaza: Los casos externos que condicionan el desarrollo pedagógico de los alumnos como a las clases de educación física, están relacionados a la falta de aire acondicionado en el zoom ya que los climas son muy elevados en verano, alcanza temperaturas de hasta los 42°C. Dicho jardín no cuenta con árboles ni tinglados, y techos exteriores que puedan brindar una sombra.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

TESIS DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Tema

LA CONDUCTA EN RELACIÓN A LAS NORMAS DE JUEGO

Subtema

**LA CONDUCTA EN RELACIÓN A LAS NORMAS DE JUEGO EN LAS CLASES DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN EL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA ESCUELA
MARTÍN FIERRO.**

Autor: Profesor Aguilar Juan Manuel

Director: Lic. John Heitmann

EVALUACIÓN

CALIFICACIÓN:

TRIBUNAL:

.....

.....

.....

LUGAR Y FECHA.....

OBSERVACIONES: